

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Killer – Killer dés

Douze Trente – Trente Douze

Il existe de nombreuses variantes de ce jeu, connu sous de nombreuses appellations. Nous présenterons ici la règle qui nous semble la plus intéressante. Quelques variantes seront proposées dans la colonne de droite.

Règle du jeu

Variantes

But du jeu

Éliminer tous les adversaires en leur faisant perdre la totalité de leurs points de vie.

Matériel

- 6 dés à six faces
- Bloc de marque ou jetons

Préparation

Chaque joueur reçoit un capital de 30 points de vie (PDV).

On désigne un premier joueur.

Déroulement du jeu

Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire. Un joueur qui perd ses derniers PDV est éliminé. Le dernier joueur en lice gagne la partie.

Tour d'un joueur

Le tour de jeu comporte 2 phases :

1. Lancer les dés pour obtenir un total ;
2. Selon le résultat des dés, lancer une attaque ou gagner des PDV.

Lancer les dés

L'objectif est d'obtenir aux dés, soit 30 ou plus, soit 12 ou moins.

Le joueur lance les six dés. Il écarte autant de dés qu'il le souhaite, mais au moins un, puis relance les dés non écartés. Après chaque lancer, il doit écarter au moins un dé. Il n'est donc pas possible de lancer les dés plus de 6 fois.

Le joueur additionne alors la valeur des 6 dés pour déterminer un score, compris entre 6 et 36.

On peut jouer avec plus ou moins de dés, en adaptant les valeurs

Le capital initial est obtenu par un lancer de dés.

On trouve de nombreuses variantes permettant aux joueurs éliminés, soit de continuer à participer sans pouvoir gagner, soit de revenir à la vie.

Selon le score...

1 Si le score est supérieur à 12 et inférieur à 30 Le joueur perd des PDV

Le joueur perd un nombre de PDV égal à la plus petite différence entre son score et 12 ou son score et 30.

Exemples :

Un score de 27 entraîne une perte de 3 PDV (30-27)

Un score de 18 entraîne une perte de 6 PDV (18-12)

2 Si le score est exactement de 12 ou 30 Le joueur se régénère

Le joueur va pouvoir se régénérer. Il lance un dé pour déterminer combien il gagne de PDV.

3 Si le score est inférieur à 12 ou supérieur à 30 Le joueur lance une attaque

Le joueur va lancer une attaque contre l'adversaire de son choix. La valeur de l'attaque est déterminée par la différence entre son score et 12, s'il est inférieur à 12, ou entre son score et 30, s'il est supérieur à 30.

Exemples :

Avec un score de 32 ou de 10, le joueur fait une attaque de « 2 » ;

Avec un score de 34 ou de 8, le joueur fait une attaque de « 4 ».

Le joueur désigne un adversaire puis lance les six dés.

Il écarte tous les dés de la valeur de l'attaque et relance les autres dés. Lorsque aucun des dés ne montre la valeur de l'attaque, l'attaque est terminée.

On additionne la valeur de tous les dés portant la valeur de l'attaque et le joueur attaqué perd un nombre de PDV égal à ce total.

Exemple :

Annie lance une attaque de « 3 » sur Bruce qui a 19 PDV. Elle obtient, lors de son premier lancer, « 1 2 2 3 4 6 ». Elle écarte le « 3 » et lance les 5 autres dés. Elle obtient « 2 3 3 5 6 ». Elle écarte les deux nouveaux « 3 » et relance les 3 autres dés. Elle obtient « 1 5 6 ». L'attaque est terminée. Elle a obtenu 3 « 3 ». Bruce perd donc 9 PDV Il n'en possède plus que 10.

Fin de la partie

Lorsque tous les joueurs, sauf un, sont éliminés, le dernier joueur en vie gagne la partie.

Le joueur ne se régénère pas. Son tour est simplement terminé.

Le joueur, avant de lancer son attaque, se régénère de la valeur de l'attaque

Si le joueur lance les dés sans avoir annoncé au préalable son adversaire pour l'attaque, il devient lui-même la cible de l'attaque.

Variante 1 : Un joueur qui obtient 6 dés de la valeur de l'attaque relance tous les dés. Il n'y a pas de limite au lancers de dés, tant qu'il obtient au moins un dé de la valeur de l'attaque.

Variante 2 : Un joueur qui obtient 6 dés de la valeur de l'attaque peut arrêter là ou relancer tous les dés. Si choisit de continuer, il doit obtenir au moins un dé de la valeur de l'attaque, sinon son tour est perdu. Tant qu'il obtient au moins un dé de la valeur de l'attaque, il peut choisir de continuer ou d'arrêter. S'il continue et n'obtient aucun dé d'attaque, toute son attaque est perdue.