

# DESfausse alternatif

*Il est grand temps de chasser les mauvais esprits de la surface de la terre et de les renvoyer en Enfer !  
Qui sera le premier à pacifier sa zone ?*

## Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 20 petits dés à 6 faces (10 rouges, 10 verts) appelés [Dés]funts
- 10 gros dés à 6 faces sans 2, ni 6 (5 rouges, 5 verts) appelés [Dés]mons
- 1 Gros dé à 6 faces blanc appelé Ange.
- 6 jetons manche
- 1 coupelle appelée Les Enfers

DESfausse est un jeu de défausse de dés avec une part de stop ou encore et de combinaisons pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans (on peut monter jusqu'à 6 joueurs mais ça rajoute 6 dés : 2 gros et 4 petits). La durée d'une partie est inférieure à 20 minutes.

## But du jeu :

Etre le premier joueur à remporter 2 manches.

## Mise en place :

Chaque joueur prend 2 petits dés rouges, 2 petits dés verts (les [Dés]funts), 1 gros dé rouge et 1 gros dé vert (les [Dés]mons), le dé Ange ne sert pas lors de la première manche. On place Les Enfers au centre de la table.

## Le tour de jeu :

Tous les joueurs vont lancer devant eux simultanément leurs dés.

Ils écartent les  qui sont bloqués. Et peuvent garder de côté certains autres dés pour conserver leur résultat (ces dés ne sont pas bloqués).

Les joueurs peuvent répéter cette opération simultanément 2 fois, soit 3 lancers au total.

*Exemple : le joueur 1 lance ses dés\*, il obtient       , il écarte le diable et garde de côté les 2 3 et les 2 5 ; le joueur 2 quant à lui a obtenu       il écarte le diable et garde de côté les 3 4.*

*Le joueur 1 relance son dé restant et obtient  qu'il garde ; le joueur 2 relance ses 2 dés et obtient   , il écarte le diable et conserve le 4*

*Le joueur 1 relance ses 2 5 et obtient   ; le joueur 2 ne joue pas son 3<sup>ème</sup> lancer.*

## ○ Règles et ordre de défausse :

**On ne peut se défausser que d'une seule combinaison par tour.**

- Si on a une combinaison de même valeur et de même couleur, on peut s'en défausser aux Enfers ou la donner aux adversaires (un ou plusieurs).
- Si on a une combinaison de même valeur mais de couleurs différentes on peut la défausser aux Enfers.

Pour chaque  , on se défausse d'un dé en moins.

- Si plus de la moitié de nos dés sont des  on devient **maudit** pour le tour, Les autres joueurs dans l'ordre de la défausse nous donnent un dé hors combinaison de leur choix (dans la limite de 9 dés maximum par joueur).

*L'ordre de défausse est le suivant :*

On appelle d'abord les éventuels **maudits** pour qu'ils se fassent connaître.  
Ensuite on appelle les 2, les 3, les 4, les 5 et les 6.

Si plusieurs joueurs ont des combinaisons d'une même valeur, le joueur qui se défausse en premier est celui qui a la combinaison qui comprend le plus grand nombre de dés \*.

En cas d'égalité dans le nombre de dés qui compose la combinaison, c'est le joueur qui a le plus de dés verts dans sa combinaison qui se défausse en premier.

En cas d'égalité de dés verts, les joueurs se défaussent en même temps.

*Exemple : le joueur 1 a obtenu à l'issue de ses 3 lancers      , le joueur 2 quant à lui a obtenu      .*

*Il n'y a pas de **maudit**, ni de 2.*

*Le joueur 1 se défausse en premier (une combinaison de 3) et décide de donner 2 dés rouges au joueur 2.*

*Le joueur 2 se défausse ensuite (une combinaison de 4) de 2 dés rouge dans la coupelle de défausse.*

\* **Cas particulier Si un joueur n'a plus qu'un dé en main au début du tour** : il se défausse avant les autres à l'appel de la valeur de son dé (*un joueur qui a un 2 vert est sûr de remporter la manche*). Cependant si un joueur lui donne des dés avant qu'il ne se soit défaussé, il ne peut alors se défausser d'aucun dé ce tour-ci.

On recommence le tour de jeu, jusqu'à ce qu'un joueur soit parvenu à se défausser de l'ensemble de ses dés.

#### • **Fonctionnement du dé Ange :**

Le dé **Ange** n'a pas de face  , mais une face 

On peut attribuer à ce dé la couleur de son choix, on peut attribuer à la face  la valeur de son choix.

Lorsque l'on défausse ce dé au centre, il est mis de côté et ne va pas aux **Enfers**.

#### **Fin du Jeu et Conditions de Victoire :**

Dès qu'un joueur parvient à se défausser de l'ensemble de ses dés, cela met fin à la manche.

Il gagne alors 1 jeton **manche**, si c'est son deuxième il remporte la partie.

Les égalités sont possibles.

Sinon une nouvelle manche commence, le joueur qui vient de remporter la précédente prend le dé **Ange** et donne son **[Dés]mons** rouge au joueur qui avait le plus de dés restants à l'issue de la manche précédente.

Si plusieurs joueurs peuvent recevoir le **[Dés]mons** rouge, c'est le joueur qui choisit à qui il le donne.

**Par Lionel BORG / [lioborg@free.fr](mailto:lioborg@free.fr)**

#### **Et le thème dans tout ça ?**

Le thème est modifiable et n'a été choisit que pour une bête histoire de jeu de mots qui n'est même pas transposable en anglais ^^.