



## Règles de jeu

**Nombre de joueurs** 3 à 8 (avec un temps de jeu variable estimé à 4 minutes par joueur)

**Matériel nécessaire** 3 dés + 4 jetons par joueur + 1 carte Chance (à imprimer sur [www.skalpott.fr](http://www.skalpott.fr))

### But du jeu

Etre le premier à ne plus avoir de jetons.

### Mise en place et démarrage

Chaque joueur dispose 4 jetons devant lui sans les empiler : tout au long de la partie les jetons devront rester visibles des autres joueurs, de façon à ce que tous puissent estimer rapidement le nombre de jetons en possession de chacun.

La carte Chance est posée au centre de la table.

Un gobelet, ou tout autre récipient, peut être également disposé au centre de la table pour servir de rebut aux jetons défaussés.

Ensuite chaque joueur effectue un lancer sec des 3 dés et les additionne.

Celui qui réussit l'addition la plus élevée commence la partie.

Il est recommandé que les joueurs prennent place autour de la table en fonction de cette addition (exemple : en ordre décroissant en partant de la place occupée par le vainqueur du lancer sec) car l'emplacement des joueurs influence le déroulement du jeu.

Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Déroulement d'une partie

Le but du joueur actif est de réussir avec les dés une combinaison lui permettant de se défausser d'un ou plusieurs jetons.

Pour cela, il dispose de 2 lancers maximum.





Il joue ses 3 dés au premier lancer puis peut rejouer tout ou partie de ses dés au deuxième lancer.

(y compris remettre en jeu ceux écartés précédemment)

Si il décide de se défausser dès le premier lancer, sans effectuer un 2e lancer, il prend la carte Chance et la pose visible devant lui.

### Comment se défausser de ses jetons ?

En réussissant une des 4 combinaisons suivantes :

Combinaison	Pour réussir, il faut que vos 3 dés aient ...	Exemple	Jetons défaussés	Défausse possible vers ...
L'Addition	... une somme au moins égale à 13		1	... le rebut ou le "chanceux"
Les Impairs	... tous une valeur impaire		1	... votre voisin de droite ou celui de gauche
La Suite	... 3 valeurs consécutives		1	... votre voisin de droite ou celui de gauche
Le Brelan	... 3 valeurs identiques		2	... votre voisin de droite et/ou celui de gauche

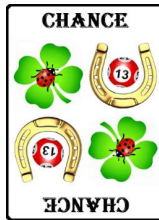
Si vous n'obtenez aucune de ces combinaisons, vous passez la main au joueur suivant.

**NB1 :** Par défaut l'Addition permet de se défausser dans le rebut ce qui sort définitivement le jeton du jeu. Mais si il existe un "chanceux" (joueur en possession de la carte Chance) vous pourrez vous défausser sur lui !

**NB2 :** La réussite d'un Brelan (la combinaison la plus difficile à obtenir) vous donne 3 possibilités pour vous défausser : 2 jetons sur votre voisin de droite ou alors 2 jetons sur celui de gauche ou enfin 1 jeton à chacun d'eux !

**NB3 :** Un même résultat peut appartenir à plusieurs combinaisons. Exemple : 5-5-5 qui valide à la fois un Brelan, les Impairs et l'Addition ! Dans ce cas, le joueur à le choix de sa défausse. Il peut ainsi, pour des raisons tactiques, choisir d'utiliser l'Addition pour se défausser d'un seul jeton sur le « chanceux » et non pas se défausser de deux jetons sur ses voisins en utilisant le Brelan.

### Comment s'utilise la carte Chance ?



Elle est prise dans la pioche par le premier joueur qui à la chance de se défausser grâce à un lancer sec.

Elle vous désigne aux yeux des autres joueurs comme le "chanceux".

Cela signifie qu'il pourront se défausser sur vous avec une simple addition qui est la combinaison la plus facile à obtenir !

La posséder n'est donc pas enviable mais, le plus souvent, deux évènements permettent de s'en débarrasser rapidement :

- ① un adversaire se défausse avec un lancer sec.  
⇒ Il devient le "chanceux" à votre place et vous lui remettez la carte !
- ② un adversaire se défausse avec un 2eme lancer **sur vous**  
⇒ la chance vous a quitté et vous remettez la carte dans la pioche.

**NB4 :** Si un joueur valide l'Addition avec un lancer sec alors qu'il est déjà possesseur de la carte Chance, il choisit évidemment de se défausser dans le rebut !

### Fin de partie

La partie se termine dès qu'un joueur se défausse de son dernier jeton.