

## Règles de jeu

**Nombre de joueurs :** 1 à 4 (temps de jeu : environ 15 minutes par joueur)  
**Matériel nécessaire :** 5 dés + 1 stylo + 1 feuille de score (à télécharger sur [www.skalpott.fr](http://www.skalpott.fr))

### But du jeu :

Remplir toutes les lignes de sa grille de score en obtenant un maximum de points.

Les points se gagnent de 2 façons :

- ◆ en réussissant une des 12 combinaisons demandées avec tout ou partie de ses dés
- ◆ en réussissant une addition de ses 2 meilleurs dés supérieure à celles de ses adversaires

### Le lancer de dés :





























































Chaque joueur dispose pour chaque tour de 3 lancers maximum

Il joue ses 5 dés au premier lancer puis peut rejouer tout ou partie de ses dés aux lancers suivants (y compris remettre en jeu ceux écartés précédemment)

A l'issue de son dernier lancer, le joueur doit obligatoirement inscrire son score dans une des cases « Score Grille » qui correspond à une combinaison demandée. Il est libre de choisir la case de son choix parmi celles qu'il n'a pas encore validées.

Le score inscrit sera de zéro si la combinaison n'a pas été réussie mais la case correspondante est néanmoins validée.

### Les 12 combinaisons de la Grille et leurs barèmes :

| Combinaison  | Barème                 | Pour marquer des points, il faut ....   | Exemples  |              |
|--------------|------------------------|---|---|--------------|
|              |                        |   | Dés obtenus   | Score obtenu |
| Série d'As   | Addition de tous les 1 | 1 ou plusieurs As                       |                | 3            |
| Série de 2   | Addition de tous les 2 | 1 ou plusieurs 2                        |      | 4            |
| Série de 3   | Addition de tous les 3 | 1 ou plusieurs 3                        |      | 15           |
| Série de 4   | Addition de tous les 4 | 1 ou plusieurs 4                        |      | 4            |
| Série de 5   | Addition de tous les 5 | 1 ou plusieurs 5                        |      | 20           |
| Série de 6   | Addition de tous les 6 | 1 ou plusieurs 6                        |      | 18           |
| Petite Suite | Forfait de 30 points   | 4 faces consécutives                    |      | 30           |
| Grande Suite | Forfait de 40 points   | 5 faces consécutives                    |      | 40           |
| Brelan       | Forfait de 20 points   | 3 faces identiques                      |      | 20           |
| Full         | Forfait de 30 points   | 3 faces identiques + 2 faces identiques |      | 30           |
| Carré        | Forfait de 40 points   | 4 faces identiques                      |      | 40           |
| Grand Chelem | Forfait de 50 points   | 5 faces identiques                      |      | 50           |

### Le Bonus de la Grille :

Il est accordé un bonus de 35 points lorsque le score réussi aux 6 lignes supérieures de la grille (les séries de 1 à 6) est égal ou supérieur à 60. Ce bonus s'inscrit dans la colonne « Score Grille »

**Règle du « Qui peut le plus, peut le moins » :** si vous obtenez un Grand Chelem alors avez déjà rempli la case correspondante dans votre grille (avec 50 points ou avec 0 point), vous pouvez valider un Carré, un Full ou un Brelan pour leurs valeurs respectives. De même pour un Carré avec un Brelan ou pour une Grande Suite qui peut valider une Petite Suite.

### La Cagnotte et ses points :

A chaque tour, une Cagnotte est mise en jeu.

Le montant de cette Cagnotte est proportionnelle au nombre de joueurs, chacun d'eux apportant 6 points dans la Cagnotte.

Le gagnant de la Cagnotte est celui qui a la fin de chaque tour a obtenu le plus de points à l'addition de ses 2 meilleurs dés.

C'est le dernier lancé effectué par le joueur, celui qui permet de valider une des 12 combinaisons de la Grille, qui est pris en compte.

En cas d'ex aequo la Cagnotte est partagée par les gagnants ➡ scores possibles à la Cagnotte suivant le nombre de joueurs :

| Gagnants   | Partie à 4 joueurs | Partie à 3 joueurs | Partie à 2 joueurs |
|------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| 1 seul     | 24 points          | 18 points          | 12 points          |
| 2 ex aequo | 12 points          | 9 points           | 6 points           |
| 3 ex aequo | 8 points           | 6 points           | -                  |
| 4 ex aequo | 6 points           | -                  | -                  |

## Déroulement d'une partie de 2 à 4 joueurs

### Démarrage de la partie et ordre des tours :

L'ordre de jeu est important et doit être équitable car celui qui commence un tour est sensiblement désavantagé par rapport à celui qui le termine. En effet le dernier à jouer, en ayant connaissance de la meilleure addition réalisée par ses adversaires, peut orienter sa stratégie en conséquence.

Afin de déterminer l'ordre du premier tour, un lancer sec des 5 dés sera effectué par chacun des joueurs et celui qui obtiendra le plus grand nombre à l'addition des dés, choisira de commencer ou de finir ce 1er tour. Dans ce dernier cas, il passera la main au premier joueur situé à sa gauche qui commencera la partie.

Ensuite chacun, après avoir terminé ses lancers, donnera la main au joueur situé à sa gauche.

Et lorsque un joueur fini un tour, il conserve les dés pour commencer le suivant.

Ainsi, quel que soit le nombre de joueurs, chacun commencera et finira autant de tours que ses adversaires.

### Exemple de séquence de jeu (dans une partie à 2 joueurs) :

Le joueur **A** valide au terme de son 3eme lancé, un Brelan avec la combinaison suivante :



Il obtient 11 points à l'addition des 2 meilleurs dés.

Le joueur **B** valide au terme de son 2eme lancé, un Full avec la combinaison suivante :



Il obtient 8 points à l'addition des 2 meilleurs dés.

C'est donc le joueur A qui remporte la cagnotte de 12 points et leurs scores seront présentés ainsi :

|          |                                      |                            |                     |                           |                       |
|----------|--------------------------------------|----------------------------|---------------------|---------------------------|-----------------------|
| Joueur A | <b>COMBINAISONS</b>                  | <b>BAREME de la Grille</b> | <b>SCORE Grille</b> | <b>Addition des 2 dés</b> | <b>SCORE Cagnotte</b> |
|          | <b>BRELAN<br/>3 faces identiques</b> | <b>20 points</b>           | <b>20</b>           | 11                        | <b>12</b>             |
| Joueur B | <b>COMBINAISONS</b>                  | <b>BAREME de la Grille</b> | <b>SCORE Grille</b> | <b>Addition des 2 dés</b> | <b>SCORE Cagnotte</b> |
|          | <b>FULL<br/>brelan + paire</b>       | <b>30 points</b>           | <b>30</b>           | 8                         | <b>0</b>              |

### Fin de la partie

La partie se termine quand tous les joueurs ont remplis les 12 lignes de leur grille.

Le score de la Grille et le score de la Cagnotte sont alors additionnés pour connaître le vainqueur.

En cas d'ex aequo, il sera procédé au total des 12 additions, le total le plus élevé désignant le vainqueur.

Si cela ne suffit pas, un lancer sec des 5 dés départagera les joueurs encore en lice, et sera renouvelé autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

## Déroulement d'une partie en solo

Il est possible de jouer en solo pour vous entraîner à réaliser les meilleurs scores possibles : il suffit de simuler l'addition des 2 meilleurs dés réalisée par votre adversaire virtuel afin d'attribuer la Cagnotte...

Pour cela, 2 types de simulation vous sont proposées :

#### 1) simulation simple :

A chacun des 12 tours vous attribuez 10 points à l'addition de votre adversaire.

Ainsi, si votre addition personnelle est supérieure, vous empochez les 12 points de la Cagnotte, 6 points si elle est égale à 10 et aucun si elle est inférieure.

#### 2) simulation préconisée :

Dans une vraie partie à deux joueurs, vous jouez 6 tours sur 12 sans connaître le résultat de l'addition de votre adversaire.

Afin de respecter cette alternance, vous attribuez les 10 points à l'addition de votre adversaire uniquement un tour sur deux.

Et au tour suivant, après avoir joué pour votre compte sans connaître l'addition adverse, vous effectuez un lancer sec des 5 dés pour l'obtenir. Ainsi, vous reproduirez fidèlement les conditions d'une partie à 2 joueurs.