

Duellistes

un jeu de Pak Cormier - Images : Domaine public -

Nous sommes deux.

Nous sommes des duellistes.

Nous nous détestons.



MATÉRIEL : des D6 et des jetons.

DUELLISTES raconte une succession de duels.

UN DUEL

Décrivez les circonstances de la rencontre.

Jetez 4 dés et additionnez leurs résultats pour obtenir l'heure du duel.

Empilez ces dés pour construire une tour.

Désignez un premier joueur.

À votre tour, jetez 1, 2 ou 3 dés. Si vous obtenez au moins un résultat pair, ne prenez pas de jeton. Sinon, prenez-en un. Un jeton représente une blessure.

Décrivez l'action de votre personnage (en tenant compte de l'éventuelle blessure reçue), puis empilez les dés que vous avez jetés sur la tour.

Si vous avez reçu 5 blessures ou si tout ou partie de la tour tombe lorsque vous posez les dés, le duel s'achève et vous le perdez. La fin d'un duel n'indique pas la mort d'un personnage, mais l'interruption du duel. C'est à vous d'en expliquer les raisons.

Sinon, c'est le tour du joueur suivant.

FIN DE PARTIE

Dés qu'un joueur remporte trois duels, on en fait un dernier entre le joueur victorieux et l'autre, qui incarnera l'ennemi commun. Celui qui remporte ce dernier duel conclut l'histoire.

Choisissez un univers :

Western Historique Pirates
Mad-Max Med-fan Japon

Je m'appelle

Tu t'appelles

Nous nous détestons parce que :

Nous avons un ennemi commun. Qui et pourquoi ?

