

Règles de jeu

- Nombre de joueurs :** 2 (temps de jeu : 15 mn)
- Matériel nécessaire :** 2 dés rouges à 6 faces + 1 dé blanc à 6 faces
 6 jetons (ou pions) par joueur avec un modèle différent pour chaque joueur
 1 plateau de jeu à télécharger sur www.skalpott.fr

But du jeu : Etre le premier à positionner simultanément 3 de ses jetons sur la ligne opposée du plateau (celle de départ de l'adversaire).

Mise en place et début de partie :

Les 2 joueurs se font face et positionnent leurs 6 jetons sur la première ligne du plateau placé devant eux.

Chaque joueur effectue un lancer sec des 3 dés, les additionne, et celui qui réussit l'addition la plus élevée commence la partie.

Puis il passe obligatoirement la main à son adversaire. A partir de cet instant, les 2 joueurs prendront la main en alternance sauf si l'un d'entre eux réussit à positionner un de ses jetons sur une case «1» grâce à une paire d'As rouges ce qui lui permettra de conserver la main.

Le lancer de dés :

Chaque joueur dispose pour chaque tour de 3 lancers maximum.

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).

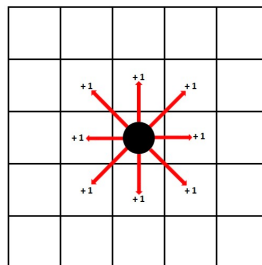
Comment déplacer un jeton :

De façon rectiligne exclusivement.

Chaque joueur à la possibilité de déplacer un de ses jetons, celui de son choix, en obtenant une des 4 combinaisons suivantes :

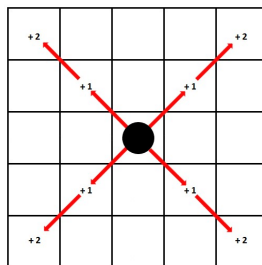
1) Une Paire (exemples : 2,2,4 ou 3,6,6)

Obtenir 2 dés de valeurs identiques autorise un déplacement d'une seule case mais dans toutes les directions :



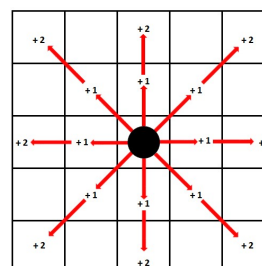
2) Une Suite (exemples : 1,2,3 ou 3,4,5)

Obtenir 3 dés de valeurs consécutives autorise un déplacement d'une ou deux cases mais seulement en diagonale :



3) Un Brelan (exemples : 2,2,2 ou 5,5,5)

Obtenir 3 dés de valeurs identiques autorise un déplacement d'une ou deux cases dans toutes les directions :



4) Un 13 à l'addition (exemples : 3,4,6 ou 3,5,5)

Obtenir un 13 à l'addition de ses 3 dés autorise, à minima, un déplacement d'une seule case dans toutes les directions (idem Paire) et si, de plus, cette addition inclue une Paire, le déplacement peut être de 2 cases (idem Brelan)

Conditions à réunir pour positionner un jeton sur une case :

- ◆ pouvoir accéder à cette case en réussissant une des 4 combinaisons proposées (voir ci-dessus)
- ◆ ne pas sauter par dessus une case déjà occupée
- ◆ que la case de destination soit libre (aucun jeton déjà positionné sur cette case)
- ◆ que la valeur de cette case soit égale à la valeur de l'un des 2 dés rouges présents dans la combinaison réussie

Faire un « Flop » : c'est lorsque vous n'obtenez aucune des 4 combinaisons proposées.

Dans ce cas vous devez reculer un de vos jetons, celui de votre choix, d'une case adjacente, verticalement ou diagonalement, quelque soit la valeur de cette case, soit 3 possibilités maximum pour chaque jeton.

Si vous ne pouvez reculer aucun de vos 6 jetons, (c'est le cas pour ceux positionnés sur votre ligne de départ ou si les cases arrières adjacentes sont déjà occupées), vous rendez la main à votre adversaire sans avoir effectué de recul.

Exemples de déplacements :

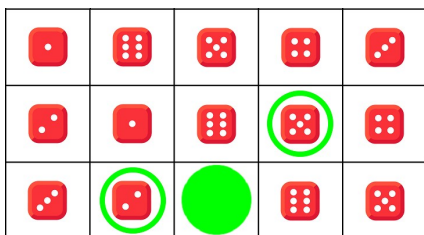
NB : Ces exemples illustrent uniquement des déplacements vers l'avant, ou latéraux, qui sont ceux recherchés. Un déplacement vers l'arrière obéit aux mêmes règles (sauf en cas de « Flop »). Le rond vert symbolise la position de départ et les cercles verts les destinations possibles.

Exemple 1 :

Combinaison obtenue :



Déplacements possibles :



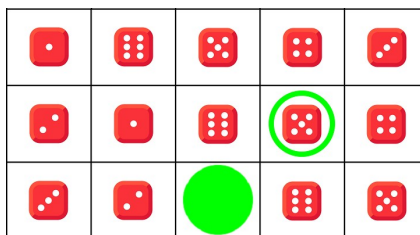
Cette paire bicolore autorise 2 destinations.

Exemple 2 :

Combinaison obtenue :



Déplacements possibles :



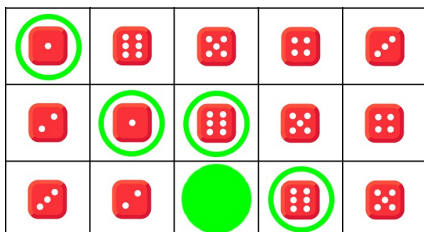
Cette suite ne permet pas un déplacement de 2 cases sur la case 3 en diagonale car le 3 a été obtenu avec un dé blanc.

Exemple 3 :

Combinaison obtenue :



Déplacements possibles :



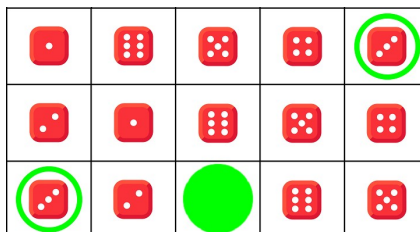
Ce treize à l'addition, associé à une paire bicolore, autorise de nombreuses possibilités.

Exemple 4 :

Combinaison obtenue :



Déplacements possibles :



Le brelan autorise un déplacement de 2 cases dans toutes les directions mais forcément limité à un seul chiffre.

Obligation de jeu et de mouvement :

Chaque joueur a obligation d'effectuer au minimum un lancer de ses 3 dés lorsque vient son tour. Puis, quelque soit le nombre de lancers effectués, il doit effectuer le déplacement de l'un de ses jetons si la combinaison obtenue et les cases disponibles le permette. Il peut donc être amené à reculer l'un de ses jetons déjà positionné sur la ligne adverse !

Fin de partie :

La partie prend fin dès qu'un joueur réussit à positionner un 3^e jeton sur la ligne de départ adverse.