

DESfausse v13

*Il est grand temps de chasser les mauvais esprits de la surface de la terre et de les renvoyer aux Enfers !
Qui obtiendra le titre de Purificateur ?*

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

- 20 petits dés à 6 faces (10 rouges, 10 verts)
- 10 gros dés à 6 faces sans 2, ni 6 (5 rouges, 5 verts)
- 1 **tableau des trophées**
- 11 jetons **trophée** (voir le détail en Annexes)
- 6 jetons **manche**
- 1 **coupelle** appelée **Les Enfers**

DESfausse est un jeu de défausse de dés pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans.
La durée d'une partie est d'environ 20 minutes.

But du jeu :

Etre le premier joueur à remporter 2 manches (**3 manches à 2 joueurs**).
Pour remporter une manche il faut être le premier joueur à s'être débarrassé de ses dés.

Mise en place :

Chaque joueur prend 2 petits dés rouges, 2 petits dés verts, 1 gros dé rouge et 1 gros dé vert.
On place **Les Enfers** au centre de la table.
On place le **plateau des trophées** sur la table et les jetons **trophée** sous les cases correspondantes du plateau.

Le tour de jeu :

Le joueur le plus âgé est désigné comme **Patriarche**. Il est chargé pendant la partie de donner le signal des lancers de dés, afin que tout le monde lance ses dés en même temps.
C'est également lui qui fera l'appel des combinaisons pour la défausse.

● Tous les joueurs vont lancer devant eux simultanément leurs dés au signal du **Patriarche** :

- Ils écartent les  qui sont bloqués.
- Ils peuvent écarter certains dés dont les résultats les intéressent (*ces dés ne sont pas bloqués et pourront éventuellement être relancés*).

● Le patriarche, va donner le signal du deuxième lancer, les joueurs ont la possibilité d'y participer ou non. Après le lancer :

- Ils écartent les  qui sont bloqués.
- Ils peuvent écarter certains dés dont les résultats les intéressent.

● Le patriarche donne le signal du troisième lancer, seul les joueurs à qui il reste des dés (*ils n'ont pas que des *) et qui ont participé au deuxième lancer, peuvent jouer ce lancer.

Les joueurs vont ensuite procéder à la défausse de leur dés et à l'attribution des jetons trophées* en fonction des combinaisons qu'ils ont réalisées.

NB : A tout moment du tour de jeu, un joueur peut utiliser un ou plusieurs jetons **trophée** qu'il possède et en activer l'effet. Il place alors son ou ses jetons trophées devant lui.

Si aucun joueur ne parvient à se défausser de son dernier dé, les jetons **trophées** placés devant les joueurs retournent à leur place sous le **plateau des trophées** et le Patriarche redémarre un nouveau tour.

**Voir Règles et ordre de défausse plus bas.*

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

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

Le **joueur 1** relance ses 2 et obtient ; le **joueur 2** ne joue pas son 3^{ème} lancer.

○ Règles et ordre de défausse, gain d'un jeton trophée :

Important :

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

Il est interdit de se défausser d'un dé que l'on vient de recevoir ce tour-ci.

Les règles de défausse sont les suivantes :

- Si l'on a une combinaison de même valeur et de même couleur (Ex :) on peut s'en défausser aux **Enfers** ou la donner aux adversaires (un ou plusieurs adversaires au choix, dans la limite de 9 dés maximum par joueur).

- Si l'on a une combinaison de même valeur mais de couleurs différentes (Ex :) on peut la défausser aux **Enfers** (Ex2 : dans ce cas je peux défausser les 3 dés aux **Enfers**, ou donner les 2 rouges à mes adversaires, au choix).

★ Pour chaque , on se défausse d'un dé en moins (Ex : si j'ai , je peux me défausser de 2 [3-1] aux **Enfers** ou auprès de mes adversaires) .

- 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 de leur choix (dans la limite de 9 dés maximum par joueur) en plus de leur défausse normale (Ex : si le **joueur 1** à et qu'un autre joueur est **maudit**, le **joueur 1** se défausse de 2 [3-1] aux **Enfers** ou auprès de ses adversaires et donne en plus 1 dé au **maudit**, sauf si ce dernier à 9 dés en main.) Si plusieurs joueurs sont **maudits** au même tour, ils ne se donnent pas de dés mutuellement mais reçoivent des dés autres joueurs.

L'ordre de défausse est le suivant :

Le **Patriarche** appelle d'abord les éventuels **maudits** pour qu'ils se fassent connaître.

Ensuite il appelle les **2** qui se défaussent, puis 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 hors (Ex : un joueur qui a , se défausse avant un joueur qui a , même si le second joueur se défaussera de 2 dés et le premier de 1 seulement).

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 (Ex : un joueur qui a se défausse avant un joueur qui a).

En cas d'égalité de dés verts, les joueurs se défaussent en même temps (mais ne gagnent aucun jeton **trophée** s'il n'y a pas assez de jetons **trophée** pour qu'ils se servent).

Le gain d'un jeton trophée :

Si, lorsqu'il se défausse d'un ou plusieurs dés, un joueur satisfait les conditions de gains d'un jeton **trophée**, il le remporte et pourra l'utiliser dès le tour suivant.

S'il a le choix entre plusieurs trophées, le joueur choisit celui qu'il veut prendre (**1 seul trophée par tour**).

Important : un joueur ne peut remporter un jeton **trophée** de même nature qu'un jeton qu'il a utilisé ce tour-ci (posé devant lui).

Exemple : le **joueur 1** a obtenu à l'issue de ses 3 lancers  , le **joueur 2** quant à lui a obtenu   mais possède un jeton **trophée** « **changer un dé de couleur** ».

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 ses 2  (3-1 ) au **joueur 2**. Le **joueur 1** peut donc récupérer au choix : le jeton **trophée** « **nouvelle relance** » (puisque'il s'est défaussé de 2 dés) ou le jeton **trophée** « **changer un dé de couleur** » (puisque'il a donné au moins 1 dé à un adversaire).

Le **joueur 2** se défausse ensuite : il a le choix entre se défausser de 2 dés (4-2 ) aux **Enfers**, ou d'utiliser le pouvoir de son jeton **trophée** « **changer un dé de couleur** » pour donner 1  à un autre joueur. S'il choisit la 2^{ème} option il n'aura pas le droit de récupérer un jeton **trophée** « **changer un dé de couleur** » puisque'il vient d'en utiliser un ce tour-ci. Il décide donc de se défausser de  aux **Enfers** et récupère un jeton **trophée** « **nouvelle relance** ».

★ **Cas particulier Si un joueur n'a plus qu'un dé en main au début du tour :** il se défausse à l'appel de la valeur de son dé avant toutes les autres combinaisons (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, sauf pour donner un dé à un éventuel **maudit** (Ex : le **joueur 1** fait un , le **joueur 2** a fait , le **joueur 2** donne  [3-1 diable] au **joueur 1** qui ne peut plus se défausser de son  ce tour-ci et aura 3 dés à jouer au prochain tour).

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

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 et il prend un jeton **manche**.

Si à l'issue d'une manche un joueur possède 2 jetons **manche** (ou 3 pour une partie à 2 joueurs), il remporte la partie et obtient le titre de **Purificateur** !

Les égalités sont possibles.

Annexes

Les jetons trophées :

✧ **Trophée « nouvelle relance » :**



(x3) On peut prendre ce trophée, lorsque l'on se défausse de 2 dés **aux Enfers** ou auprès d'un autre joueur. En échange de ce trophée un joueur peut effectuer un nouveau lancer avec les dés qui lui restent.

✧ **Trophée « changer un dé de couleur » :**



(x3) On peut prendre ce trophée, lorsque l'on se défausse d'1 ou plusieurs dés auprès d'un ou de plusieurs autres joueurs. En échange de ce trophée un joueur peut changer la couleur de l'un de ses dés.

❖ **Trophée « petit exorcisme » :**



(x2) On peut prendre ce trophée, lorsque l'on se défaisse de 3 dés **aux Enfers** ou auprès d'un autre joueur. En échange de ce trophée un joueur peut débloquent un  *

❖ **Trophée « changer plusieurs dés de couleur » :**



(x2) On peut prendre ce trophée, lorsque l'on se défaisse de 4 dés **aux Enfers** ou auprès d'un autre joueur. En échange de ce trophée un joueur peut changer la couleur de plusieurs de ses dés.

❖ **Trophée « grand exorcisme » :**



(x1) On peut prendre ce trophée, lorsque l'on se défaisse de 5 dés **aux Enfers** ou auprès d'un autre joueur. En échange de ce trophée un joueur peut débloquent tous ses  *

** **Attention !** "débloquent" ne veut pas dire "relancer". Débloquent un diable permet de relancer un  à condition d'avoir encore au moins un lancer à faire. Si à l'issue du 3^{ème} lancer je souhaite débloquent un  il me faut alors 2 jetons **trophées** « **petit exorcisme** » et « **nouvelle relance** », le premier pour débloquent le , le second pour faire un nouveau lancer.*

Par Lionel BORG / lioborg@free.fr

Exemple de deux premiers tours de jeu d'une partie à 3 joueurs :

Chaque joueur prend 2 petits dés verts, 2 petits dés rouges, 1 gros dé vert et 1 gros dé rouge. Les **Enfers**, le **plateau des trophées** et les jetons **trophées** sont placés au centre de la table. Le **joueur 1** qui est le plus âgé est désigné comme **Patriarche**.

★ Le **joueur 1** donne le signal du 1^{er} lancer (tous les joueurs lancent leurs 6 dés).

- Le **joueur 1** obtient :      
- Le **joueur 2** obtient :      
- Le **joueur 3** obtient :      

- Le **joueur 1** écarte le  ainsi que les 3    et le  qui est un gros dé et n'a donc pas de face , il ne va relancer que le  au prochain lancer
- Le **joueur 2** écarte les 2   ainsi que les 2  , il va relancer les   au prochain lancer
- Le **joueur 3** écarte les 2   et les 2  , il va relancer les   au prochain lancer

★ Le **joueur 1** donne le signal du 2^{ème} lancer.

- Le **joueur 1** obtient : 
- Le **joueur 2** obtient :  
- Le **joueur 3** obtient :  

- Le **joueur 1** écarte le  et décide de s'arrêter avec une combinaison de :      
(Il ne peut pas faire de 2 avec un gros dé et il est assuré de pouvoir se défausser d'au moins 1 dé aux **Enfers**).

- Le **joueur 2** écarte le  et décide de s'arrêter avec une combinaison de :      
(Il ne peut se défausser d'aucun dé ce tour-ci et un  le mettrait en situation de **maudit**).

- Le **joueur 3** écarte le  et décide de relancer les    au dernier lancer

★ Le **joueur 1** donne le signal du 3^{ème} lancer.

- Le **joueur 3** obtient :   

- Le **joueur 3** obtient une combinaison finale de :      

Le **joueur 1** après avoir vérifié qu'il n'y avait pas de **maudit** appelle les  :

Le **joueur 1** se défausse de  aux **Enfers** mais il n'a droit à aucun trophée.

Le **joueur 1** appelle les  :

Le **joueur 3** se défausse de    aux **Enfers** et a le choix entre les jetons  et . Il préfère prendre le jeton **trophée** « **petit exorcisme** ».

NB : Il aurait également pu choisir de donner   à ses adversaires et aurait alors eu accès au

jeton .

Le **joueur 2** ne pouvant se défausser ce tour-ci avec ses 3   , la défausse est finie.

Les joueurs prennent les dés qui leur restent et le **joueur 1** donne le signal du **début d'un nouveau tour**.

★ Le **joueur 1** donne le signal du 1^{er} lancer (*le **joueur 1** lance 5 dés, le **joueur 2** 6 dés, le **joueur 3** 3 dés*).

- Le **joueur 1** obtient :     
- Le **joueur 2** obtient :      
- Le **joueur 3** obtient :   

● Le **joueur 1** écarte le  ainsi que les 2   et les 2   qui sont des gros dés et qui n'ont donc pas de face , il décide de s'arrêter là et ne pourra plus lancer de dés ce tour-ci.

● Le **joueur 2** écarte le , les 2   et les 2  , il ne va relancer que le  au prochain lancer

● Le **joueur 3** écarte les 2  , pour éviter d'être **maudit** il décide d'utiliser son jeton , il va relancer les   au prochain lancer.

★ Le **joueur 1** donne le signal du 2^{ème} lancer.

- Le **joueur 1** ne lance pas de dé.
- Le **joueur 2** obtient : 
- Le **joueur 3** obtient :  

● Le **joueur 2** écarte le  et décide de relancer les 2   pour son dernier lancer.

● Le **joueur 3** écarte les   et décide de s'arrêter.

★ Le **joueur 1** donne le signal du 3^{ème} lancer.

- Le **joueur 2** obtient :   

● Le **joueur 2** obtient une combinaison finale de :      

Le **joueur 1** après avoir vérifié qu'il n'y avait pas de **maudit** appelle les , les , les  :

Les **joueurs 2 et 3** ont une combinaison de . Le **joueur 2** a une combinaison de 4 dés, le **joueur 3** a une combinaison de 2 dés ; le **joueur 2** se défausse donc en premier.

Le **joueur 2** se défausse de 3    aux **Enfers** et choisit le trophée .

NB : Il aurait également pu choisir de donner 1  ou 1  à l'un de ses adversaires.

Le **joueur 3** se défausse de  aux **Enfers**.

Le **joueur 1** appelle ensuite les  et de se défausse de  aux **Enfers**.

Les joueurs prennent les dés qui leur restent et le **joueur 1** donne le signal du début d'un nouveau tour.

Matériel imprimable pour la mise à jour du prototype :

