

Le killer

2 joueurs minimum

6 dés

But du jeu : éliminer les autres.

On effectue d'abord un premier tour pour totaliser son capital de points qui évoluera tout au long de la partie.

Après chaque jet, on est obligé de garder au moins un dé

Exemple: on lance les 6 dés, on en garde 1 on rejoue les 5 qui restent - on lance les 5 dés, on en garde 1, on rejoue les 4 qui restent - on lance les 4 dés, on en garde 2 on rejoue les 2 qui restent - on lance les 2 dés, on en garde 1, on rejoue le dernier dé)

Une fois que le capital de tout le monde a été "trouvé", celui qui a le plus grand nombre commence, et on va jusqu'au plus petit, on gardera cet ordre de passage durant toute la partie.

Le but du jeu est de faire plus de 30 avec les six dés. On ajoute ce qu'il y a au dessus de 30 à son capital et on va pouvoir faire un "killer".

Exemple: on lance les six dés (on en garde au moins un ou non, comme ci-dessus). On obtient 35 points à la fin des lancers. On ajoute 5 points à son capital et on va faire un "killer" de 5. Cela veut dire que l'on choisit une personne à qui on va retirer le nombre total de 5 effectués aux prochains lancers. On lance les six dés et on ne garde que les 5. Si on a fait trois 5, on va retirer 15 points à celui que l'on veut "killer".

Si on fait tous les dés avec des 5, on peut "killer" le nombre de personnes qu'on veut.

On peut s'arrêter de "killer" quand on veut: soit quand on ne fait plus de 5 (là en fait on est obligé), soit si on trouve que c'est trop méchant...

Pour tuer quelqu'un il faut amener son capital dans les négatifs, s'il est à 0, il peut encore jouer. À -1 il est éliminé.

Si on fait moins de 30, exemple 27, on enlève à son capital ce qui manque pour aller à 30, ici 3.

Et si on fait 30, on n'enlève rien, ne rajoute rien, on passe.