

Jörg von Rüden

# Pok 'n Roll

Un jeu passionnant avec une pointe de hasard



inclus :  
une variante  
experte

Avec des  
gobelets à dés  
spéciaux



# Pok'n Roll

Un jeu passionnant avec une pointe de hasard de Jörg von Rüdén  
pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans



## Matériel

23 dés  
(3 dés dans chacune des 6 couleurs,  
ainsi que 5 dés blancs)

6 gobelets à dés sans fond  
6 tableaux  
6 feutres marqueurs effaçables

## But du jeu

Les joueurs essaient d'obtenir le plus de points possible en combinant leurs dés de manière habile. Il s'agit de choisir entre abandonner au bon moment pour gagner des points, ou continuer à jouer pour peut-être, avec un peu de chance, prendre ensuite le pas sur ses adversaires. Car au dernier tour, seul le joueur ayant la meilleure combinaison de dés récolte des points. Tous les autres joueurs finissent bredouilles. Celui qui totalise le plus de points à la fin est l'heureux vainqueur de la partie.

## Préparatifs

Chaque joueur reçoit 1 gobelet à dés, 1 tableau, 1 feutre ainsi que 2 dés de la même couleur. Il pose le tableau devant lui de manière à ce que l'inscription **Pok'n Roll** soit visible. Le dos du tableau ainsi que le 3<sup>e</sup> dé de chaque couleur ne sont utilisés dans la variante experte. On détermine un joueur de départ, qui reçoit en plus les 5 dés blancs.

## Déroulement de la partie

La partie se joue en **plusieurs manches**. Une manche est constituée de 3 tours.

### 1<sup>er</sup> tour

Le **1<sup>er</sup> tour** de chaque manche commence toujours ainsi : les joueurs posent leur gobelet à dés devant eux, la plus petite ouverture vers le haut, et y lancent chacun leurs 2 dés depuis le dessus. Le gobelet reste posé, il ne peut plus être déplacé désormais. Le joueur peut (et devrait) regarder dans son gobelet depuis le dessus – dans le sien uniquement, bien entendu. Il est formellement interdit de regarder dans les gobelets des autres joueurs. Aucun joueur ne voit donc ce que les autres ont obtenu au lancer de dés.

Ensuite, le joueur de départ lance les **3 premiers dés blancs** au centre de la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.









Les joueurs essaient de former une combinaison de dés rapportant le plus de points possible à partir de leurs 2 propres dés et des dés blancs qui figurent au centre de la table (3 dés au 1<sup>er</sup> tour, 4 dés au 2<sup>e</sup> tour et 5 dés au 3<sup>e</sup> tour).





Le joueur de départ décide en premier s'il souhaite **abandonner** pour cette manche ou **continuer à jouer**. Puis il demande à chaque joueur, à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, si celui-ci souhaite *abandonner* ou *continuer à jouer*.

### Abandonner

Chaque joueur qui abandonne soulève son gobelet à dés et montre ainsi à tous les joueurs le résultat de son lancer de dés. Il coche d'abord sur son tableau la première case de la ligne « **Abandon au 1<sup>er</sup> tour** ». Puis il fait une croix à côté de la meilleure combinaison de dés qu'il peut faire à partir **des 3 dés blancs au centre de la table et de ses 2 propres dés**. Plus une combinaison de dés est inscrite vers le haut du tableau, meilleure elle est.








Sur une même ligne, les cases doivent toujours être cochées de gauche à droite. Peu importe à quelle manche les joueurs se trouvent. C'est toujours la première **case vide la plus à gauche** qui doit être cochée.

**Exemple :** Sabrina est la joueuse de départ, elle obtient le résultat suivant avec les 3 dés blancs : . Elle décide d'arrêter et dévoile le contenu de son gobelet. Comme elle a obtenu avec ses propres dés un  et un  elle peut faire une croix sur la ligne « Double paire » () et une croix sur la ligne « Abandon au 1<sup>er</sup> tour ». Nina, Léon et Lucas décident ensuite l'un après l'autre de continuer le jeu.

Brelan		<input type="checkbox"/>	x4 = <input type="text"/>
Double Paire	 	<input checked="" type="checkbox"/>	x3 = <input type="text"/>
Paire		<input type="checkbox"/>	x2 = <input type="text"/>
Abandon au 1 <sup>er</sup> tour		<input checked="" type="checkbox"/>	x1 = <input type="text"/>

On reçoit des points à la fin de la partie pour la combinaison de dés choisie et pour l'abandon au 1<sup>er</sup> tour. Pour **chaque croix** notée sur une ligne, on reçoit en effet le nombre de points inscrit à droite au bout de la ligne correspondante.

L'échelle de valeurs des combinaisons de dés est indiquée sur le tableau : plus la combinaison se trouve vers le haut du tableau, plus sa valeur est élevée. Un « full » est par ex. mieux qu'un « brelan » ou qu'une « double paire », etc. Les nombres indiqués par les dés d'une combinaison sont sans importance. Un « brelan » de 6 et un « brelan » de 1 ont la même valeur.









Les combinaisons de dés suivantes existent dans le jeu de base :	Exemples :
<b>Yam's</b> : 5 nombres identiques	
<b>Carré</b> : 4 nombres identiques	
<b>Grande Suite</b> : une série de 5 nombres consécutifs	
<b>Full</b> : 3 nombres identiques plus une paire	
<b>Brelan</b> : 3 nombres identiques	
<b>Double paire</b> : 2 Paires différentes	
<b>Paire</b> : 2 nombres identiques	






**Remarque :** La représentation imagée des combinaisons de dés sur le tableau n'est là qu'à titre d'exemple, afin de permettre une meilleure compréhension. Une série de quatre 3 est tout autant un « carré » que quatre 5. Une « grande suite » peut être aussi bien la combinaison 1, 2, 3, 4, 5 que 2, 3, 4, 5, 6. Il en est de même pour les autres combinaisons.

## 2<sup>e</sup> tour Continuer

Au **2<sup>e</sup> tour**, seuls les joueurs qui ont décidé de « continuer » participent encore. C'est le joueur de départ actuel qui commence le 2<sup>e</sup> tour en lançant un autre dé blanc au centre de la table. Il lance le dé même s'il a déjà abandonné. Ensuite, chaque joueur qui se trouve encore dans le jeu – en commençant par le joueur de départ – doit à nouveau décider s'il veut « abandonner » ou « continuer ». Si un joueur abandonne au 2<sup>e</sup> tour, il peut seulement faire **une croix** correspondant à sa combinaison de dés, car la case « **Abandon au 1<sup>er</sup> tour** » ne peut être cochée qu'au 1<sup>er</sup> tour d'une manche.

Le 2<sup>e</sup> tour a cependant d'autres avantages. Car maintenant, les joueurs qui n'ont pas abandonné ont à leur disposition 4 dés blancs ainsi que leurs 2 propres dés pour réussir des combinaisons de dés ayant davantage de valeur. C'est une chance qu'ils ne devraient pas laisser passer.

**Exemple :** bien que Sabrina ait abandonné au premier tour, elle lance le nouveau dé blanc puisqu'elle est la joueuse de départ. Elle obtient un . Nina et Léon continuent à jouer. Lucas choisit la sécurité et abandonne maintenant. Comme il avait obtenu avec ses propres dés un  et un , il peut, en combinant ceux-ci avec les dés blancs, cocher un « full » () dans la première colonne.

Grande Suite		<input type="checkbox"/>	x6 = <input type="text"/>
Full		<input checked="" type="checkbox"/>	x5 = <input type="text"/>
Brelan		<input type="checkbox"/>	x4 = <input type="text"/>
Double Paire		<input type="checkbox"/>	x3 = <input type="text"/>
Paire		<input type="checkbox"/>	x2 = <input type="text"/>
Abandon au 1 <sup>er</sup> tour		<input type="checkbox"/>	x1 = <input type="text"/>

## 3<sup>e</sup> tour

Pour démarrer le **3<sup>e</sup> tour**, le joueur de départ lance le dernier dé blanc. À présent, tous les joueurs encore en jeu doivent soulever leur gobelet. Seul le joueur qui a maintenant **la combinaison la plus élevée** de 7 dés (les 2 siens + 5 blancs) peut cocher la case « **3<sup>e</sup> tour remporté** » ainsi que celle de **sa combinaison**. Tous les autres joueurs encore présents au 3<sup>e</sup> tour ne gagnent rien. Ceux qui ont abandonné au 1<sup>er</sup> ou au 2<sup>e</sup> tour ont peut-être bien fait.

**Exemple :** au 3<sup>e</sup> tour, Sabrina obtient un . avec le dernier dé blanc. Nina et Léon dévoilent maintenant leurs dés. Nina a un et un , tandis que Léon a un et un . Nina a la meilleure combinaison : une « grande suite » (). Léon ne parvient à faire qu'un « full » (). Comme la « grande suite » est supérieure au « full », Nina peut faire une croix sur chacune des lignes « Grande suite » et « 3<sup>e</sup> tour remporté ». Léon finit malheureusement bredouille, car la combinaison de Nina est meilleure que la sienne.

3 <sup>e</sup> tour remporté										x  = <input type="text"/>
Yam's										x12 = <input type="text"/>
Carré										x9 = <input type="text"/>
Grande Suite										x6 = <input type="text"/>

## Que faire en cas d'égalité ?

Si plusieurs joueurs réalisent la combinaison la plus élevée, ces joueurs peuvent faire chacun une croix pour cette combinaison. En revanche, **aucun** de ces joueurs ne peut cocher la case « 3<sup>e</sup> tour remporté ».

**Exemple :** au cours d'une manche ultérieure, Nina et Léon sont à nouveau les derniers joueurs encore en jeu au 3<sup>e</sup> tour. Les résultats suivants ont été obtenus avec les dés blancs lors des trois tours successifs : Nina a obtenu avec ses dés un et un , tandis que Léon a obtenu . Les deux joueurs réalisent chacun un « carré » ( / ). Léon et Nina peuvent donc tous les deux cocher la case « Carré », mais pas la case « 3<sup>e</sup> tour remporté ».

## Fin d'une manche

À la fin d'une manche, le joueur à gauche du joueur de départ actuel devient le joueur de départ de la nouvelle manche.

## Fin de la partie

La fin de la partie est annoncée dès qu'un joueur fait sa 6<sup>e</sup> croix sur une ligne. On continue à jouer la manche **jusqu'à la fin du 3<sup>e</sup> tour**, puis on procède au comptage des points. Celui qui totalise le plus de points gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de croix sur la ligne « 3<sup>e</sup> tour remporté » qui gagne. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## Comptage des points

**Chaque croix** faite sur une ligne rapporte des points, ceux-ci sont indiqués à droite du tableau. On reçoit par ex., pour 2 croix faites sur la ligne « Grande suite »,  $2 \times 6 = 12$  points. Pour chaque croix faite sur la ligne « 3<sup>e</sup> tour remporté », le nombre de points reçus correspond au nombre de joueurs disputant la partie. À 6 joueurs, par exemple, cela fait 6 points.

**Exemple :** Nina abandonne au 1<sup>er</sup> tour avec une « double paire » et fait sa 6<sup>e</sup> croix sur la ligne « Abandon au 1<sup>er</sup> tour ». Cela signifie que les points doivent être comptés à l'issue du 3<sup>e</sup> tour de cette manche. Les autres joueurs jouent les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> tours jusqu'à la fin. Ensuite, les points sont comptés ; Nina totalise 60 points.

3 <sup>e</sup> tour remporté										x  = 12
Yam's										x12 = <input type="text"/>
Carré										x9 = 9
Grande Suite										x6 = 12
Full										x5 = 5
Brelan										x4 = <input type="text"/>
Double Paire										x3 = 12
Paire										x2 = 4
Abandon au 1 <sup>er</sup> tour										x1 = 6
									Fin Total	60

## Cas particulier à 3 joueurs

Dans une partie à 3 joueurs, un joueur imaginaire, « Jörg le passionné de jeux » joue avec vous. Un joueur endosse la tâche de lancer les dés pour « Jörg le passionné de jeu » dans un quatrième gobelet à dés, mais sans regarder dans le gobelet. Jörg reste toujours dans le jeu jusqu'au 3<sup>e</sup> tour, à l'issue duquel son gobelet est soulevé. On compte les points de Jörg comme pour un joueur normal et il peut donc remporter le 3<sup>e</sup> tour, ses combinaisons ne sont cependant pas notées.

## Variante Expert

Les joueurs qui ont déjà joué quelques parties de **Pok'n Roll** et sont à l'aise avec les combinaisons peuvent essayer la variante experte. Dans ce cas, on utilise le dos du tableau, ainsi que le 3e dé de chaque couleur. Ici, tous les joueurs lancent toujours leurs 3 dés avant le 1er tour. En conséquence, au 3e tour, ils peuvent choisir parmi 8 dés pour leurs combinaisons. Dans cette variante, on utilise au maximum 6 dés pour une combinaison de dés.

Il existe en plus les combinaisons de dés suivantes dans la variante experte :

**Highway** : une série de 6 nombres successifs

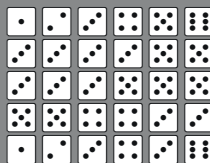
**Grand Full** : 4 nombres identiques plus une paire

**Double Brelan** : 2 brelans différents

**Triple Paire** : 3 paires différentes

**Petite Suite** : une série de 4 nombres consécutifs

Exemple :



## Remarques :

- Un joueur peut à tout moment inscrire un « moins bon » résultat (par ex. un « brelan » alors qu'il a un « full »), du moment que ce résultat peut être formé par les nombres obtenus aux dés.
- Avec 2 jeux de **Pok'n Roll**, vous pouvez jouer jusqu'à 12 joueurs.

L'auteur et la maison d'édition remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.

Auteur du jeu : Jörg von Rügen

Illustrations : Anne Pätzke

Règle : designstudio1.de

Rédaction : Thorsten Gimmler

Traduction : Birgit Irgang



Art.-Nr. 88307

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

Facebook : <https://www.facebook.com/SchmidtSpieleFr>

Instagram : <https://www.instagram.com/schmidtspielefrance/>

