

Nombre de joueurs : 2 ou plus.

Durée d'une partie : 10 à 30 minutes.

Dog Eat Dog est un jeu abstrait de stratégie et de hasard pour 2 joueurs ou plus.

Matériel

Trois pyramides de chaque taille d'une couleur par joueur, six dés à six faces et éventuellement un dé Treehouse.

Préparation

Chaque joueur prend 3 pyramides de chaque taille d'une couleur et les éparpille au hasard sur la surface de jeu, puis les redresse toutes. Chacun lance un dé à six faces. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence.

But du jeu

Le but du jeu est de capturer les pyramides de vos adversaires et de finir la partie avec le meilleur score.

Déroulement de la partie

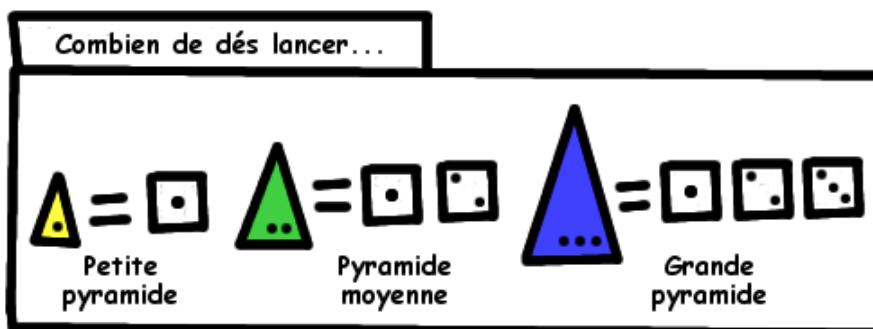
Un tour comprend deux phases : 1. Nettoyage et 2. Attaque.

Phase de nettoyage

À votre tour, redressez toute pyramide couchée vous appartenant, le cas échéant.

Phase d'attaque

Ensuite, vous pouvez mener une attaque. Pour attaquer, empilez l'une de vos pyramides sur n'importe quelle pyramide d'une autre couleur. Vous êtes alors l'attaquant, et le joueur à qui appartient l'autre pyramide est le défenseur.



L'attaquant et le défenseur lancent chacun autant de dés que le nombre d'encoches de leur pyramide impliquée. Celui dont l'un des dés présente le meilleur résultat est le vainqueur. Ne faites pas la somme des dés, mais comparez le meilleur lancer de chaque joueur.

- Si l'attaquant est le vainqueur, il capture la pyramide attaquée et contrôle désormais la pile de pyramides. Laissez la pyramide d'attaque sur la pyramide capturée.
- Si le défenseur est le vainqueur, séparez et couchez les deux pyramides. Elles sont exclues du jeu jusqu'à ce qu'elles soient redressées au début du tour du joueur auquel elles appartiennent.
- En cas d'égalité, le joueur dont la pyramide a le moins d'encoches est le vainqueur. Si les deux

pyramides sont de même taille, c'est le défenseur qui l'emporte.

Attaque...		
<p>attaquant défenseur</p>	<p>Jet de l'attaquant Jet du défenseur</p>	<p>Jet de l'attaquant Jet du défenseur</p>
<p>Une petite attaque une moyenne.</p>	<p>L'attaquant obtient un 5, le défenseur, un 4. L'attaque réussit !</p>	<p>L'attaquant obtient un 3, le défenseur, un 6. L'attaque échoue et on couche les deux pyramides.</p>
	<p>Jet de l'attaquant Jet du défenseur</p>	<p>L'attaquant et le défenseur obtiennent un 5. La pyramide de l'attaquant est la plus petite, l'attaque réussit donc !</p>

Attaque d'une pile

Vous pouvez essayer d'attaquer une pile de pyramides contrôlée par un autre joueur, pourvu qu'aucune de vos pyramides ne se trouve dans cette pile. La résolution est similaire à celle pour une seule pyramide, sauf que vous devez vaincre chacune des pyramides de la pile.

Lancez votre attaque normalement, contre la pyramide au sommet de la pile en défense. Si l'attaquant gagne, la pyramide suivante dans la pile devient le défenseur, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'attaquant ait vaincu toute la pile ou qu'il ait été vaincu par l'un des défenseurs. Ne relancez pas les dés à chaque attaque. Toutes les pyramides de la pile défendent contre le même jet d'attaque.

Si l'un des défenseurs bat l'attaquant, ne couchez pas la pile, comme pour une attaque contre une seule pyramide. À la place, le joueur dont la pyramide a vaincu l'attaquant capture la pyramide de ce dernier et l'ajoute à son score à la fin de la partie. Posez les pyramides capturées devant le joueur qui les a capturé, à l'écart des autres pyramides.

Attaque d'une pile...		
	<p>Jet de l'attaquant Jet du défenseur</p>	<p>Jet de l'attaquant Jet du défenseur</p>
<p>Une moyenne attaque une pile.</p>	<p>L'attaquant obtient un 3 ; le premier défenseur, un 2. Passez au défenseur suivant.</p>	<p>L'attaquant garde son jet ; le défenseur obtient un 4. Le joueur vert prend la pièce rouge.</p>

Fin de la partie

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus effectuer une action à son tour. Passez alors au calcul des scores.




Calcul des scores

La partie se termine lorsqu'un joueur ne peut plus effectuer d'action à son tour. Les joueurs récupèrent alors toutes les piles de pyramides sous leur contrôle, écartent leurs propres pyramides et essaient de constituer des arbres avec les pyramides capturées à leurs adversaires. Les points se comptent comme à Volcano.

Les arbres monochromes valent 7 points chacun.

Les arbres multicolores valent 5 points chacun.

Les pyramides isolées valent 1 point chacune.

Score		
7 points	5 points	1 point chacune
		
Arbre monochrome	Arbre multicolore	Pyramides isolées

Pensez bien à NE PAS compter vos propres pyramides dans votre score.

Variante

Le dé Treehouse

Une règle optionnelle pour les amateurs de hasard, ou ceux qui ne peuvent pas se passer du dé Treehouse...

À votre tour, pendant l'attaque, vous pouvez décider de lancer le dé Treehouse à la place d'un dé à six faces. Vous devez tout de même lancer au moins un dé à six faces ; vous ne pouvez donc utiliser cette option que lors d'une attaque avec une pyramide à 2 ou 3 encoches.

Après avoir lancé le dé Treehouse et résolu votre attaque, vous pouvez effectuer l'action indiquée par le dé Treehouse (à moins que le dé n'indique TIP ou HOP ; ces actions s'appliquent pendant l'attaque). Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer l'action indiquée par le dé Treehouse, celui-ci n'a pas d'effet.

Les actions indiquées par le dé Treehouse sont les suivantes :

TIP - Cette attaque échoue automatiquement ;

HOP - Cette attaque réussit automatiquement ;

SWAP – Vous pouvez échanger les pyramides au sommet de 2 piles ;

DIG – Vous pouvez remonter l'une de vos pyramides au sommet de la pile où elle se trouve ;

AIM – Vous pouvez coucher ou redresser toute pyramide isolée ;

WILD – Vous pouvez lancer une attaque supplémentaire à ce tour.