

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 :

- 20 petits dés à 6 faces (10 rouges, 10 verts)
- 10 gros dés à 6 faces sans face 2 ni face 6 (5 rouges, 5 verts) : **[Dés]mons**
- 45 jetons **trophées** (9 rouges, 9 verts, 9 bleus, 9 blancs, 9 noirs)
- 1 **tableau de chasse**
- 1 **coupelle de défausse**

DESfausses est un jeu de dés, de défausse et de combinaisons pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans. La durée d'une partie est inférieure à 20 minutes.

But du jeu :

Totaliser le plus de points à l'aide des jetons **trophées** placés sur le **tableau de chasse** à l'issue des 3 manches qui composent la partie.

Mise en place :

Chaque joueur prend 2 petits dés rouges, 2 petits dés verts, 1 gros dé rouge et 1 gros dé vert ainsi que 9 jetons **trophées** (3 pour la première manche, 3 pour la seconde manche et 3 pour la dernière).

On place la **coupelle de défausse** au centre de la table.

Les dés non utilisés sont remis dans la boîte.

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*).

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.

On ne peut se défausser qu'une seule fois et d'une seule combinaison par tour.

- 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.

A la fin de son tour on peut placer l'un de ses jetons **trophées** sur une case libre du tableau de chasse correspondant à la manche actuellement en jeu.

On ne peut poser un jeton **trophées** que sur une case dont on satisfait les exigences et l'on ne peut poser qu'un jeton **trophées** par tour. Seul le joueur dont c'est le tour peut placer un jeton à la fin de son tour.

On ne peut déplacer l'un de ses jetons **trophées** sauf 2 cas particuliers :

- Si l'on fait plus de la moitié de 1 avec ses dés, on est obligé de poser un jeton **trophées** sur la case correspondantes, même si cette dernière est déjà occupé (*le pion qui s'y trouvait retourne dans la main du joueur de la couleur correspondante*). Si l'on n'a plus de jetons disponibles, on déplace le jeton de son choix sur cette case.
- Si l'on est le premier joueur à se défausser de tous ses dés et que l'on n'a plus de jetons **trophées** disponibles, on déplace le jeton de son choix sur la case correspondante.

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. Chaque joueur reprend autant de jetons **trophées** que nécessaire pour arriver à 3 jetons par joueur. C'est le joueur qui totalise le moins de points sur le **tableau de chasse** qui débute la nouvelle manche, en cas d'égalité c'est le plus jeune qui commence. A l'issue des 3 manches, c'est le joueur qui totalise le plus de points à l'aide de ses jetons trophées sur le tableau de chasse qui l'emporte.

Spécial : Si un joueur a placé 3 de ses jetons **trophées** sur un même trophée au cours des 3 manches, il est déclaré **Maître de ce trophée** et ajoute le triple des points attribués normalement en plus de son total (*sauf pour les colonnes -1 et 12 points*).

- *Exemple :* le joueur 1 a placé un jeton sur le trophée se défausser de 2 dés durant, la première, la seconde et la troisième manche va marquer $2 + 2 + 2 + (2 \times 3)$ de bonus = 12 pts

Spécial 2 : Si à un quelconque moment de la partie un joueur parvient à placer 7 de ses jetons sur chacun des trophées à l'exception de « Faire plus de la moitié de 1 » alors il remporte immédiatement la partie sans tenir compte du décompte des points.

Par Lionel BORG / lioborg@free.fr

Visuel du tableau de chasse :

	Se défausser de 2 dés	Se défausser de 3 dés	Se défausser de 4 dés	Se défausser de 5 dés	Se défausser de dés auprès d'adversaires	Se défausser de ses DésImons	Faire plus de la moitié de 1	Se défausser de tous ses dés
1^{ère} manche	2 pts	3 pts	5 pts	7 pts	3 pts	2 pts	- 1 pt	12 pts
2^{ème} manche	2 pts	3 pts	5 pts	7 pts	3 pts	2 pts	- 1 pt	12 pts
3^{ème} manche	2 pts	3 pts	5 pts	7 pts	3 pts	2 pts	- 1 pt	12 pts