



?

?

jeu de dés

3 à 8 pers.

le Killer

- à partir de 10 ans
- durée : env. 30 min

matériel

6 dés à 6 faces, 1 feuille de score, 1 stylo, 1 piste de dés (facultative).

but du jeu

Éliminer les autres en faisant diminuer leur capital de points de départ.

déroulement

1^{er} tour : chacun.e constitue son capital de points de départ, le plus élevé possible.

A son tour de jeu, on lance les 6 dés et on choisit d'en relancer certains.

Attention : **après chaque jet, on est obligé de garder au moins un dé.**

exemple : je lance les 6 dés, j'en garde 1 et je rejoue les 5 qui restent / je lance les 5 dés, et j'en garde 2 / je rejoue les 3 qui restent et j'en garde 2 / enfin, je rejoue le dernier dé.

La somme de tous les dés constitue le capital de points de départ.

tours suivants :

- L'ordre de passage est déterminé par le capital de départ : la personne qui a le plus grand commence, jusqu'à celle qui a le plus petit. On gardera cet ordre de passage durant toute la partie.
- Le principe des jets de dés est le même qu'au 1^{er} tour : **après chaque jet, on est obligé de garder au moins un dé.**
- A son tour de jeu, on va essayer de 'killer' un.e adversaire, de son choix : **pour cela, on va devoir faire un total de points supérieur à 30 ou inférieur à 12.**

cas n° 1 - on fait un total de points inférieur à 12 et ou supérieur à 30 :

On désigne un.e adversaire, de son choix, que l'on va essayer de 'killer'.

Pour cela, on fait la différence de la somme des dés avec 30 ou 12 : le chiffre obtenu est celui avec lequel on va pouvoir 'killer'. On lance les six dés et on met de côté les dés ayant le bon chiffre, puis on relance le reste des dés, jusqu'à ne plus obtenir ce chiffre (si les six dés ont le bon chiffre, on peut les reprendre tous et continuer). Le total de tous les dés ayant le bon chiffre sera potentiellement retiré du compte de la personne 'killé.e'.

La personne killée a droit à une riposte en un seul jet. Tous les dés ayant le bon chiffre sont déduits du total fait par le 'killeur / killeuse' (attention, le 'killeur / killeuse' peut se voir retirer des points si le 'killé.e' fait plus que lui/elle pendant sa riposte !)

exemple :

la somme de points obtenue est 35 points à la fin des jets. On va donc « killer » aux 5 (= 35-30).

Si le 'killeur' fait deux 5, et la 'killée' n'en fait pas lors de sa riposte, 10 points seront ôtés du compte de celle qu'il a choisi de 'killer'.

Si la 'killée' fait trois 5 lors de sa riposte, c'est le 'killeur' qui aura 5 points en moins.

Si le 'killeur' ne fait aucun 5 et la 'killé.e' en fait un, 5 points seront enlevés au 'killeur'.

cas n° 2 - on fait un total de points compris entre 12 et 30 : on 's'auto-kille' !

ex. : si je fais 27, je 'm'auto-kille' avec les 3 (= 30-27) selon les mêmes conditions que précédemment.

cas n° 3 - on fait un total de 30 ou de 12 : il ne passe rien, c'est au tour de la personne suivante.

fin de partie

Une personne est éliminée dès que son capital de départ arrive à zéro ou devient négatif.

La dernière personne à avoir encore des points a gagné.

