



Matériel :

- **Billets pépètes** : 150 d'une pépète, 6 de 5 pépètes, 6 de 10 pépètes, 6 de 20 pépètes, 6 de 50 pépètes
- **Dés** : 4 bleus, 1 noir, 2 rouges
- **Cartes Pari** : 6 cartes Full, 18 cartes Suite, 18 cartes Mêmes faces, 6 cartes pour chacun des chiffres suivants : 1,2,3,4,5,6.
- **Cartes Mémo** : 6 cartes Mémo
- **Une règle du jeu**

Objectif du jeu : gagner plus de Pépètes que ses adversaires.



10+



2 à 6 joueurs



30'

Principe du jeu : 2 joueurs s'affrontent dans un duel. Les autres joueurs parient sur le résultat.

Préparation de la partie : chaque joueur reçoit :

- 10 billets d'une pépète – Un billet de 5 pépètes
- 13 cartes paris : 1 carte Full, 3 cartes Suite, 3 cartes Mêmes faces, 6 cartes : 1,2,3,4,5 & 6
- 1 carte Mémo

Un duel réunit un attaquant (4 dés bleus et un noir) et un défenseur (2 dés rouges).

Un duel se joue en deux tours de jeu, un tour de jeu comprend 3 lancers de dés par joueur.

Un joueur est d'abord attaquant l'autre défenseur puis l'inverse.

Le but de l'attaquant va être de marquer le maximum de points.

Celui du défenseur d'éliminer le maximum de points de l'attaquant en sortant les mêmes faces de dés que lui. Le défenseur joue après chacun des lancers de dés de l'attaquant. A chaque lancer un joueur peut lancer tout ou partie de ses dés (sauf pour le 1er lancer de l'attaquant où il lance ses 5 dés).

Si un joueur décide de ne pas jouer quand c'est à son tour il dit « je passe » Il aura alors un lancer de moins jusqu'à la fin du tour de jeu.

La partie peut commencer

Deux joueurs sont désignés pour le premier duel (voir dans Questions). Pour désigner qui sera l'attaquant en premier chacun des 2 joueurs lance un dé. Le meilleur score sera l'attaquant. Pour son 1^{er} lancer l'attaquant lance ses 5 dés (4 bleus et 1 noir). Le défenseur peut entrer en jeu ou attendre un autre lancer de son adversaire.

- Quand il entre en jeu il annonce à haute voix le ou les dés de l'attaquant qu'il veut éliminer. Il peut lancer un ou deux de ses dés (les dés rouges).

Il réussit :

- Il sort la ou les faces de dés annoncées ; l'attaquant les retire alors de son jeu

Le défenseur retire ensuite son ou ses faces de dés correspondants aux dés de l'attaquant qu'il a éliminés.

Il échoue :

Le total de son ou de ses faces de dés restant est noté. Ce sont des points perdus.

Un nouveau lancer peut commencer.

Important :

- le dé noir de l'attaquant est intouchable et ne peut être ni éliminé par le défenseur ni relancé par l'attaquant.
- S'il reste à la fin du tour de jeu une face 1 parmi les dés restants :
 - chez l'attaquant il ne pourra pas défendre dans le tour de jeu suivant.
 - chez le défenseur : il ne pourra être l'attaquant lors du tour de jeu suivant et il n'y en aura donc pas. Le duel est terminé.

A la fin d'un tour de jeu l'attaquant compte les points lui restant : le total des points indiqués sur ses dés auquel il ajoute les points correspondants aux combinaisons gagnantes. (voir calcul du score).

La banque lui distribue les pépètes correspondants : 1 point = 1 pépète

Le défenseur compte ses points perdus au cours de ce tour.

Il donne à la banque les pépètes correspondant en les prenant parmi celles qu'il possède.

Le 2^{ème} tour de jeu du duel peut commencer. Le défenseur devient attaquant et l'attaquant défenseur.

Puis on procède comme lors du 1^{er} tour.

A la fin du duel deux nouveaux joueurs sont désignés pour s'affronter en duel (Voir dans Questions).

Lorsqu'une partie réunit plus de 2 joueurs ceux qui ne participent pas au duel peuvent parier sur le résultat final de l'attaquant (résultat final = les dés restant à la fin du tour de jeu) (Combinaisons – Un chiffre 1 à 6).

- Pour cela après le 1^{er} lancer de l'attaquant et l'éventuelle réponse du défenseur – il peut ne pas vouloir jouer - ils posent leur(s) carte(s) pari face cachée devant eux en même temps qu'ils placent les pépètes correspondant à leur mise.
- Au cours du tour de jeu ils ne peuvent plus changer leur(s) pari(s).
- A la fin du tour de jeu ils retournent leurs cartes :
 - ils ont gagné, ils reçoivent leurs pépètes de la banque.
 - Ils ont perdu ils donnent les pépètes pariées à la banque.
- Le nombre de paris est limité à deux par joueur.
- On ne peut pas miser plus d'une pépète pour les paris à un chiffre - 1 à 6.

Questions

- Comment les adversaires d'un duel sont-ils désignés ?

Dans l'ordre de placement autour de la table de jeu et dans le sens des aiguilles d'une montre.

1 contre 2 puis 3 contre 4 puis 5 contre 6 dans une partie à 6 joueurs.

Lorsque cette série de duels est terminée tous les joueurs lancent un dé une fois. Les deux meilleurs scores s'affrontent dans le duel suivant.

En cas d'égalité les joueurs concernés relancent le dé.

- Que se passe-t-il quand un joueur n'a plus de pépètes ?

Il est éliminé et doit quitter la partie sauf si un – ou des - joueurs - décide de lui donner des pépètes.

- Que se passe-t-il quand le défenseur annonce viser 2 faces différentes de l'attaquant et qu'il sort deux fois une des deux faces ?

Le défenseur ne sort qu'un de ses dés . L'autre viendra en déduction de ses points.

Exemple : Le défenseur annonce le 6 et le 5. Il sort deux 6.

Tous les 6 de l'attaquant sont sortis de son jeu. Le défenseur ne sort qu'un seul 6 de son jeu.

L'autre dé viendra en déduction de ses points.

Calcul du score :

- Suite à 3 : 2 points + total des dés

Exemple :  $2+4+5+6=17$ pépètes

- Suite à 4 : 3 points + total des dés

Exemple :  $3+2+3+4+5=17$ pépètes

- Suite à 5 : 10 points + total des dés

Exemple :  $10+2+3+4+5+6=30$ pépètes

- Full - 3 faces identiques + une paire - : 5 points + total des dés

Exemple :  $5+5+5+5+1+1=22$ pépètes

- 3 faces identiques - : 5 points + total des dés

Exemple :  $5+1+1+1=8$ pépètes

- 4 faces identiques : 7 points + total des dés

Exemple :  $7+4+4+4+4=23$ pépètes

- 5 faces identiques : 10 points + total des dés



$$10+2+2+2+2+2=20 \text{ p p tes}$$

Exemple :

- Dans le calcul des points on ne peut pas utiliser deux fois un d  pour r aliser 2 combinaisons diff rentes.

Exemple : trois 6 sortent plus un 4 et un 5. On peut faire soit un triple – Trois 6 – soit une suite – 4, 5, 6 – et non un triple avec tous les 6 + une suite 4, 5 & 6 en utilisant un des 6.

Options

Le score malus et bonus

Les joueurs peuvent fixer entre eux un nombre bonus et un nombre malus.

Ainsi   la fin d'un duel apr s comptage des points lorsque le score total des points de n'importe quel joueur tombe :

- sur le nombre bonus il re oit de la banque une prime de 10 p p tes.
- sur le nombre malus il donne   la banque 10 p p tes.

ou :

- Partie en 50 p p tes

- **Bonus : + 7 p p tes** : si le score total de n'importe quel joueur est compris entre 22 et 24 p p tes il re oit 7 p p tes de la banque.

- **Malus : - 7 p p tes** : si le score total de n'importe quel joueur est compris entre 34 et 36 p p tes il donne 7 p p tes   la banque.

- Partie en 70 points

- **Bonus : + 7 p p tes** : si le score total de n'importe quel joueur est compris entre 30 et 32 p p tes il re oit 7 p p tes de la banque.

- **Malus : - 7 p p tes** : si le score total de n'importe quel joueur est compris entre 48 et 50 p p tes il donne 7 p p tes   la banque.

Fin de la partie : soit quand la dur e de la partie fix e par les joueurs est atteinte soit quand un joueur a atteint le premier un nombre de p p tes fix e  galement par les joueurs au d part. Dans une partie   plus de deux joueurs, chaque joueur doit avoir particip  au m me nombre de duels.

