

DESfausse

DESfausse est comme son l'indique un jeu de dés qu'il va falloir être le premier à défausser.

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

- 24 petits dés à 6 faces (*12 rouges, 12 verts*)
- 12 gros dés à 6 faces sans face 2 ni face 6 (*6 rouges, 6 verts*)
- 12 jetons **manche**
- 6 jetons **pouvoir**
- 1 **coupelle de défausse**

DESfausses est un jeu de dés, de défausse et de combinaisons pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans. La durée d'une partie varie de 5 à 20 minutes en fonction du nombre de joueurs.

Mise en place :

Chaque joueur prend 2 petits dés rouges, 2 petits dés verts, 1 gros dé rouge et 1 gros dé vert ainsi qu'un jeton **pouvoir** si vous jouez avec la règle avancée.

On place la **coupelle de défausse** au centre de la table et à côté d'elle les jetons **manche**.

Les dés non utilisés sont remis dans la boîte (*à 2 joueurs, on place 1 gros dé rouge et 1 gros dé vert dans la coupelle de défausse dès le début si l'on joue avec la règle avancée*).

Pour déterminer le premier joueur, tout le monde lance 3 petits dés.

Le joueur qui aura le plus haut score en additionnant ses 3 dés est le premier joueur (*les égalités relancent*).

But du jeu :

Etre le premier joueur à remporter 2 jetons **manche**. Les égalités sont possibles.

Pour remporter une manche il faut être le premier à ne plus avoir de dés.

Le tour de jeu :

A son tour dans le sens horaire :

On peut lancer les dés jusqu'à 3 fois par tour, sauf les 1 qui sont mis de côté.

- Si on a une combinaison de même valeur et de même couleur, on peut s'en défausser au centre ou la donner aux adversaires (*un ou plusieurs*).
- Si on a une combinaison de même valeur mais de couleur différente, on la défausse au centre.
 - Si on se défausse d'une combinaison de 6 au centre, on peut faire passer le tour du joueur suivant.
 - Si on se défausse d'une combinaison de 2 au centre, on peut changer le sens du tour.

Pour chaque 1, on se défausse d'un dé en moins.

- Si plus de la moitié de nos dés sont des 1, tous les autres joueurs nous donnent un dé de leur main au choix (*dans la limite de 9 dés maximum par joueur, les autres étant défaussés dans la coupelle de défausse*).

- Si on n'a plus qu'un dé en main, on choisit une valeur avant de lancer. Si on fait cette valeur, on passe, si on fait un 1 les autres joueurs nous donnent un dé (*voir ci-dessus*) sinon c'est gagné.

(Règle avancée) Le jeton pouvoir :

Une seule fois dans la partie à condition qu'il y ait au moins 5 dés dans la **coupelle de défausse**, à son tour de jeu en échange de son jeton **pouvoir** un joueur peut tenter d'échanger ses dés avec ceux de l'un adversaire.

On prend 5 dés dans la défausse (*en priorité les gros dés*) et on annonce "petit" ou "grand".

Si on a une majorité de 1, 2 ou 3 le résultat est "petit", si on a une majorité de 4, 5 ou 6 le résultat est "grand". En cas d'égalité on relance un gros dé jusqu'à ce qu'une majorité apparaisse.

Si on a fait le bon pronostic, on échange sa main avec qui on veut, si on s'est trompé on garde les 5 dés en plus de sa main.

L'utilisation du jeton pouvoir constitue l'action du tour d'un joueur.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

La manche se termine dès qu'un joueur se débarrasse de son dernier dé, il gagne alors un jeton **manche**. Si plusieurs joueurs terminent en même temps, ils gagnent tous un jeton **manche**.

La partie se termine dès qu'un joueur gagne un second jeton **manche**, il remporte alors la partie.

Les égalités sont possibles, on peut alors convenir d'une dernière manche pour départager les ex-æquo.

Par Lionel BORG / lioborg@free.fr