

Jeux de dés

- Le Capitaine
- Le 5000
- Les pilleurs de tombe
- Les dés bloqués
- The Killer
- Dés spéciaux
 - Meaning Dice [WIP]
- Lucky Odds
- La Cité des Voleurs
- Le Jeu des Trois Couronnes
- Mystère au Manoir

Le Capitaine

Pré-requis

- 5 dés
- 2 personnes ou plus

Condition de victoire

Parcourir 100 nœuds (50 pour une partie courte)

Règles

Le premier joueur lance les dés et doit obligatoirement faire sortir un 6, qui sera le bateau, puis un 5 qui sera le capitaine et enfin un 4 qui sera l'équipage.

S'il n'a pas de 6 il doit rejouer tous les dés. Il ne peut pas garder ni un capitaine sans bateau, ni un équipage sans bateau.

S'il a un 6 mais pas de 5, il ne pourra garder l'équipage (le 4).

Ces trois dés doivent arriver en un même jet ou à la suite mais dans l'ordre.

Au bout de trois lancers il devra donc avoir eu dans l'ordre un 6 bateau, un 5 capitaine et un 4 équipage. Les deux autres dés serviront alors à compter les points (ou les nœuds qu'auront fait bateau, capitaine et équipage).

Le gagnant est bien sûr celui qui parcourt le plus de nœuds.

Le 5000

Matériel

- 5 dés
- de quoi noter les scores

Objectif

Le but du jeu est de faire 5 000 points au minimum. On peut aussi fixer la règle à faire exactement 5 000 points. Encore, une variante impose de faire les 1000 derniers points en un seul tour. Ainsi, aucun des points au-dessus de 4000 ne seront comptés, sauf si leur somme permet au joueur d'égaliser ou de dépasser les 5000 points, et d'ainsi remporter la partie. Il existe également une variante qui fixe l'objectif à 10 000 points, changeant par la même le nom du jeu, mais non le reste de ses règles.

Règles

- Pour avoir le droit de commencer à compter ses points, il faut « ouvrir », c'est-à-dire faire au moins 750 points que l'on comptera.
- On commence par lancer les dés. Seuls les **5** et les **1** peuvent marquer seuls. Les autres chiffres ne peuvent marquer qu'en figures.
- Sont considérés comme des figures : Le brelan (3 dés identiques) et les suites.
- La petite (1,2,3,4,5) ou la grande suite (2,3,4,5,6) ainsi que les brelans doivent obligatoirement être obtenues en un seul jet.
- Après le jet de dés, on peut soit marquer les points, soit rejouer les dés qui n'ont pas marqué (si on n'a pas encore ouvert, il faut rejouer jusqu'à atteindre le minimum requis).
- Une fois que l'on a ouvert, on peut marquer sans score minimum.
- Si on ne fait aucun point lors d'un lancer, on ne marque aucun point. On conserve tous les points des tours précédents.
- Un lancer avec 5 dés ne rapportant aucun point est appelé un « ballot ».
- Il faut obtenir les combinaisons en **un seul lancer**. Si on obtient un premier « 1 », puis deux autres « 1 » après le deuxième lancer, cela fait $100 + 200 = 300$ points et non pas 1 000 points.
- Si dans un jet tous les dés marquent, on peut tous les relancer et continuer de cumuler les points (au risque de tout perdre si aucun point ne tombe).
- Si un joueur fait cinq « 1 » lors d'un seul lancer, il remporte la partie, et ce à n'importe quel moment de la partie.

- Après chaque lancer on doit garder au moins un dé qui marque des points pour pouvoir relancer de nouveau le ou les dés restants.

Points

- Le « 1 » = 100 points
- Le « 5 » = 50 points
- Breton de « 1 » = 1000 points
- Breton de « 2 » = 200 points
- Breton de « 3 » = 300 points
- Breton de « 4 » = 400 points
- Breton de « 5 » = 500 points
- Breton de « 6 » = 600 points
- Suite 1, 2, 3, 4, 5 = 500 points
- Suite 2, 3, 4, 5, 6 = 500 points
- 5 « 1 » = 5000 points (À tout moment gagne la partie)
- 5 « 5 » = 5000 points

Les pilleurs de tombe

Matériel

- 5 dés
- Une feuille
- Un crayon
- Des jetons ou n'importe quoi pour matérialiser les artefacts
- Un jeton pour représenter le joker Pioche

Objectif

La partie se termine lorsqu'une personne arrive au centre de la pyramide ou si le nombre total d'artefacts a été récupéré.

On atteint le centre de la pyramide en réussissant à avancer X fois selon le nombre de joueur·euse·s.

Si la partie se termine avec le nombre total d'artefacts récupérés, dans ce cas la personne avec le plus d'artefacts remporte la partie.

Condition de victoire selon le nombre de joueur·euse·s

Joueur·euse·s	Nombre d'avancées à effectuer	Nombre d'artefacts maximum dans la pyramide	Testé
2	8	5	?
3	7	10	OK
4	6	15 (10?)	?
5	7	12	?
6+	7	14	OK

Règles

1. La première personne à jouer va lancer les 3 dés.

Voici la signification des différentes faces d'un dé :

1. **Torche** : Nécessaire pour avancer et trouver des artefacts
2. **Artefact** : Ne peut être récupéré que si il y a également une torche.
3. **Serpent** : Ce dé ne peut pas être relancé
4. **Pioche** : Nécessaire pour sortir d'un éboulement
5. **Éboulement** : Bloque le joueur ou la joueuse tant qu'il ou elle ne fait pas un 4. Ne se cumule pas.
6. **Progresser** : Permet d'avancer une fois dans la pyramide. Nécessite une torche

Combinaisons de base :

- **1-6** : Chaque 6 associé d'un 1 permet d'avancer d'un cran dans la pyramide
- **1-2** : Chaque 2 associé d'un 1 permet de récupérer un artefact

Ainsi **1-6-1-6-X** permet d'avancer de deux crans, et **1-6-1-2** permet de progresser d'un cran et de récupérer un artefact.

Combinaisons supplémentaires

Certaines combinaisons apportent des bonus ou des malus. Une combinaison se forme lorsque l'on valide 3 dés avec la même face. Les deux dés restants s'appliquent normalement et le tour ne s'arrête que lorsque le lancé est validé ou que les trois lancers ont été effectués. Il n'est pas obligatoire d'appliquer une combinaison (sauf le triple 3), contrairement aux dés de façon unitaire.

- **1-1-1** : Tous les dés déjà lancés dans le tour sont annulés. On annonce ce qu'on souhaite entre les Artefacts ou la Progression, et on relance tous les dés en ne prenant que ceux du type annoncé précédemment.
- **2-2-2** : Permet de voler un artefact autour de la table, pas dans la réserve
- **3-3-3** : Fait reculer d'un cran. Obligatoire.
- **4-4-4** : Permet de récupérer le jeton joker Pioche. Ce joker permet d'éviter le prochain éboulement. Si quelqu'un d'autre fait cette combinaison avant que le joker ne soit utilisé, le jeton est récupéré par ce·tte joueur·euse.
- **5-5-5** : Inflige un éboulement à un joueur ou une joueuse qui n'en est pas déjà victime.
- **6-6-6** : Force un joueur ou une joueuse à reculer d'un cran.

2. Le joueur ou la joueuse a trois lancers au total pour obtenir la meilleure combinaison finale

Mettons que je lance mes cinq dés et que j'obtienne : **1-5-3-6-6**.

Je sais déjà que je dois mettre le **3** de côté puisque je ne peux pas le relancer. Je décide ensuite de garder mon **1** et mes **6** et de relancer le **5** en espérant trouver quelque chose de mieux.

Après avoir relancé mon dé j'obtiens un **2**. Je préfère tenter ma chance et le relancer pour obtenir un deuxième **1** pour pouvoir avancer de deux crans dans la pyramide, ou potentiellement un troisième **6** pour faire reculer quelqu'un d'un cran.

Malheureusement, à mon troisième lancer, j'obtiens à nouveau un **5** dans ma combinaison et je suis obligé de valider mon lancer, me faisant victime d'un éboulement et bloquant ma progression jusqu'à ce que je parvienne à faire un **4**. J'avance tout de même d'un cran puisque les dés que j'avais mis de côté sont **1** et **6**.

Vous noterez que j'aurais également pu garder le **2** à mon deuxième lancer et m'arrêter là pour choisir entre l'artefact et la progression sans risquer d'obtenir un **5**.

Si j'avais obtenu un troisième **6**, j'aurais pu choisir entre la progression et faire reculer quelqu'un.

3. Fin du jeu

3.1 Atteindre le centre de la pyramide

La partie s'arrête lorsqu'un joueur ou une joueuse parvient à effectuer le nombre de déplacements nécessaires selon le nombre de joueur·euse·s. Cette personne est considérée comme un·e pilleur·euse de tombe professionnel·le et la suite du podium se départage au nombre d'artefacts.

3.2 Récupérer le dernier artefact

Lorsqu'un joueur ou une joueuse récupère le dernier artefact de la pyramide, la partie s'arrête, et la personne avec le plus d'artefacts remporte la partie.

(Potentiellement avoir à faire le chemin retour, chaque personne devant faire autant d'avancée que celles déjà faites.)

Variantes

1. Pouvoirs aléatoires à distribuer en début de partie

- 4 lancers au lieu de 3
- Pouvoir relancer un serpent
- Peut se délester de deux artefacts pour avancer d'un cran supplémentaire
-

Cas portant à confusion

Q: Mon résultat est 1-5-6-X-X. Le 5 annule-t-il le 6 (et donc j'avance pas et je suis bloqué au prochain tour) ?

R: Si cette combinaison est atteinte au troisième lancer, tous les dés sont à prendre en compte. Donc on avance et on est bloqué au prochain tour.

Q: Mon résultat est 4-4-5-X-X. Les pioches annulent-elles l'écroulement directement (et donc je ne serais pas bloqué-e au prochain tour) ?

R: Il faut partir du principe que tous les dés sont appliqués au moment où on termine son tour. Cette combinaison provoque un écroulement et permet en même temps de s'en sortir de deux.

Les dés bloqués

Matériel

- 5 dés
- Une feuille de papier
- Un crayon

Objectif

Marquer le plus de points au bout de 10 tours

Règles

Lancez les 5 dés.

Si vous avez obtenu un 2 ou un 5, vous ne marquez aucun point pour ce lancer.

Si vous n'avez pas obtenu de 2 ou de 5, additionnez le total des dés et mémorisez-le.

Mettez de côté les 2 et les 5, et lancez les dés restants.

Là encore, si vous avez obtenu un 2 ou un 5, vous ne marquez pas de points pour ce tour.

Les lancers sans 2 et 5 sont ajoutés à votre total précédent.

Continuez de cette manière jusqu'à ce que tous vos dés soient bloqués.

The Killer

« The Killer » se joue avec 5 dés (bien qu'il existe des variantes qui permettent d'y jouer avec plus ou moins de dés en ajustant les valeurs). Il faut également un minimum de deux joueurs.

Le but du jeu est de « descendre » ses adversaires en leur faisant perdre des points de vie lorsque c'est notre tour d'attaquer. Pour y parvenir, il faut d'abord obtenir une attaque et attaquer ensuite.

Chaque joueur·euse commence avec 12 points de vie.

Règles

Phase 1 : Obtenir une attaque.

Pour obtenir une attaque, il faut, au choix, obtenir moins de 11 ou plus de 24 en lançant les cinq dés. On peut rejouer jusqu'à 5 fois pour y arriver à condition de conserver un des dés à chaque nouveau lancer.

Si on obtient une attaque, sa force est déterminée par le nombre obtenu et la différence d'avec le nombre visé (11 ou 24). La valeur de ses attaques varie de 1 à 6.

Phase 2 : Attaquer.

C'est à cette étape qu'on entre dans le vif du sujet. Premièrement, il faut choisir l'adversaire à attaquer et l'annoncer. Attention ! Si vous oubliez d'annoncer votre choix, l'attaque que vous mènerez va se retourner contre vous et vous serez obligés de la mener jusqu'au bout !

Une fois que c'est fait, il faut lancer les dés. Vous mettez de côté tous les dés ayant la même valeur que l'attaque et relancez jusqu'à arriver à un lancer dans lequel plus aucun dé ne corresponde au résultat de l'attaque.

Additionnez ensuite tous les dés mis de côté, leur total correspondra au nombre de points de vie que vous ôterez à votre adversaire.

Phase 3 : Mourir.

Pour mourir, un joueur doit être en négatif dans ses points de vie. Ainsi, s'il est à 0, il n'est pas en position de mourir. Tant qu'il ne descend pas à -6, il est encore en position de se régénérer (en obtenant un 11 ou un 24 lors de la phase 1). S'il est à plus de -6 points, il ne pourra revenir dans le jeu car on peut uniquement se régénérer de 6 points maximum. Phase 4 : Fin.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un seul survivant.

Modes de jeu

Pour ajouter un peu de piment à une partie, il existe différents modes de jeu.

Mode zombie

Dans le cadre d'une partie avec beaucoup de joueurs, les personnes qui meurent en premier risquent de s'ennuyer lourdement pendant le reste de la partie. C'est pour palier à cela qu'il y a le mode zombie.

À chaque nouvelle partie, les joueurs « morts » peuvent tenter de réintégrer le jeu en tant que zombie. Pour cela, ils doivent obtenir un 5 ou 6 avec un seul dé, sinon ils restent morts jusqu'au tour suivant au moins. Un zombie n'a qu'un seul point de vie, s'il le perd, il est mort à nouveau (mais peut essayer de réintégrer le jeu au tour suivant). Lorsqu'il essaie d'obtenir une attaque, il doit dire avant s'il vise moins de 11 ou plus de 24.

Ce mode étant créé pour ne pas que les joueurs morts trouvent le temps trop long, il va de soi qu'un zombie ne peut pas remporter une partie.

Mode Terminator

Si un joueur ayant des points de vie négatifs parvient à se régénérer, il ne peut plus être attaqué par des attaques dont la valeur est un. Si quelqu'un obtient ce type d'attaque, il doit choisir un autre joueur que le Terminator de niveau 1. Si ce joueur retombe en négatif et se régénère à nouveau, il devient un Terminator de niveau 2 et ne sera pas sensible aux attaques de 2 et ainsi de suite. Les niveaux sont cumulatifs donc si vous êtes, par exemple, un Terminator de niveau 3 vous serez immunisés contre les attaques de 1,2 et 3.

Dés spéciaux

Meaning Dice [WIP]

Pré-requis

- 9 Rory's Story Cubes du set de base (minimum)
- 2 personnes ou plus

Condition de victoire

Un·e joueur·euse se définit en tant que MJ et devra empêcher les autres de résoudre le scénario.

Les autres devront résoudre le scénario avant que tous les dés n'ai été utilisés.

Règles

Distribuer les rôles et inventer un scénario tel que :

- Vous êtes enfermés dans la pièce actuelle et vous devez sortir
- Piégés sur une île, le bateau vient de partir et vous devez rentrer chez vous.
- Une cliente de l'hôtel dans lequel vous travaillez ne veut pas sortir de sa chambre.
Trouvez un moyen de la faire sortir de l'hôtel
- ...

Il est recommandé de se concerter pour trouver un scénario original.

Lancez tous les dés au centre de la table. Le·a MJ commence.

Tour de jeu

Au choix :

- Piocher un dé et donner une signification concrète à l'illustration sur la face.
 -
- Associer 2 dés entre eux
- Relancer un des dés qui n'a pas encore été pioché

Lucky Odds

Pré-requis

- 3 dés
- 2 personnes ou plus

Condition de victoire

Faire exactement 50 points.

Règles

Le premier joueur lance les dés et regarde le résultat :

- **Si deux dés additionnés font 7**, ils sont placés hors-jeu et ne comptabiliseront pas de points.
- **Les dés pairs** ne comptabilisent pas de points (2, 4, 6).
- **Seuls les dés impairs peuvent marquer des points** (1, 3, 5).

Si des points sont marqués et qu'il reste des dés pairs en jeu, ceux-ci peuvent être relancés. Si aucun point n'est marqué ensuite, le score accumulé lors de ce tour est annulé.

Si lors du premier lancer, tous les dés sont impairs, ils peuvent tous être relancés à nouveau et cumuler les points du premier lancer.

Exemples

Exemple 1

2, 4, 6

Aucun point marqué, les dés passent au joueur suivant.

Exemple 2

1, 3, 2

Je garde le 1 et le 3, comptabilisant 4 points, et je peux décider de relancer le 2. Sachant que si je ne fais pas de chiffre impair avec, je perds mes 4 points.

Exemple 3

2, 5, 1

Le 5 et le 2 font 7, ils sont donc mis hors-jeu. Ce lancer ne rapporte qu'1 point.

La Cité des Voleurs

“ Une nouvelle aube se lève sur la Cité des Voleurs, mais la paix n'y règne guère. Votre groupe de mercenaires a terminé de se partager le butin de la nuit dernière, mais la discorde gronde. Chacun estime avoir été lésé, sa part ne reflétant pas à la juste valeur de ses talents.

Déjà, les regards se font plus sombres, les mains se crispent sur les dagues. Une nouvelle course-poursuite s'engage alors à travers les ruelles sombres et tortueuses, chacun bien décidé à s'occuper lui-même du partage final. Affrontez vos anciens compagnons, dépouillez-les sans pitié jusqu'à ce que votre soif de richesse soit enfin étanchée. Que le meilleur voleur l'emporte !”

Matériel

- 4 dés
- 3 jetons de butin par joueur + 3 jetons dans la cagnotte
- Une cagnotte centrale commune

Nombre de Joueurs

- 2 joueurs ou plus

Objectif du Jeu

Être le premier voleur à récupérer (nombre de jetons total - 3) jetons.

Déroulement d'un Tour

Principe de Base

- Chaque joueur dispose de 3 lancers maximum
- Possibilité de relancer certains dés entre chaque lancer
- Une seule combinaison spéciale possible par tour

Combinaisons Spéciales

Combinaisons de 3 dés identiques

1. **Triple 1 : Délit audacieux**

- Volez 3 jetons à un joueur de votre choix
- Lancez ensuite un dé :
 - Sur un résultat de 1-2 : Vous êtes pris sur le fait ! Rendez 1 jeton à votre victime et placez 1 jeton dans la cagnotte
 - Sur un résultat de 3-6 : Vous vous échappez avec tout le butin

2. **Triple 2 : Échange de Fortunes**

- Échangez votre nombre total de jetons avec un autre joueur

3. **Triple 3 : Contrat forcé**

- Volez 2 jetons à un joueur
- Le joueur spolié reçoit 1 jeton de la cagnotte centrale
- Si la cagnotte est vide, il ne reçoit rien

4. **Triple 4 : Camouflage**

- Protégez tous vos jetons pour un tour
- Si quelqu'un tente de vous voler, il perd son tour

5. **Triple 5 ou 6 : Récupération du Butin**

- Récupérez TOUS les jetons de la cagnotte centrale

Suites Spéciales

Suite à quatre dés (1-2-3-4 ou 2-3-4-5 ou 3-4-5-6)

- Volez 1 jeton à la cagnotte centrale
- Si la cagnotte est vide, volez 1 jeton au joueur de votre choix

Combinaisons de 4 dés identiques

• **Carré - Le "Tout ou Rien":**

- **Carré intentionnel (annoncé):**
 - Quand un joueur obtient un triple, il peut annoncer qu'il tente le carré avec son dernier lancer
 - Le joueur doit posséder au moins 1 jeton pour tenter cette combinaison
 - **Réussite:** Vous récupérez TOUS les jetons d'un joueur de votre choix ET tous les jetons de la cagnotte
 - **Échec:** Vous perdez 2 jetons maximum qui vont dans la cagnotte (et vous perdez l'effet du triple)
- **Carré accidentel (non-annoncé):**
 - Si un joueur obtient un carré sans l'avoir annoncé au préalable (que ce soit au premier lancer ou après des relances)
 - Effet: Volez 2 jetons à CHAQUE joueur

Règle de Perte de Jeton

- Si aucune combinaison n'est réalisée après 3 lancers, perdez 1 jeton qui va dans la cagnotte centrale

Fin de Partie

- Le joueur avec (nombre de jetons total - 3) jetons remporte la partie

À Creuser

- Ajouter des cartes "Planque" avec des pouvoirs spéciaux
- Créer des rôles de voleurs avec des capacités uniques

Le Jeu des Trois Couronnes

📋 Thème

Dans *Le Jeu des Trois Couronnes*, chaque joueur incarne un royaume en quête de prestige. Pour briller à travers les âges, il faudra équilibrer autorité, noblesse et soutien populaire. Les dés symbolisent les trois piliers du pouvoir :

- **La Couronne** (Dé 1) – le pouvoir royal (*résultat : 6*)
- **Le Seigneur** (Dé 2) – la noblesse (*résultat : 5*)
- **Le Peuple** (Dé 3) – la base du royaume (*résultat : 4*)

Construisez un royaume équilibré, formez des alliances, ou déclarez la guerre pour gravir les échelons de la gloire.

📋 Matériel

- 3 dés à 6 faces
 - Un carnet de score ou des jetons
 - 1 à 4 joueurs
 - Durée : environ 20 minutes
-

📋 Déroulement d'un tour

1. Le joueur actif dispose de **3 lancers maximum**.
 2. Il doit obtenir ses dés **dans cet ordre** :
 - **D'abord** un 6 (Couronne)
 - **Ensuite** un 5 (Seigneur)
 - **Enfin** un 4 (Peuple)
 3. Un dé ne peut être conservé **que si l'étape précédente est remplie**.
 4. Une fois un dé gardé, il ne peut plus être relancé.
-

🎲 Points de victoire

Résultat des dés	Nom du royaume	Points
6-5-4	Royaume complet	15 pts
6-5-x	Noblesse instable	valeur du 3e dé
6-x-y	Couronne isolée	0 pt
Aucune Couronne	Royaume déchu	-3 pts

🎲 Bonus thématiques

Certaines combinaisons particulières rapportent des points supplémentaires ou modifient votre score :

Combinaison	Nom	Effet
6-5-4 au 1er lancer	Royaume prospère	50 pts
6-5-5	Royaume noble	10 pts (noblesse en rivalité)
6-6-4	Royaume tyrannique	10 pts (deux rois, un peuple soumis)
6-4-4	Révolution	8 pts (un peuple fort face à la Couronne)
6-6-6	Excès de pouvoir	Score total divisé par 2

💡 🎲 Ajoutez une touche de narration pour incarner votre royaume !

🎲 Exemples d’histoires

- **6-5-4** : "Mon royaume est en parfaite harmonie."
- **6-5-2** : "Un noble loyal tente de gouverner un peuple affamé."
- **6-3-1** : "Sans noblesse, la Couronne chancelle dans le chaos."
- **6-6-6** : "L'autorité absolue a mené mon royaume à sa chute."

✕ Actions spéciales (avant les lancers)

☐☐ Action de Guerre – *Le Peuple s'arme et les Seigneurs commandent*

- Déclarée **avant** le premier lancer.
- Le joueur actif **mise 10 points** et cible un adversaire.
- Il lance les **3 dés une seule fois**.
- **Si 2 ou 3 dés font 4 ou 5** → il **vole 30 points** à l'adversaire et **récupère sa mise**.
- Sinon → **il perd sa mise**, donnée à la cible.
- Un joueur **ne peut être ciblé deux tours consécutifs**.

☐☐ "Votre peuple se soulève sous le commandement des seigneurs pour conquérir un royaume voisin."

☐☐ Action d'Alliance – *La Couronne propose un traité*

- Déclarée **avant** le premier lancer.
- Le joueur actif propose une alliance à un autre joueur.
- Les deux joueurs **misent 5 points chacun**.
- Le joueur actif lance **les 3 dés une seule fois**.
- **Si au moins 1 dé fait un 6** → **chacun gagne 10 points** et récupère sa mise.
- Sinon → **chacun perd sa mise**.
- **Un joueur ne peut proposer une alliance deux tours de suite**.

☐☐ "La Couronne tend la main à un voisin, scellant un pacte de prospérité."

☐ Fin de partie

- La partie dure **7 tours**.
 - À la fin du 7^e tour, le joueur avec le plus de points est déclaré **Roi Suprême des Trois Couronnes**.
-

☐☐ Variante optionnelle : Royaume déclinant

- À chaque tour, si un joueur **ne marque aucun point**, il perd **1 point supplémentaire** de "prestige".
- Cela ajoute un effet boule de neige thématique pour les royaumes instables.

Mystère au Manoir

Jeu de dés rapide sur un thème d'enquête

Matériel

- 5 dés classiques (D6)
- Papier & crayon pour noter les scores

Objectif

Accumulez **100 points d'enquête** en analysant les résultats de vos lancers de dés et en exploitant les combinaisons possibles.

Signification des dés

Face	Nom	Effet
1	Indice	Vaut 1 point
2-3-4	Pistes	Vaut leur valeur faciale
5	Témoin	Permet de relancer autant de dés que voulu , doit être inclus dans la relance
6	Fausse piste	Vaut 0 point , ne peut jamais être relancé

Déroulement d'un tour

1. Lancez les 5 dés.
2. Utilisez vos **5** (Témoins) pour relancer n'importe quels dés (sauf les 6).
3. Si vous avez **deux 1**, vous pouvez **relancer un dé** supplémentaire (hors 1 et 6).
4. Appliquez les éventuelles **combinaisons spéciales** (voir ci-dessous).
5. Additionnez les points et notez le score.

6. Tour suivant !

☐☐ Combinaisons spéciales

- **Carré de 2 / 3 / 4 :**
 - 4 dés identiques de cette valeur = **valeur x10**
 - **Exemple :** 2 - 2 - 2 - 2 - X → 20 points
- **Double 1 :**
 - Relance gratuite d'un dé (hors 1 et 6)
- **Triple 1 :**
 - Score du tour x3
- **Triple 6 :**
 - 0 point à ce tour
- **1-2-3-4-5 (Enquête parfaite) :**
 - 50 points et possibilité de relancer tous les dés

☐☐ Fin de partie

Le premier joueur à atteindre 100 points est déclaré **maître détective** du manoir

☐☐ AIDE-MÉMOIRE — *Mystère au Manoir* ☐☐

Objectif : Atteindre 100 points.

☐☐ Lancer 5 dés à 6 faces.

☐☐ Chaque **5** = relance de n'importe quels dés ainsi que lui même, sauf les 6

☐☐ **Deux 1** = relance 1 dé (hors 1 et 6)

☐☐ **Valeurs :**

- 1 = 1 pt
- 2/3/4 = valeur faciale
- 5 = pouvoir de relance
- 6 = 0 pt, bloqué

☐☐ **Combinaisons :**

- Carré de 2/3/4 = x10 la valeur
- Double 1 = relance 1 dé (hors 1/6)
- Triple 1 = score du tour x3
- 1-2-3-4 = 50 points + tour gratuit
- 6-6-6 = 0 points à ce tour

☐ Comptez vos points à chaque tour.

☐ 100 points obtenus = victoire !