

Règles de jeu

Nombre de joueurs : 1 à 4 (temps de jeu : 15 mn pour 2 joueurs)
Matériel nécessaire : 4 dés à 6 faces numérotées de 1 à 6
 12 jetons par joueur
 1 plateau de jeu à télécharger sur www.skalpott.fr

But du jeu : Etre le premier à positionner un jeton sur chaque maillon de sa chaîne ou à défaut réaliser la chaîne la plus longue à la fin de la partie.

Mise en place et début de partie :

L'orientation "tête-bêche" des 4 chaînes sur le plateau de jeu permet à 2 joueurs de se placer côte à côte et à 2 autres joueurs de faire face à leurs adversaires. Chaque joueur utilise une seule chaîne qu'il choisira au terme de son premier tour de jeu en y posant son premier jeton.

Tous les jetons sont placés au démarrage dans une pioche commune. Un gobelet ou un verre peut matérialiser le rebut.

Chaque joueur effectue un lancer sec des 4 dés et celui ayant réussi l'addition la plus élevée commence la partie.

Ce joueur, au terme de son premier tour positionnera un jeton sur une des chaînes et s'attribuera donc cette chaîne jusqu'à la fin de la partie. Il en sera de même pour les joueurs suivants avec les chaînes restantes.

La main tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur parvient à positionner un jeton sur un maillon de sa chaîne grâce à 4 dés tous de valeur paire ou tous de valeur impaire, il gagne le droit de conserver la main. Et ce, autant de fois qu'il réussira à nouveau cette manœuvre.

Le lancer de dés :

Chaque joueur dispose pour chaque tour de 3 lancers maximum (ou 4 lancers s'il utilise la case Joker).

Il joue ses 3 dés au premier lancer puis peut rejouer tout ou partie de ses dés aux lancers suivants (y compris remettre en jeu ceux écartés précédemment).

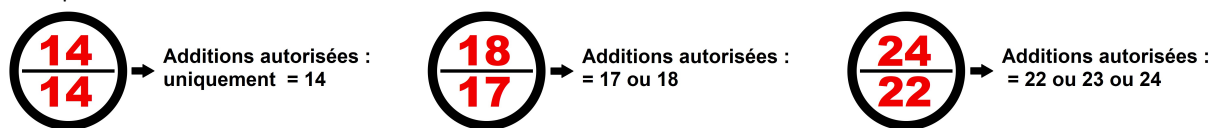
Principe de jeu pour 2 à 4 joueurs :

Les 4 chaînes sont identiques et composées de 9 maillons.

Sur le maillon central est inscrit le nombre 14. Cela signifie qu'il faut obtenir un 14 avec l'addition des ses 4 dés pour poser un jeton sur ce maillon.

Sur les 8 autres maillons sont inscrits 2 nombres. Cela signifie que votre addition devra être égale à l'un de ces 2 nombres, ou comprise entre ces 2 nombres, pour y poser un jeton.

Exemples :



La 2^e condition pour être autorisé à poser un jeton sur un maillon est que celui-ci ne soit pas déjà occupé.

Dans le cas contraire, non seulement vous ne pourrez y poser un deuxième jeton, mais surtout, vous devrez retirer celui déjà positionné sur ce maillon pour le mettre au rebut !

Utilisation de la case Joker :

Chaque joueur dispose d'une case Joker située en bas de sa chaîne.

Poser un jeton pris dans la pioche sur cette case, permet au tour suivant, de bénéficier de 4 lancers maximum au lieu de 3 !

2 conditions sont à réunir pour poser un jeton sur votre case Joker :

- 1 - elle doit être inoccupée
- 2 - ce jeton doit être posé **avant** votre 2^{ème} lancer

Le joueur peut donc choisir cette option lorsque, à l'issue de son premier lancer, son addition ne lui permet pas de poser un jeton directement dans sa chaîne et qu'il estime difficile d'y parvenir après les 2 lancers restants.

Il accepte ainsi de "perdre" un tour pour mieux réussir au tour suivant.

En contrepartie, au tour suivant, il ne pourra plus s'arrêter au premier lancer et devra aller au bout de sa tentative.

S'il réussit alors une addition correspondant à un maillon libre, il y posera le jeton positionné sur sa case Joker.

Si, au contraire il échoue, il jettera au rebut le jeton posé sur le maillon correspondant à son addition, et reversera dans la pioche celui positionné sur la case Joker.

Obligation de jeu :

Tant qu'il reste au moins 1 jeton dans la pioche, chaque joueur a l'obligation d'effectuer au minimum un lancer de ses 4 dés lorsque vient son tour.

Fin de partie :

2 cas :

1) La partie prend fin dès qu'un joueur réussit à constituer une chaîne complète de 9 maillons. Dans ce cas, les jetons positionnés sur les cases Joker sont reversés dans la pioche sans être joués et les places d'honneur sont attribuées suivant les critères cités plus bas.

2) La partie prend fin lorsque plus aucun jeton n'est disponible dans la pioche ni sur une des cases Joker. Dans ce cas, c'est la chaîne la plus longue qui désigne le vainqueur.

NB : lorsque la pioche est vide mais que des jetons sont positionnés sur des cases Joker, le tour de table continue. Le joueur sans jeton passe son tour mais peut espérer jouer au tour suivant si un adversaire échoue à poser son jeton puisque celui-ci reviendra dans la pioche.

Si plusieurs chaînes possèdent le même nombre de maillons, c'est celle avec les nombres les plus élevés qui l'emporte.

Exemple : une chaîne de 7 maillons constituée des nombres 7 à 21 l'emporte sur une autre chaîne de 7 maillons constituée des nombres 4 à 18.

Enfin, en dernier recours, c'est le nombre le plus élevé de maillons occupés par un jeton (qu'ils forment une chaîne ou non) qui départagera les éventuels ex-æquo.

Principe de jeu solo :

Vous ne jouez pas totalement seul puisque vous affrontez un adversaire virtuel que nous appellerons ci-dessous « Le Jeu ». Cet adversaire domine parfaitement son sujet et vous devrez en permanence faire les bons choix pour espérer le vaincre...

Dans ce mode solo, vous jouez exactement comme dans une partie à 2 joueurs, face à un adversaire réel, et seul Le Jeu utilise une méthode spécifique pour obtenir ses additions.

Nous vous conseillons de jouer en premier pour démarrer la partie car cela vous procurera un léger avantage dont vous aurez bien besoin !

Lorsque c'est à votre adversaire virtuel de jouer, vous effectuez un lancer sec des 4 dés pour son compte. Si le résultat permet de poser un jeton sur un des maillons de sa chaîne, vous le faites obligatoirement.

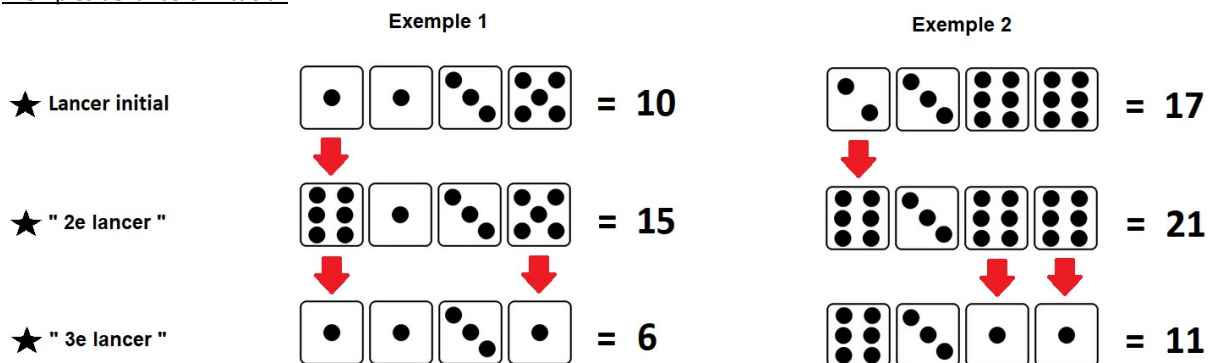
Sinon, parmi les 4 dés obtenus, vous positionnez celui (ou un de ceux) ayant la plus faible valeur sur la valeur 6 et l'addition ainsi obtenue constitue son "2eme lancer".

Si elle permet de poser un jeton sur un des maillons de sa chaîne, vous le faites obligatoirement.

Sinon, parmi les 4 dés obtenus au "2eme lancer", vous positionnez les 2 dés (ou 2 dés parmi ceux) ayant les plus fortes valeurs sur la valeur 1 et l'addition ainsi obtenue constitue son "3eme lancer".

Si elle permet de poser un jeton sur un des maillons de sa chaîne, vous le faites obligatoirement.

Exemples de lancers virtuels :



Enfin, si le 3eme lancer ne permet pas de poser un jeton sur un des maillons de sa chaîne, vous le posez sur sa case Joker.

Au tour suivant, le Jeu jouera ses 3 premiers lancers suivant la même méthode que celle décrite ci-dessus mais bénéficiera, comme vous avec la case Joker, d'un 4^e lancer qui, dans son cas, sera un lancer sec des 4 dés.

Toutes les autres règles suivies par le Jeu sont identiques aux vôtres.