

Le Tripot du Chaos

Nicolas Brodu <nicolas@brodu.net>, 2020/10/15

Un jeu de mises plus ou moins honnête,
où il faut deviner ce que les autres vont faire.

Version print & play à usage personnel
Merci de me contacter pour tout projet d'édition

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ou 9 ans. De 15 à 30 min (dépend du nombre de joueurs).

Matériel

- 6 cartons de duels (et aussi aides-mémoires), de différentes couleurs.
- 48 cartes numérotées de 1 à 5, soit 8 cartes par couleur (1 carte 1, 2 cartes 2, 2×3, 2×4, 1×5)
- 18 jetons d'action: 6 × (C), 6 × (A), 6 × (D)
- Des pièces, cubes ou petits cailloux, de valeurs 3 points et 1 point.

Mise en place

- Chacun choisit une couleur, prend les 8 cartes correspondantes et place son carton de duel devant lui
- Placer toutes les pièces dans une réserve au centre de la table.
- Donner 15 points à chaque joueur, sous forme de 4 pièces de 3 points et 3 pièces de 1 point.
- Donner 3 jetons d'action à chaque joueur: (C), (A), (D)
- Déterminer un premier joueur au hasard (par exemple, à l'aide des cartes numérotées)

Résumé du jeu (= démarrage rapide pour les impatientes !)

- Chacun commence avec 8 cartes en main, de valeurs 1 à 5 (certaines en double).
- Dans l'ordre du tour, chacun place une carte face cachée devant quelqu'un, qui répond aussitôt. On révèle les 2 cartes, ce qui forme un duel. Chacun doit aussitôt miser pour ce duel ce qui est indiqué par la carte de l'autre.
- À la fin de cette première phase, chacun a entre 1 et 3 duels. Chaque joueur choisi secrètement une action pour ses duels : coopérer, attaquer, défendre. On ne peut pas faire 2 fois la même action vu qu'on a que 3 jetons...
- On résout ensuite les duels un à un. Les combinaisons sont peu nombreuses et facile à retenir, rappelées sur l'aide de jeu devant soi. Par exemple, si un joueur coopère et l'autre attaque, celui qui a coopéré perd sa mise et celui qui a attaqué prend les 2 mises de ce duel (la sienne plus celle de l'autre).
- Une fois tous les duels résolus, on défausse les cartes utilisées. On continue avec un nouveau tour, jusqu'à ce que tout le monde ait joué ses 8 cartes. Si on se retrouve seul en jeu, on récupère le montant total de ses cartes restantes. Il est vivement encouragé de parler, de bluffer, de passer des alliances, etc. On peut dire ce qu'on veut, aux autres de vous croire ou pas...

Détails des différentes phases du jeu (= règles précises pour les pointilleux)

Phase 1 (chacun son tour): Défis...

Le joueur dont c'est le tour choisit un adversaire et le défie en duel ! Chacun place une carte de sa main, face cachée, devant son adversaire. On révèle les cartes en même temps. Chacun doit miser immédiatement la somme indiquée par la carte qui lui a été donnée, en plaçant les pièces correspondantes sur la carte. Si un joueur n'a pas de quoi payer sa mise, il mise tout ce qui lui reste.

Exemple : C'est à Lucie de jouer, elle provoque Charles en duel. Lucie choisit et place une carte 4 de sa main, face cachée, devant Charles. Charles a aussi placé une carte de sa main, face cachée, devant Lucie. On retourne les cartes en même temps. Lucie voit que Charles a mis une carte 2. Elle mise donc 2 points sur la carte. Charles mise 4 points sur la carte que lui a donnée Lucie.

Chacun place la carte qui lui a été donnée à côté de son carton de duel, aux emplacements prévus pour compléter les petits cercles. Il n'est pas possible de participer à plus de 3 duels en même temps, comme indiqué par les 3 emplacements. On ne peut ainsi pas défier un autre joueur participant déjà à 3 duels. De même, si on participe déjà à 3 duels lorsque vient son tour, on ne peut pas lancer de nouveau défi.

On procède ainsi chacun son tour, chacun défiant un autre joueur qui lui répond aussitôt. Il est tout à fait permis que 2 joueurs se désignent l'un-l'autre. Lorsque cela arrive, il est conseillé de placer les cartes de l'un des duels sur le côté et les cartes de l'autre duel sur le devant des cartons des joueurs, pour bien les différencier.

Phase 2 (tous en même temps): Duels !

En simultanément, chacun doit placer un jeton d'action, face cachée, au centre de chaque cercle correspondant à chaque duel auquel il participe. Les actions sont : Coopérer (C), Attaquer (A) ou se Défendre (D). Ainsi, si on participe à 3 duels, on doit placer ses 3 jetons. Il est possible de parler, de proposer une coopération ou d'annoncer ce que vous avez placé, etc. Aux autres joueurs de vous croire ou non. Il n'est pas permis de montrer ses jetons, juste de parler.

Exemple : Lucie se retrouve avec deux duels : un contre Charles, qu'elle a provoqué, et un autre contre Chloé, qui l'a provoquée. Elle décide de coopérer avec Charles et place le jeton (C) face cachée sur ce duel. Elle décide d'attaquer Lucie en plaçant le jeton (A) face cachée sur ce duel.

Phase 3 (chacun son tour): Résolution

Dans l'ordre du tour, le joueur actif résout les duels auxquels il participe dans l'ordre de son choix. Pour chaque duel, on retourne les jetons des joueurs impliqués et on applique le résultat. Les différentes possibilités sont :

- **Coopération - Coopération** : On additionne les 2 mises de ce duel puis chacun en prend la moitié. Dans le cas impair, l'arrondi va à celui qui a misé le plus. Chacun prend également 2 points supplémentaires de la réserve.
- **Coopération - Attaque** : Celui qui attaque prend les 2 mises, celui qui coopère perd sa mise.
- **Attaque - Attaque** : Chacun prend la mise de l'autre.
- **Attaque - Défense** : Celui qui défend prend les 2 mises, plus 1 point de la réserve. Celui qui attaque perd sa mise et doit de surcroît donner 1 point à la réserve.
- **Défense - Défense** : Les deux joueurs perdent leur mises. Les deux mises vont en réserve.
- **Défense - Coopération** : Celui qui défend reprend sa mise, mais doit ensuite donner 1 point à la réserve. Celui qui coopère reprend sa mise, plus 1 point de la réserve.

Note : La réserve n'est pas limitée. S'il manque des pièces, notez à la place sur un papier les scores de chacun.

Tour suivant et fin du jeu

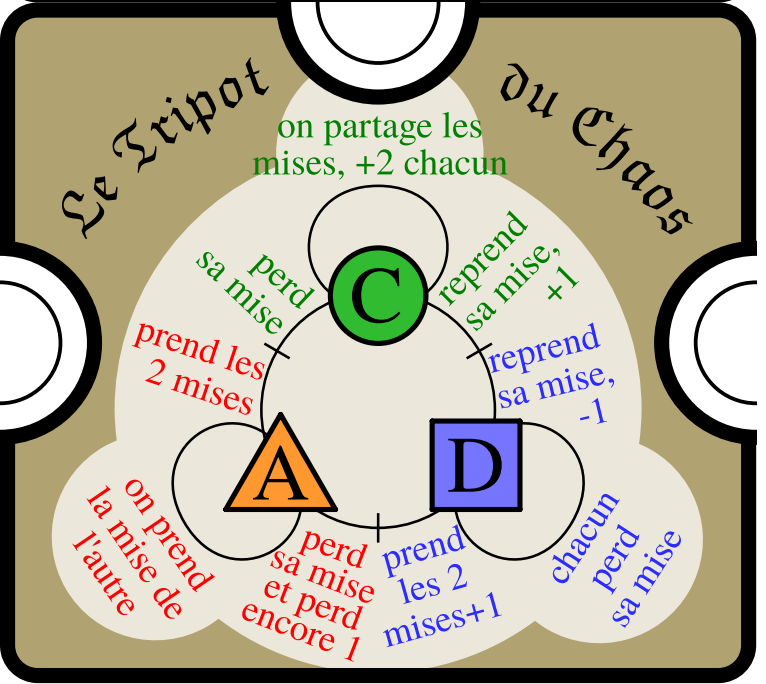
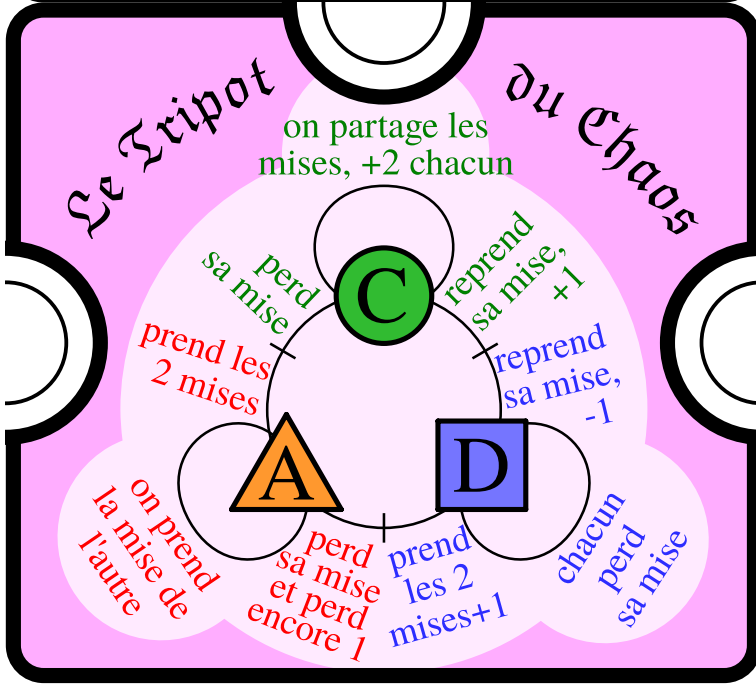
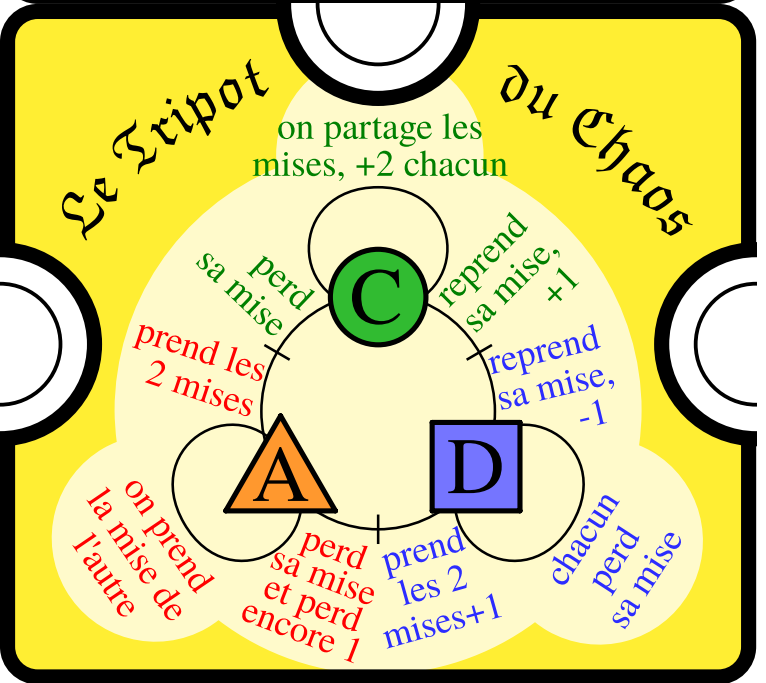
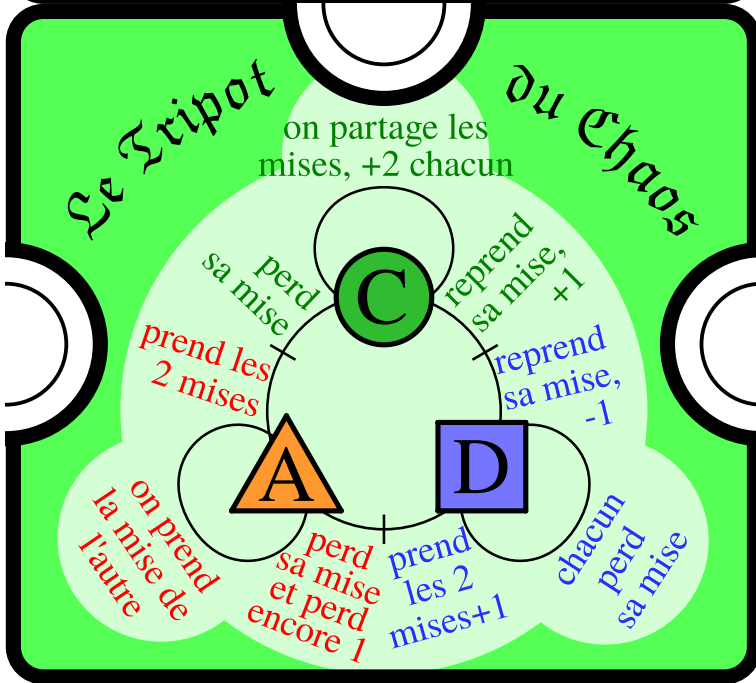
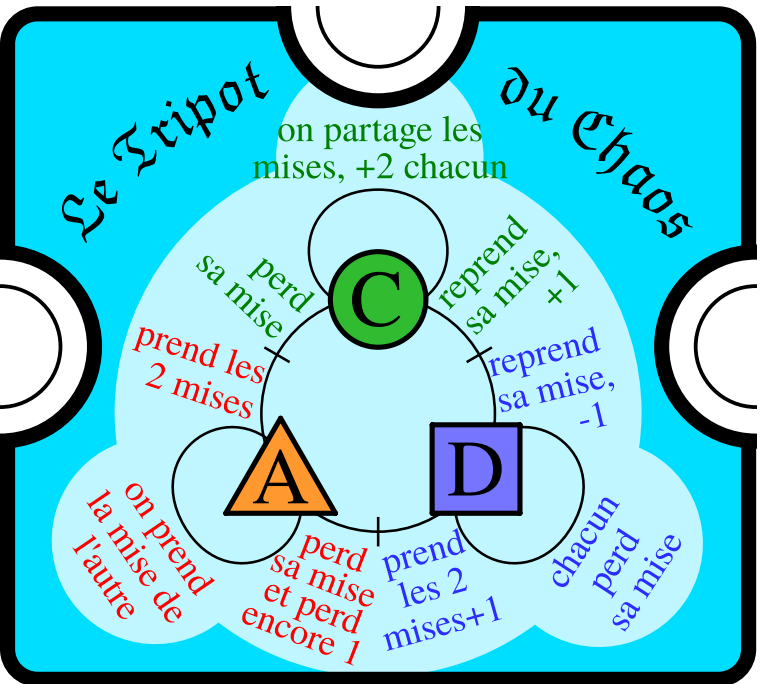
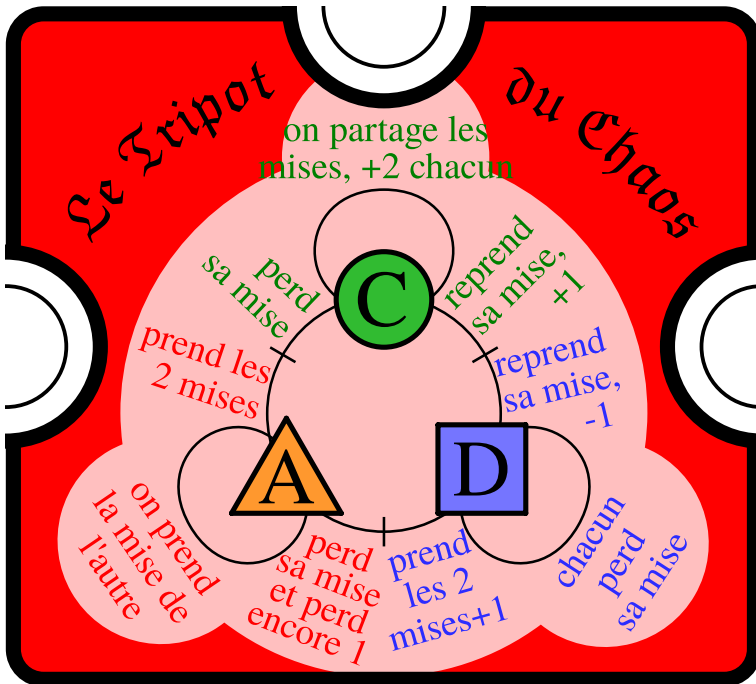
Toutes les cartes utilisées ce tour sont défaussées.

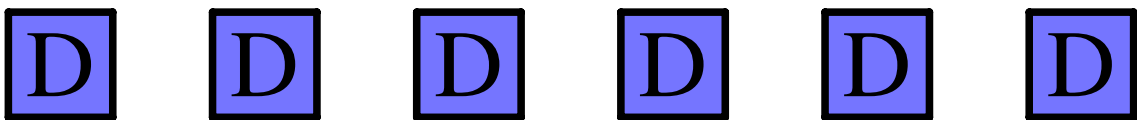
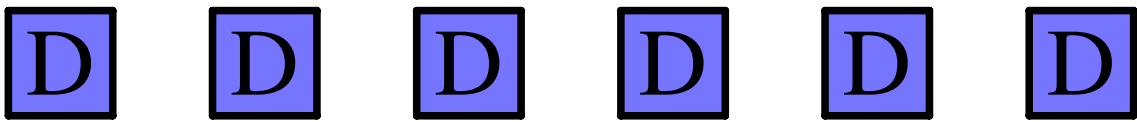
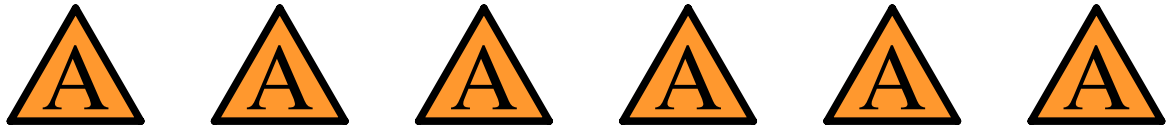
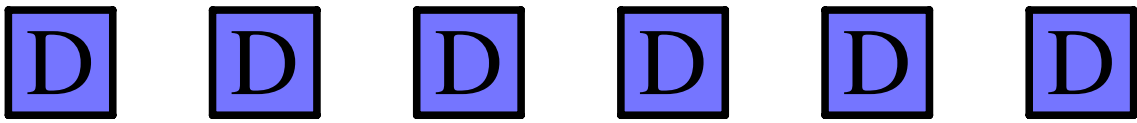
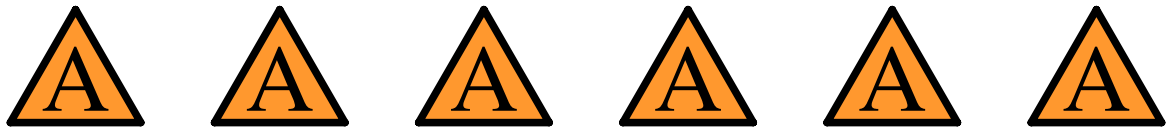
Un nouveau tour commence alors pour les joueurs dont il reste des cartes en main. Le premier joueur change et devient le suivant, dans l'ordre du tour de table, qui est encore actif.

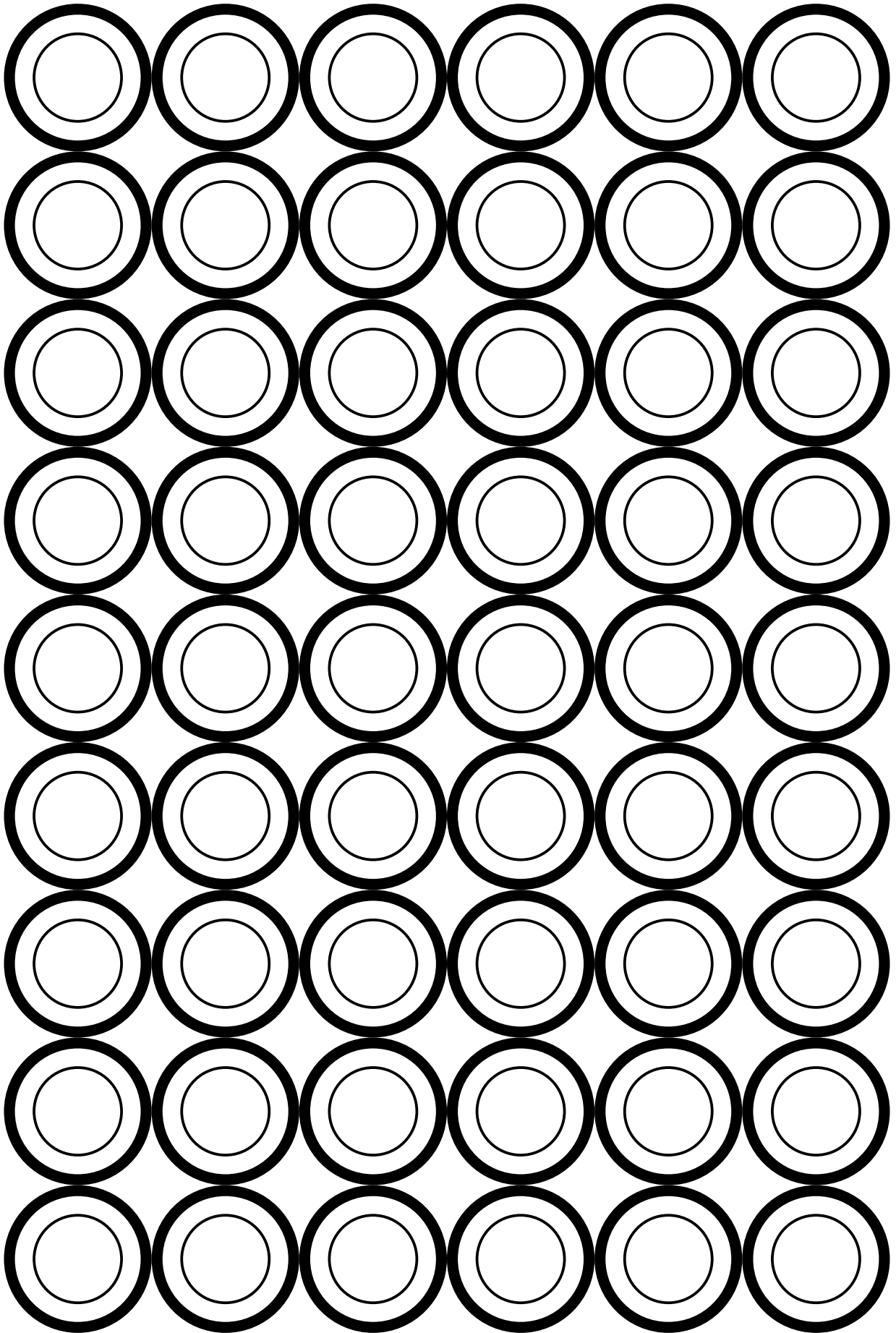
Le jeu s'arrête quand tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes, chacun ayant alors participé à 8 duels.

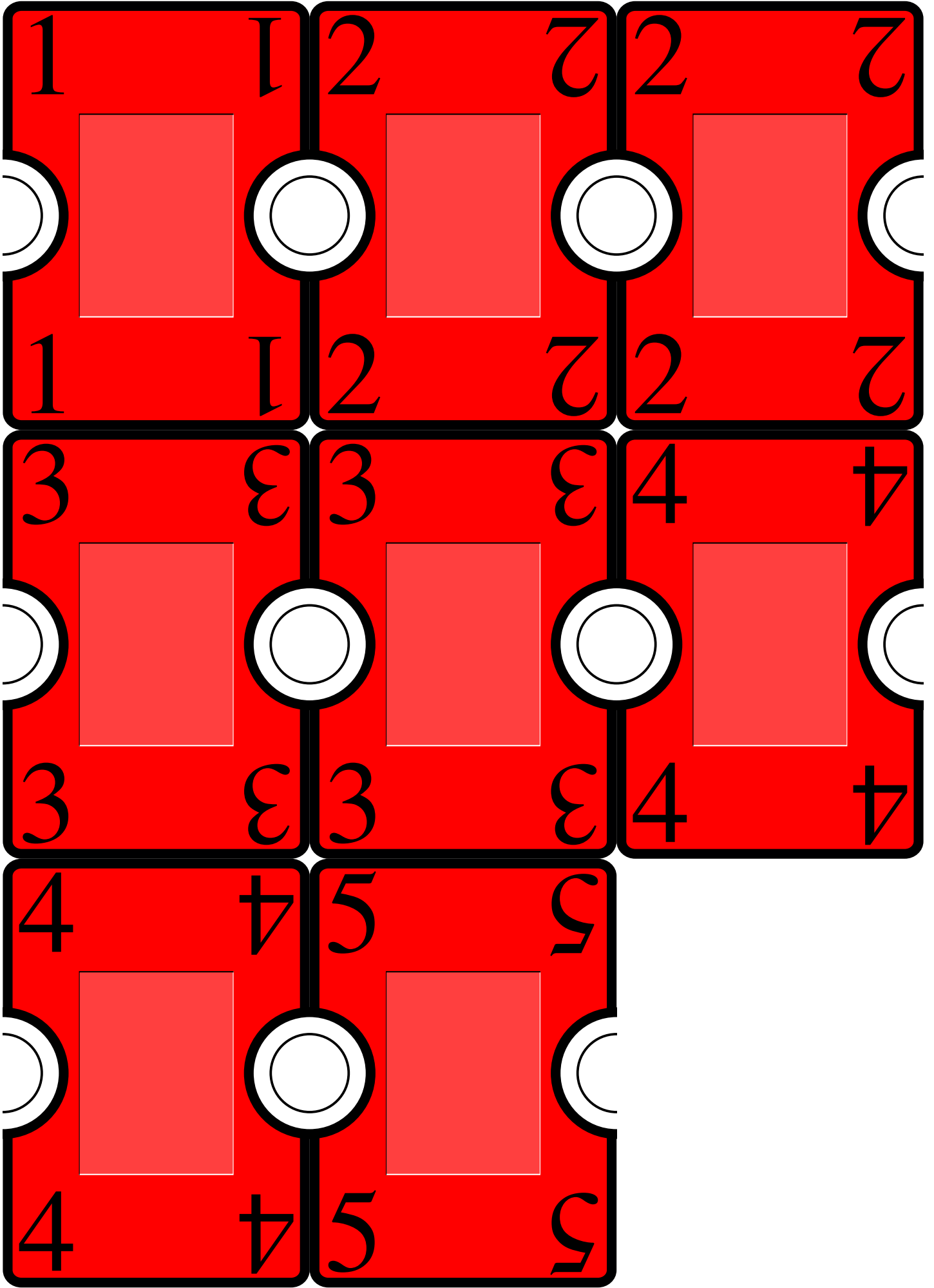
Dans le cas où un joueur est **le seul participant au début d'un tour**, il **prend de la réserve le montant de ses cartes restantes** (forcément un nombre pair) et le jeu s'arrête.

Le joueur avec le plus grand butin gagne la partie.









Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

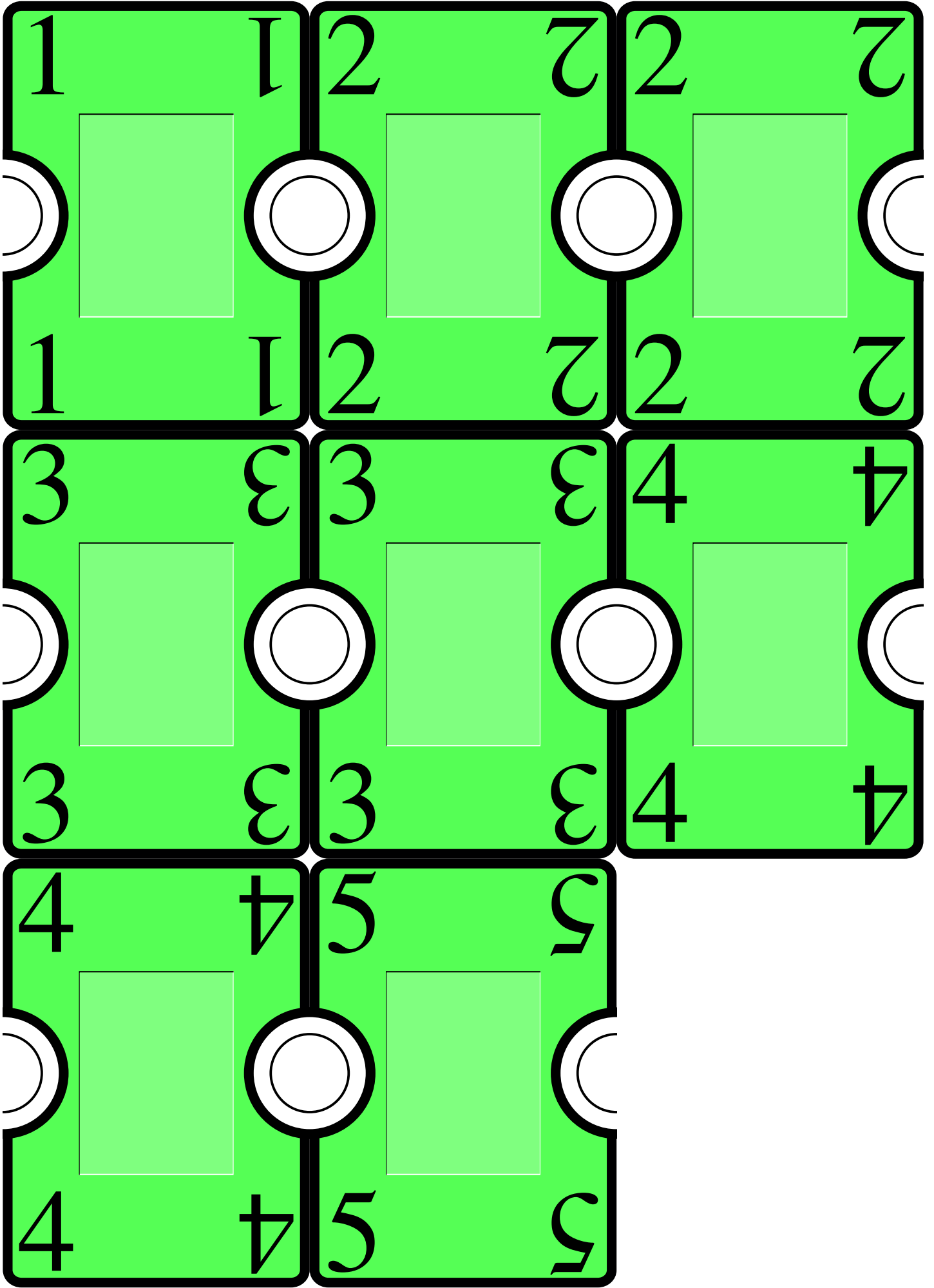
Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos



Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

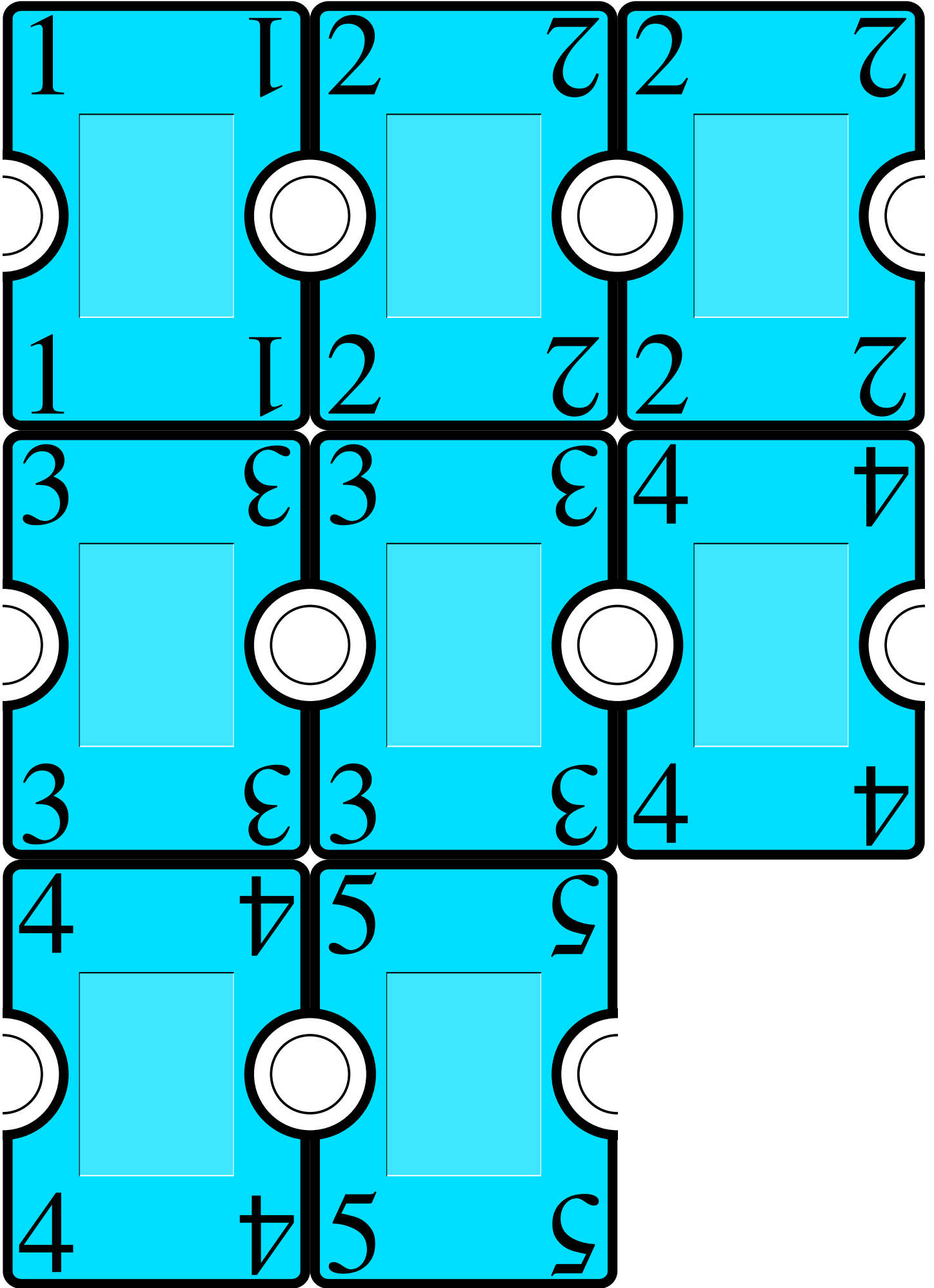
Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos



Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

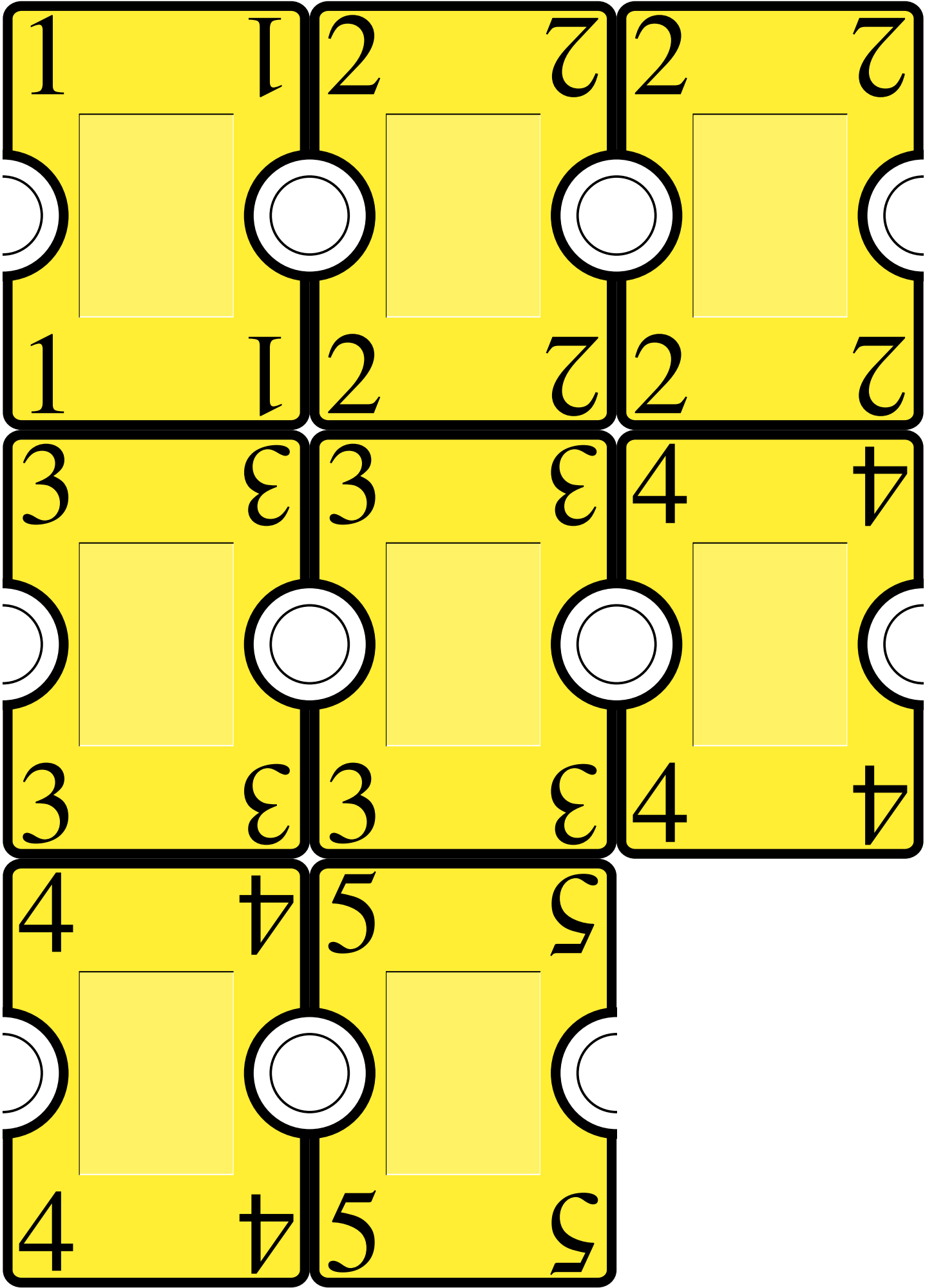
Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos



Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

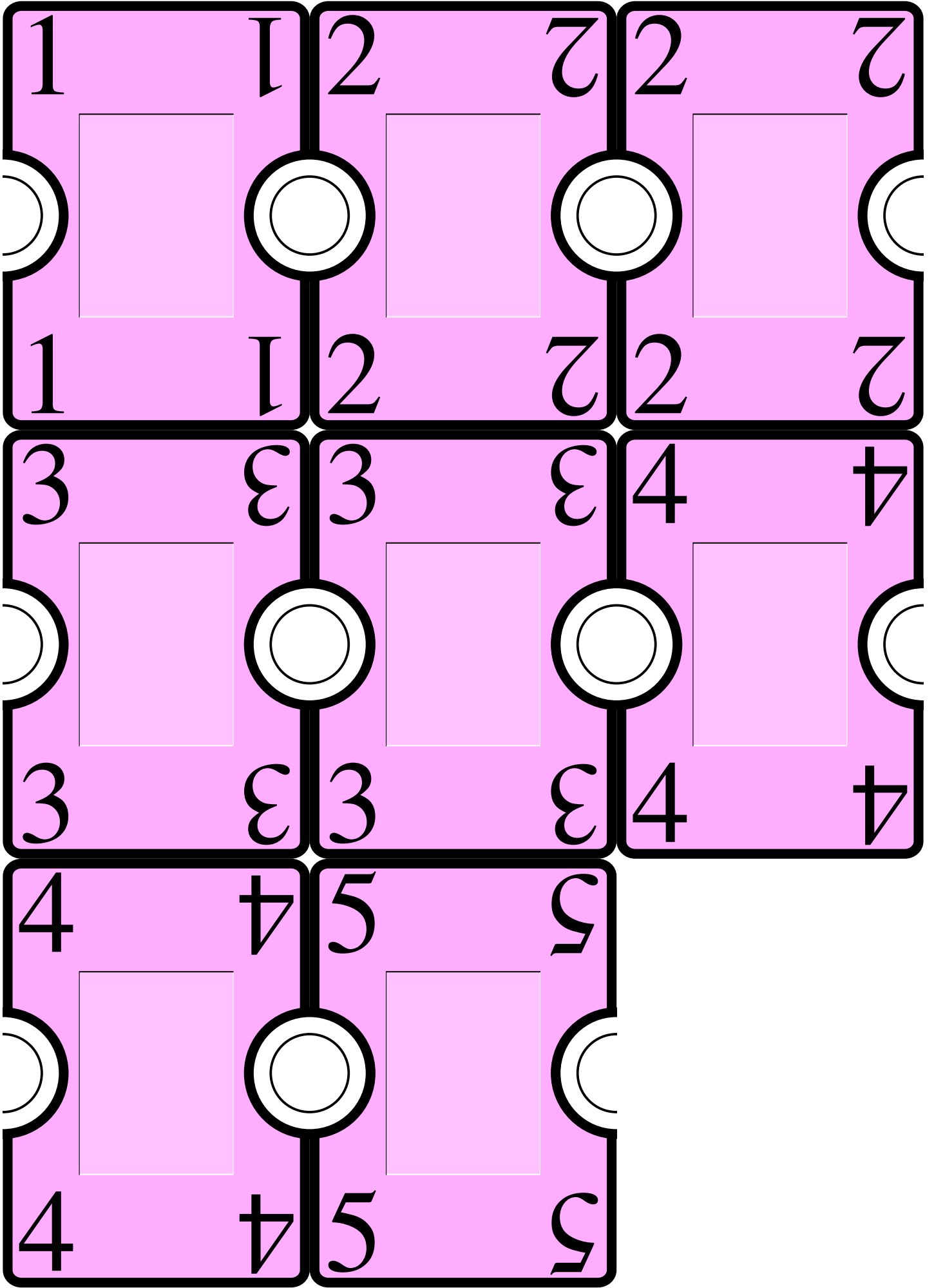
Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos



Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

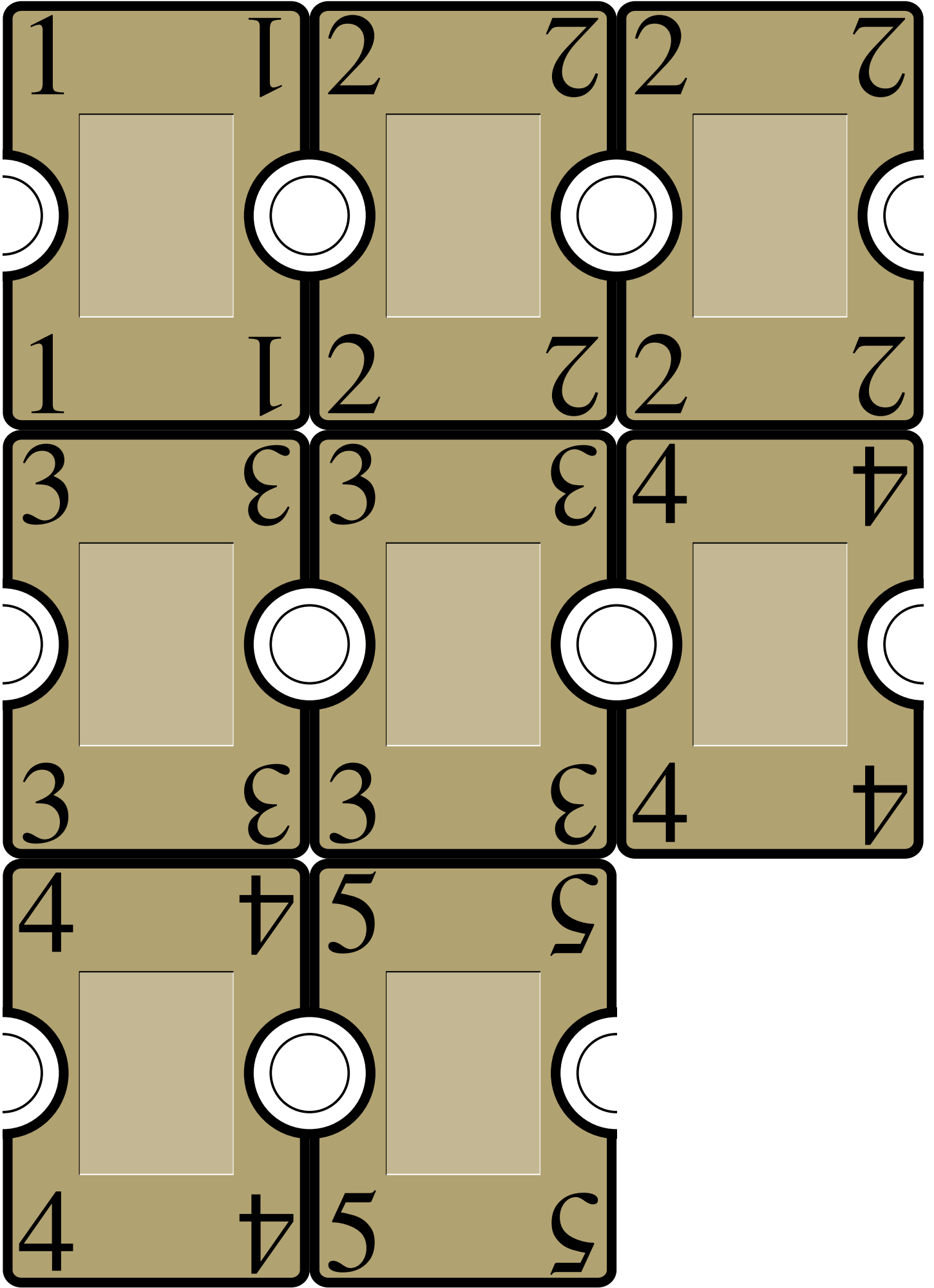
Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos



Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos

Le Tripot
du Chaos