

## but du jeu :

2 joueurs ou plus, doivent atteindre 5000 points pour gagner.

### • On utilise 5 dès à 6 faces.

Chacun son tour on lance les 5 dès pour obtenir des points. On met les dès qui rapportent des points de côté, on ne les lances plus, on peut également choisir de relancer les dès qui rapportent peu de points, tant qu'au moins 1 dé est gardé. On relance les dès restants, qui n'ont pas marqués de points. Si tout les dès ont marqués des points on reprends l'ensemble des 5 dès on garde le score en tête et on relance tant que l'on marque des points.

-Le tour est perdu si aucun dès ne donnent de points, on passe au joueur suivant.



### • Pour commencer à noter et accumuler ses points jusqu'à 5000.

Il faut « ouvrir sa partie », c'est à dire marquer 750 points ou plus, en un seul tour. Sinon le joueur retombe à zéro. Par la suite, quand le joueur à « ouvert sa partie », il peut décider d'arrêter de lancer les dès pour noter et ajouter le score obtenu à son cumul.

### • Points et valeurs des dès et combinaisons.

-Faire **1 avec un dé rapporte 100** points et faire **5 rapporte 50 points**.

-Faire 2,3,4 et 6 ne rapporte rien.

-**Faire un Brelan**, de 3 dès de même valeurs, multiplie par 100.

Par exemple : faire 2,2,2 rapporte 200 points. Faire 5,5,5 rapporte 500 points.

Cependant faire un Brelan de 1,1,1 est une exception. **1,1,1 rapporte 1000 points**.

-Les combinaisons à 5 dès sont des «  **mains pleines** ».

Faire **une suite** comme **1,2,3,4,5** ou **2,3,4,5,6** rapporte **1500 points**.

Faire **5,5,5,5,5, et seulement cette combinaison rapporte 5000 points**.

• **Quand un joueur réalise une main pleine**, avec un 5000 ou une suite, il est obligé d'effectuer une relance de confirmation. Ce qui veut dire relancer l'ensemble des 5 dès et obtenir au moins 50 points, pour valider/confirmer sa main pleine. Si sur ce lancé de confirmation il n'obtient rien, il perd tout.

• Le joueur lance les dès qui lui restent et peut prendre le risque de relancer les dès tant qu'il veut, il prends le risque de tout perdre en n'obtenant rien, si il ne s'arrête pas pour noter son cumul de score. Après l'ouverture de sa partie avec 750 points le joueur s'arrête de lancer les dès volontairement pour additionner ses gains, puis on passe au joueur suivant qui fait de même.

Le premier à 5000 ou plus gagne.

*destinocculte.org*

# Le jeu des bougeons (sprouts game)

Ce jeu pour 2 joueurs nécessite seulement un papier et un crayon.

## Mise en place :

- on place sur la feuille entre 3 et 6 points (●).
- on détermine le premier joueur et ce dernier doit respecter et effectuer les actions suivantes :

-Relier 2 points par une ligne, droite ou courbe, au choix.

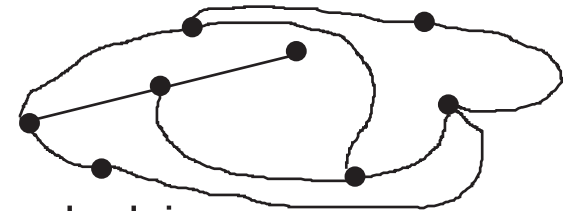
-Ajouter sur la ligne qu'il vient de tracer un nouveau point, qui sépare la ligne en deux segments plus petits.

-On passe au joueur suivant.

*destinocculte.org*

## Règles à respecter :

- Les lignes ne doivent jamais se croiser.
- Une ligne ne peut pas traverser un point existant.
- Chaque point ne peut être relié qu'à 3 lignes maximum, donc, un point ayant 3 connexions n'est pas utilisable.
- Il est possible de tracer une ligne rejoignant le même point, en cercle, tant que les autres règles sont respectées. Dans ce cas on considère la ligne terminée on place un point sur le cercle.



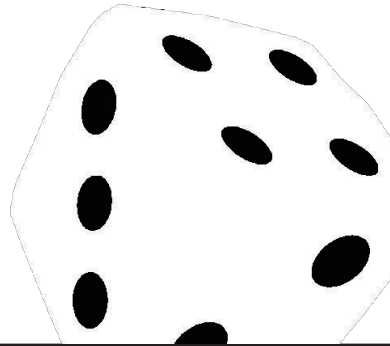
## Pour gagner : 2 modes de jeu.

- Le mode normal : Le dernier joueur à pouvoir faire un mouvement gagne
- Le mode misère : Le joueur qui fait le dernier mouvement perd.

# BINGO



## JDR



|                        |                     |                                  |                   |                           |
|------------------------|---------------------|----------------------------------|-------------------|---------------------------|
| taverne de départ      | <b>PMT</b>          | faille dans l'intrigue plot hole | Min-maxeur        | 45 minutes de plan        |
| le klepto /looter      | edge lord ténébreux | DMPC: PNJ du MJ                  | accent recyclé    | macguffin                 |
| Wikipedia du lore      | Commerce simulator  | Adoption d'un PNJ                | Murder hobo       | Trauma = personnalité     |
| Scenar' sur des rails  | LE "séducteur"      | FUMBLE                           | Zéro session zéro | PJ tué Sauvé ou les deux. |
| MJ- "Vous êtes sûrs ?" | HRP ou métajeu      | Scission du Groupe               | MJ vs JOUEURS     | Le traître                |

## LE COLLAPSI

### But du jeu:

C'est un jeu à 2 joueurs. le But du jeu est d'être le dernier joueur capable d'effectuer un déplacement sur 16 cartes à jouer.

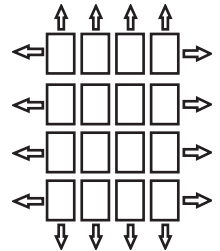
### Pour la mise en place:

On utilise 16 cartes suivantes. **4 as, 4 deux, 4 trois, 2 quatre et 2 jokers**

On mélange les 16 cartes et on les places comme une grille de 4x4 cartes, côté valeurs.

Chaque joueur place un pion de son choix sur un des joker et la partie peut commencer.

On désigne un premier joueur et étant sur un joker, ce dernier peut choisir de déplacer son pion du nombre de cases qu'il souhaite, d'une valeur entre 1 et 4 cases.



### Déplacements:

-Le déplacement peut être horizontal ou vertical mais on ne peut jamais reculer.

-Quand un joueur quitte une carte, celle-ci est immédiatement retournées, dos de la carte visible. Cette carte est effondrée.

-Un joueur ne peut pas passer au travers des cases effondrées ni sauter par dessus. Cependant, il peut sortir de la grille par l'un des côté et réapparaître du côté opposé comme si il y avait continuité.

-Le joueur doit poser son pion sur une carte non effondrée en sachant qu'il devra se déplacer par la suite, de la valeur exacte de la carte sur laquel choisit de poser son pion.

-au fil de la partie, la grille se réduit et lorsqu'un joueur ne peut plus effectuer de déplacement à son tour, il perd la partie.