



POK'N ROLL

(SCHMIDT)

TENTEZ DE FAIRE LA MEILLEURE COMBINAISON DE DÉS EN ASSOCIANT CEUX QUE VOUS GARDEZ SECRETS SOUS VOTRE GOBELET ET CEUX EXPOSÉS SUR LA TABLE. À CHAQUE MANCHE UN NOUVEAU DÉ EST AJOUTÉ À LA RÉSERVE COMMUNE, PERMETTANT D'AMÉLIORER POTENTIELLEMENT VOTRE COMBINAISON. DÉCIDEZ-VOUS D'ABANDONNER AVANT LA 3^{ÈME} ET ULTIME MANCHE POUR ASSURER AU MOINS UNE COMBINAISON OU SEREZ-VOUS TENTÉ DE FAIRE MIEUX, AU RISQUE DE NE RIEN MARQUER DU TOUT ?



1 / MISE EN PLACE



Chaque joueur reçoit :

- 1 gobelet à dés.
- 1 tableau :
 - Face Pok'n roll pour joueurs *Débutants*.
 - Verso pour joueurs *Experts*.
- 1 feutre.
- 2 dés (version *Débutant*) / 3 dés (version *Expert*).

- Règle spéciale à 3 joueurs :

- Préparez un gobelet et une paire de dés pour un joueur imaginaire.
- Lancez les deux 2 dés dans le gobelet sans regarder à l'intérieur.
- Vous devrez comparer votre combinaison avec celle du joueur imaginaire à partir du **tour 3**, comme s'il s'agissait d'un joueur actif.

2 / TOUR DE JEU

LA PARTIE SE JOUE EN PLUSIEURS MANCHES. UNE MANCHE EST CONSTITUÉE DE 3 TOURS :

1) TOUR 1 (tous les joueurs jouent simultanément)

- Posez votre Gobelet devant vous, la plus **petite** ouverture vers le haut.
- Lancez vos 2 dés par l'ouverture du haut.
- Vous pouvez uniquement regarder le résultat obtenu dans **votre** gobelet, discrètement, par l'ouverture du haut.
- Le joueur désigné *1er joueur* lance 3 dés blancs au milieu de la table, **visibles** de tous.
- Vérifiez quelles combinaisons (décrites sur votre plateau) vous arrivez à obtenir avec vos **2 dés et ceux** exposés **au milieu de la table**.
- Chaque joueur décide s'il **abandonne** ou **continue**.

2) ABANDONNER OU CONTINUER

- Lors des 2 premiers tours, vous pouvez choisir de quitter la manche en cours (**ABANDONNER**) :
 - Cochez sur votre plateau la case libre (la plus à gauche) correspondant à la **meilleure combinaison obtenue** avec vos dés et les 3 dés blancs.
 - Si vous abandonnez au 1^{er} tour **uniquement**, cochez sur votre plateau la case **Abandon au 1^{er} tour**. Une fois cochées, ces cases vous feront gagner des **points** en fin de manche.
- Vous pouvez aussi choisir de **CONTINUER** la manche pour tenter d'obtenir un meilleur résultat lors des 2 prochains tours. Vous devez cependant connaître les conditions suivantes avant de prendre votre décision :
 - **1 nouveau dé Blanc** est lancé au TOUR 2 puis au TOUR 3 pour être ajouté aux **dés visibles** au centre de la table, permettant éventuellement d'améliorer votre combinaison de dés.
 - Seul le joueur avec la meilleure combinaison au TOUR 3 pourra cocher une case sur son plateau. **Les autres joueurs ne gagnent rien.**
 - Si vous abandonnez au TOUR 2, vous cochez **uniquement** la case correspondant à votre meilleure combinaison.

3) TOUR 2

- Le 1^{er} joueur lance 1 dé supplémentaire au centre de la table. Il y a en a maintenant **4**.
- Chaque joueur décide s'il **abandonne** ou s'il **continue**.
- Les joueurs qui abandonnent cochent la case correspondant à leur meilleure combinaison en tenant compte des dés au centre de la table.

4) TOUR 3

- Le 1^{er} joueur lance 1 dé supplémentaire au centre de la table. Il y a en a maintenant **5**.
- Seul le joueur qui a la combinaison **la plus élevée avec les 7 dés** peut cocher la case de sa combinaison. Les autres joueurs ne gagnent rien. Le vainqueur de la manche coche également la case **"3^{ème} tour remporté"**.
- En cas **d'égalité**, les joueurs concernés peuvent cocher la case de leur combinaison, mais **aucun** ne peut cocher la case **3^{ème} tour remporté**.
- À la fin du TOUR 3, une nouvelle manche commence. Changez de 1^{er} joueur. Alternez les manches, jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit atteinte.

5) LE PLATEAU JOUEUR

- Pour chaque **case cochée** sur une ligne vous gagnez le nombre de points inscrit à droite, au bout de la ligne correspondante.
- La **valeur** des dés d'une combinaison est sans importance. Un *Brelan* de 6 et un *Brelan* de 1 ont la même valeur.
- Description des différentes combinaisons possibles
 - **Yam's** : 5 dés de même valeur.
 - **Carré** : 4 dés de même valeur.
 - **Grande Suite** : une série de 5 dés de valeurs consécutives.
 - **Full** : 1 Brelan + 1 Paire.
 - **Brelan** : 3 dés de même valeur.
 - **Double paire** : 2 Paires de dés de valeurs différentes.
 - **Paire** : 2 dés de même valeur.



3 / FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur coche la 6^{ème} case sur une ligne de son plateau.

- Chaque case cochée rapporte autant de points qu'indiqué au bout de cette ligne.
- Pour la ligne **"3^{ème} tour remporté"**, multipliez le nombre de cases cochées par le nombre de joueurs.
- Le joueur totalisant le **plus de points remporte la partie**.
- En cas d'égalité, le joueur ayant coché le **plus de case sur la ligne "3^{ème} tour remporté"** gagne.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

