



## Règles de jeu

**Nombre de joueurs :** 1 à 2 (temps de jeu : 10 à 15 mn)

**Matériel nécessaire :** 5 dés + 1 stylo + 1 feuille de score (à télécharger sur [www.skalpott.fr](http://www.skalpott.fr))

**Présentation du jeu :** vous êtes un joueur de tennis et affrontez un adversaire virtuel (version solo) ou réel (version pour 2 joueurs). Chaque feuille de score imprimée au format A4 vous permet de jouer 4 parties ou plus exactement 4 manches (appelées également « set ») puisque c'est vous qui décidez si la partie se joue en une manche gagnante ou plus.

Dans une partie de Djoko vous ne jouez pas chaque point nécessaire pour remporter un jeu comme dans un match réel de tennis mais, à chaque tour, vous pouvez remporter un jeu complet avec un seul lancer de dés.

Comment ? En associant le résultat de 4 dés à l'utilisation de vos ressources physiques et techniques !

Il s'agit donc d'un jeu de gestion de score dans lequel vous devrez tenir votre jeu de service, parfois laisser filer un jeu afin de mieux préserver vos ressources en attendant de pouvoir prendre l'avantage sur votre adversaire.

### Quelques notions tennistiques applicables au Djoko :

<> Pour gagner une manche, il faut être le premier à marquer six jeux avec au moins deux jeux d'écart, dans le cas contraire la manche se poursuit. Les scores possibles pour remporter une manche sont donc : 6/0, 6/1, 6/2, 6/3, 6/4 et 7/5 (si les deux joueurs n'ont pu se départager au bout de dix jeux). Si les deux joueurs n'ont pas été en mesure de se départager au cours des douze premiers jeux (donc à égalité à 6/6), ils disputent un jeu décisif (« tie-break » en anglais).

<> Le « serveur » est le joueur qui met la balle en jeu et le « relanceur », celui qui doit renvoyer la balle servie par son adversaire. Chaque joueur est serveur pendant 1 jeu sur 2, et ce pour les 12 premiers jeux disputés. Etre serveur donne, au niveau des joueurs professionnels, un avantage certain sur le gain du jeu. Seul le jeu décisif possède une logique différente puisque les 2 joueurs sont serveurs alternativement.

### Mise en place du match :

Les 2 joueurs commencent par décider si le match se joue en une manche gagnante ou deux. Dans ce dernier cas, une 3ème manche sera nécessaire en cas d'égalité à une manche partout.

Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient la valeur la plus élevée décide de servir ou de recevoir pour commencer le match. S'il choisit de servir, il devient le joueur A auquel est attribué la couleur jaune. Son adversaire devient donc le joueur B et hérite de la couleur verte.

Les 2 joueurs se partageront ainsi la même fiche de score chacun en écrivant dans les cases de sa couleur, en commençant par leur nom ou celui de leur joueur préféré !

Ensuite, s'il s'agit d'une première manche, on inscrit systématiquement le chiffre 4 (le maximum possible) sur les 2 lignes « Récupération » du jeu n° 1 puisque les 2 joueurs, n'ayant pas encore joué, possèdent un état de fraîcheur optimum.

Le match peut commencer !

### Version pour 2 joueurs :

#### A) Jeux 1 à 12

##### Le lancer de dés :

Chaque joueur dispose de 3 lancers maximum (ou 4 lancers en utilisant le « coup du Joker »).

Le nombre de dés utilisés **au premier lancer** varie suivant que vous êtes serveur ou relanceur :



Le serveur est le seul à utiliser 5 dés mais uniquement pour son premier lancer. Ce dé supplémentaire matérialise l'avantage donné par l'engagement.

Le serveur commence par écarter un dé de son choix puisque les notes se calculent sur 4 dés. Il peut ensuite, soit valider immédiatement son résultat, soit relancer tout ou partie des 4 dés conservés.

Le relanceur, lui, utilise toujours 4 dés du premier au dernier lancer.



##### La colonne « Récupération » :

Chaque joueur y inscrit une note de 0 à 4.

Elle matérialise la fraîcheur physique avec laquelle le joueur entame un nouveau jeu.

Son principe est qu'un joueur ayant eu un engagement physique total au cours du jeu précédent, n'aura pas complètement récupéré à l'amorce du nouveau jeu.

2 critères sont additionnés pour constituer cette note :

- 1) le nombre de lancers effectué par le joueur au jeu précédent :
  - 1 lancer = 2 points
  - 2 lancers = 1 point
  - 3 ou 4 lancers = 0 point
  
- 2) la somme des 2 dés ayant **la plus forte valeur** obtenue au jeu précédent :
  - 12 = 0 point
  - 11 = 1 point
  - 10 et moins = 2 points



Il est conseillé d'inscrire sa note de récupération sur la ligne du jeu suivant dès que l'on est sûr de ne plus relancer ses dés, et ce, avant même de remplir les autres colonnes du jeu en cours.

**La colonne « Physique » :**

Chaque joueur y inscrit une note de 2 à 12 qui matérialise l'engagement physique et la qualité du placement obtenu pour délivrer ses coups tout au long du jeu en cours.

Le principe est que la capacité physique du joueur à délivrer des gestes techniques de qualité est le résultat d'une chaîne (du pied au poignet en passant par le dos) dans laquelle aucun maillon ne doit être défaillant.

C'est donc la somme des 2 dés ayant **la plus faible valeur** (parmi les 4 dés conservés) qui exprime cette note physique.

**La colonne « Technique » :**

Chaque joueur y inscrit une note qui peut prendre 4 valeurs possibles : 0, 3, 6 ou 9.

Elle matérialise la réussite de gestes techniques (volée, amortie, revers décroisé...) dans le jeu en cours.

Pour marquer des points, il faut réussir avec vos 4 dés une des combinaisons suivantes :

- ◆ PAIRE = au moins 2 dés identiques (exemple : 2, 2, 5, 6) => 3 points
- ◆ DOUBLE PAIRE = 2 paires (exemple : 2, 2, 5, 5) => 6 points
- ◆ BRELAN = au moins 3 dés identiques (exemple : 2, 2, 2, 5) => 6 points
- ◆ SUITE = 4 dés consécutifs (exemple : 2, 3, 4, 5) => 9 points
- ◆ CARRÉ = 4 dés identiques (exemple : 2, 2, 2, 2) => 9 points

Vous ne pouvez pas cumuler les points de plusieurs combinaisons dans un seul jeu.

De plus au cours d'une manche chaque joueur est limité dans le nombre de coups réussis en fonction de leur difficulté :

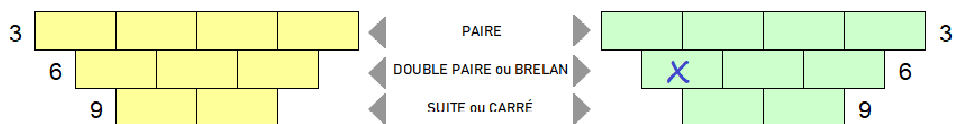
- ◆ 4 réussites possibles pour ceux à 3 points
- ◆ 3 réussites possibles pour ceux à 6 points
- ◆ 2 réussites possibles pour ceux à 9 points

C'est pourquoi, vous pouvez choisir de ne pas valider un coup réussi ou d'opter pour un coup de moindre valeur s'il est compatible avec celui réussi. En effet, la règle du « qui peut le plus, peut le moins » s'applique et un carré peut être remplacé par un brelan, une double paire ou une paire. Idem avec un brelan, ou une double paire, qui peuvent être remplacés par une paire.

Vous gardez ainsi la possibilité de conserver vos meilleurs coups pour une occasion plus décisive !

Si vous validez un coup technique, vous devez inscrire une croix sur la ligne de la combinaison correspondante

(exemple pour une double paire obtenue par le joueur B) :



**La colonne « Total » :**

Elle additionne les notes des 3 colonnes précédentes.

**La colonne « Score » :**

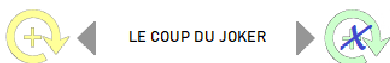
Elle matérialise le gain du jeu en fonction du résultat obtenu dans la colonne « Total » par les 2 joueurs.

Si les 2 joueurs ont le même total, c'est le serveur qui remporte le jeu !

### Le coup du Joker :

C'est un coup rare et « désespéré », pas toujours couronné de réussite, parfois tenté par un joueur en difficulté (un passing entre les jambes par exemple !).

Cela se matérialise par un 4ème lancer que chaque joueur peut utiliser une seule fois par manche (sauf pendant le jeu décisif) en cochant le symbole suivant :



A noter que « le Joker » est le surnom de Novak Djokovic, grand champion de tennis, qui a également pour diminutif « Djoko » !

### EXEMPLE JEU n°1

Situation au début du match :

JEU	SERVEUR	RÉCUPÉRATION	PHYSIQUE	TECHNIQUE	TOTAL	SCORE	
						A	B
1	A	4					
		4					

Le joueur A est le serveur et effectue son premier lancer avec 5 dés :

Résultat lancer n°1

A

il décide de conserver la paire de 2 obtenue afin la transformer en brelan ou double paire. Il retire un des 3 autres dés de son jeu définitivement (ici le 6) et relance les 2 autres.

Résultat lancer n°2

A

il obtient un brelan et valide ce résultat sans effectuer un 3ème lancer.

Les notes obtenues par le joueur A :

JEU	SERVEUR	RÉCUPÉRATION	PHYSIQUE	TECHNIQUE	TOTAL	SCORE	
						A	B
1	A	4	4	6	14		
		4					
2	B	3					

Note de récupération joueur A :  
1 (2 lancers) + 2 (intensité physique de 7)

C'est maintenant au joueur B de jouer ce 1er jeu. Il est relanceur et effectue son premier lancé avec 4 dés :

Résultat lancer n°1

B

il décide de rejouer le 1 en espérant un 2 ou un 6 pour obtenir une suite.

Résultat lancer n°2

B

il obtient une paire mais son total est insuffisant pour remporter le jeu et il tente de l'améliorer en rejouant le 3

Résultat lancer n°3

B

il obtient un 6 qui lui permet de remonter sa note physique de 7 à 9 et de remporter ce jeu.

Les notes obtenues par le joueur B et le résultat final de ce jeu :

JEU	SERVEUR	RÉCUPÉRATION	PHYSIQUE	TECHNIQUE	TOTAL	SCORE	
						A	B
1	A	4	4	6	14	0	
		4	9	3	16		1
2	B	1					
		3					

Note de récupération joueur B :  
0 (3 lancers) + 1 (intensité physique de 11)

## B) Jeu décisif

Ce jeu complémentaire possède des règles spécifiques afin de départager les joueurs qui seraient à égalité 6 jeux partout à l'issue des 12 premiers jeux.

Seule la note de récupération est calculée comme dans les jeux précédents.

Pour la note physique, chaque joueur procède à un lancer sec des 5 dés puis en conserve 4 afin de constituer la meilleure note possible avec les 2 dés de plus faible valeur.

Pour la note technique, le principe est qu'un joueur ayant réussi de nombreux coups techniques au cours des 12 premiers jeux possède le potentiel pour les reproduire lors de ce jeu décisif. C'est donc le nombre de croix inscrites dans les 9 cases des combinaisons qui donne cette note technique.

En cas d'égalité sur la note générale, c'est la meilleure note totale obtenue parmi les 12 jeux précédents qui départagera les 2 joueurs.

**EXEMPLE JEU DECISIF**

The diagram illustrates a tiebreak game between two players, A and B. It shows the progression of the game through several stages:

- Initial State:** Player A has 7 checked boxes (3 in the top row, 4 in the bottom row) and Player B has 8 checked boxes (4 in the top row, 4 in the bottom row). The dice are 3 and 6.
- Roll 1:** Player A rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5. Player B rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5.
- Roll 2:** Player A rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5. Player B rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5.
- Roll 3:** Player A rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5. Player B rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5.
- Roll 4:** Player A rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5. Player B rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5.
- Roll 5:** Player A rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5. Player B rolls 1, 2, 3, 4, 5. The 1 and 2 are crossed out, leaving 3, 4, and 5.
- Final State:** Player A has a total score of 15 (3+2+5+7) and Player B has a total score of 16 (2+4+8). Player B wins the tiebreak 7-6.

ensuite lancer sec des 5 dés du joueur A puis du joueur B

le joueur B remporte le jeu décisif avec un total de 16 points contre 15 au joueur A :

le joueur B remporte donc cette manche sur le score de 7 jeux à 6 :

## Matches en plusieurs manches:

Dans ce cas, l'attribution de la couleur affectée à chaque joueur peut être modifiée d'une manche à l'autre.

Exemple : au premier set, Roger Federer était le joueur A et Raphael Nadal le joueur B.

Si Federer était serveur lors du dernier jeu, alors c'est Nadal qui servira pour le 1<sup>er</sup> jeu du nouveau set et deviendra donc le joueur A sur la nouvelle fiche de score.

Même conséquence si ce dernier jeu était le jeu décisif : c'est le Nadal qui commencera le nouveau set au service.

A noter que les notes de récupération obtenues au dernier jeu du set terminé sont reportées sur le premier jeu du set suivant.

Si le dernier jeu était le jeu décisif, la note reportée sera de 0 pour les 2 joueurs.

Par contre, les coups techniques inutilisés lors du set précédent, ainsi que le coup du Joker, sont perdus au démarrage du nouveau set !

**Version solo :**

Dans cette version, vous affrontez un adversaire virtuel que nous appellerons ci-dessous « Le Jeu » mais auquel vous donnerez probablement le nom du tennismen que vous avez toujours rêvé de battre !

Vous jouez exactement comme dans la version 2 joueurs, face à un adversaire réel, et seul le Jeu utilise un système de notation spécifique.

Vous effectuez un lancer sec pour le compte du Jeu à chaque fois que c'est à lui de jouer.

Ce lancer unique est effectué avec 5 dés lorsque le Jeu est serveur et 4 dés lorsqu'il est relanceur.

Son résultat vous donnera immédiatement les différentes notes obtenues par le Jeu à partir des règles suivantes :

◆ **Note de récupération**

Elle dépend uniquement de la note physique obtenue au jeu précédent :

- 12 = 0 point
- 11 = 1 point
- 10 = 2 points
- 9 = 3 points
- 8 et moins = 4 points

◆ **Note physique**

Elle est constituée de la somme des 2 meilleurs dés quel que soit le nombre de dés lancés.

◆ **Note technique**

Le Jeu n'utilise pas la grille des combinaisons mais constitue cette note à partir du nombre d'As obtenus quel que soit le nombre de dés lancés.

Chaque As obtenu lui rapporte 3 points dans la limite de 9 points maximum.

En cas de jeu décisif, vous lancez 5 dés pour le compte du jeu et le barème ci-dessus s'applique de la même façon.

**EXEMPLES DE NOTES OBTENUES PAR "LE JEU"**

"Le Jeu" est ici représenté par le joueur A

	JEU	SERVEUR	RÉCUPÉRATION	PHYSIQUE	TECHNIQUE
<b>Exemple Jeu N° 1</b>	1	A	4	10	3
	2	B	2		
<b>Exemple Jeu N° 2</b>	2	B	2	11	0
	3	A	1		
<b>Exemple Jeu Décisif</b>	D	A B	3	9	6

🎯 **VOUS SAVEZ MAINTENANT TOUT, BON MATCH !** 🎯