

DÉBÂCLE

- **Caractéristiques :**
 - Pour 2 joueurs.
 - 30 minutes.
 - À partir de 8 ans.
- **Matériel :**
 - 1 plateau de 6x6 cases.
 - 6 dés rouges.
 - 6 dés noirs.

But du jeu :

- Le joueur qui totalise 30 points ou plus en une ou plusieurs manches, gagne la partie.

Mise en place :

- Le plateau est positionné entre les 2 joueurs. Chaque joueur place les 6 dés de sa couleur dans son camp (voir schéma 1).
- Un premier joueur est désigné pour entamer la première manche, puis on joue chacun son tour.
- À son tour, un joueur doit réaliser 2 déplacements au choix.

Déplacements :

- **Rouler :** C'est déplacer l'un de ses dés sur une case inoccupée, en l'avancant en avant ou sur le côté, quand il roule, le dé augmente sa valeur d'1 : Un 1 devient un 2, un 2 devient un 3, etc... et un 6 devient un 1.
- **Flipper :** C'est retourner un dé sans le changer de case. Il prend ainsi la valeur de la face opposée : Un 1 devient un 6, un 2 devient un 5, etc...
Attention : Pendant un même tour, on ne peut pas flipper deux fois de suite le même dé.
- **Capturer :** C'est prendre un dé adverse en déplaçant l'un de ses dés d'une case dessus (en avant, en arrière ou sur le côté). Mais pour capturer, le dé attaquant doit avoir une valeur supérieure au dé attaqué OU posséder une valeur de 1 (les « 1 » peuvent prendre toutes les autres valeurs, mais ils ne peuvent pas se prendre entre eux).
 - Le dé capturé est retiré du plateau et posé vers le joueur qui l'a pris (sans en changer la valeur).
 - Le dé attaquant prend la valeur du dé capturé et a aussi la possibilité de rebondir, autrement dit ce dé gagne une action supplémentaire.

Coups spéciaux :

- **Retourner au camp :** Lorsqu'un dé atteint le camp de l'adversaire il doit être replacé (avant ou après son rebond s'il vient de *capturer*) dans votre camp sans changer sa valeur, sur une case inoccupée.
- **Récupérer un dé :** À votre tour, si tous vos dés ont la même valeur après un déplacement ou un coup spécial, vous pouvez reprendre l'un des dés qu'à capturé votre adversaire, celui avec la plus faible valeur, et le replacer dans votre camp. Mais, en récupérant l'un de vos dés, vous offrez aussi à votre adversaire un bonus de déplacement à son prochain tour, à savoir :
 - Si vous récupérez un dé de valeur 1, 2 ou 3, il bénéficiera d'une action supplémentaire gratuite.
 - Si vous récupérez un dé de valeur 4, 5 ou 6, il bénéficiera de deux actions supplémentaires gratuites.
- **Prendre des doubles :** Si un ou plusieurs dés adverse ont la même valeur et sont sur la même rangée au début de votre tour, vous pouvez prendre directement sur le plateau autant de dés possible afin qu'il ne reste aucun doublons sur cette rangée.

Fin de manche et décompte des points :

- Une manche se termine lorsqu'un joueur a capturé 5 dés.
- Chaque joueur additionne la valeur des dés capturés. Le premier joueur qui atteint 30 points gagne la partie.
- Si une manche ne suffit pas à désigner un gagnant, on en fait alors une nouvelle en alternant le premier joueur et en gardant les points déjà acquis.

Schéma :

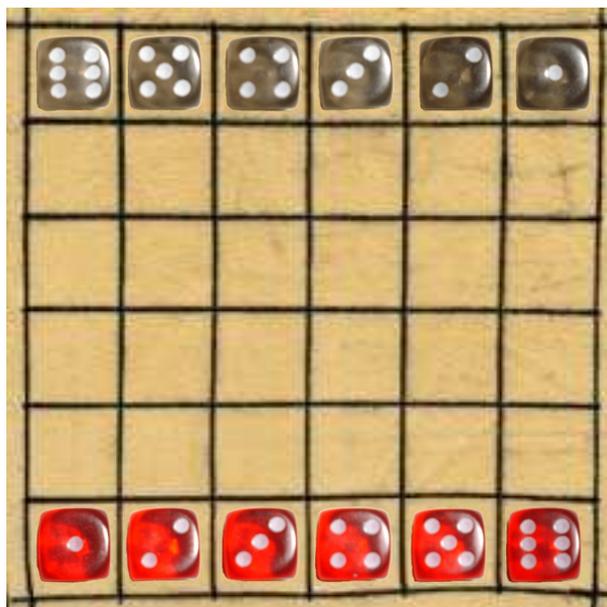


Schéma 1 : Position de départ