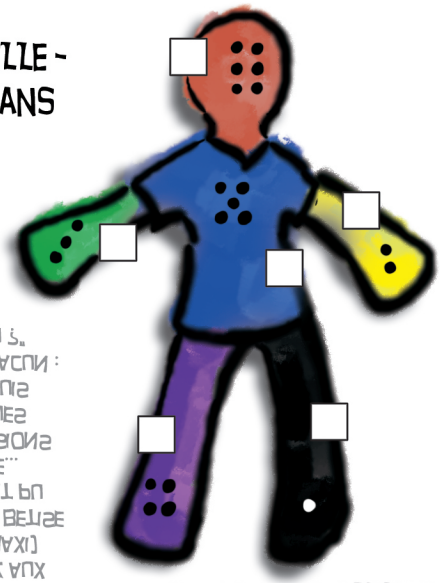
NOM DU PERSONNAGE : _____

LE JDR LA POUQUE

POUR JOUER, IL FAUT :

- GARÇON - FILLE -
AGE : _____ ANS



UNE BILLE DE CHAQUE COULEUR
POUR CAHQUE JOUEUR
DANS UNE PETITE POUQUE OPAQUE

LE JOUEUR PIOCHE UNE BILLE QUAND
LE MENEUR DE JEU (MJ) MET EN DOUTE
LA REUSSITE D'E SA PROPOSITION

LA BILLE BLEUE
CONFIRME UNE REUSSITE

LA BLANCHE OBLIGE LE
JOUEUR SUIVANT A TRANCHER :
REUSSITE OU ECHEC

ROUGE, C'EST UN ECHEC
QUE DECRIT LE MJ

LA BILLE NOIRE, C'EST LA PIRE : C'EST LE Père la Pouque
QUI SURGIT DANS L'HISTOIRE ET EMPORTE LE PERSONNAGE
DU JOUEUR DANS SON GRAND SAC...
PLUS JAMAIS ON ENTENDRA PARLER DE LUI

LES BILLES NE SONT JAMAIS
REMISES DANS LA POUQUE

UN JEU DE 54 CARTES, SANS JOKER
POUR ATTAQUER

CHAQUE JOUEUR COMMENCE AVEC UNE MAIN DE 5 CARTES
QUI PEUT SE RENOUVELLER AU LIEU DE JOUER
UNE CARTE QUAND VIENT SON TOUR D'ATTAQUER

LE ROI EST IMPARABLE
IL CAUSE 4 BLESSURES

LA DAME EST IMPARABLE
ELLE CAUSE 3 BLESSURES

LE VALET EST IMPARABLE
IL CAUSE 2 BLESSURES

LE 10 EST IMPARABLE
IL CAUSE 1 BLESSURE

LE PERSONNAGE MEURT LORSQUE
TOUTES LES PARTIES DU CORPS
SONT BLESSEES

ON COCHE LES
BLESSURES OBTENUES

UN DE A 6 FACES (D6)
COULEURS OU CLASSIQUE
A LANCER POUR CHAQUE BLESSURE

EN CAS D'ECHEC
A LA DEFENSE,
LA CIBLE PREND
1 BLESSURE

UN DE A 10 FACES (D10)
POUR SE DEFENDRE
DES AUTRES CARTES

LE JOUEUR DU PERSONNAGE CIBLE PAR
UNE ATTAQUE PEUT LANCER LE D10

UN SCORE EGAL OU SUPERIEUR
A LA VALEUR DE LA CARTE
PERMET D'ESQUIVER.

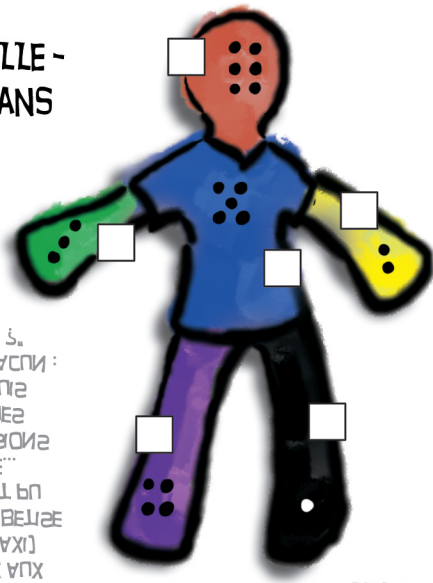
EXCEPTIONNELLEMENT LE 10 (0)
VAUT ZERO DANS LE CAS PRESENT
ET S'EN TROUVE DONC PLUS MAUVAIS
QUE L'AS (1), LA PIRE CARTE

NOM DU PERSONNAGE : _____

LE JDR LA POUQUE

POUR JOUER, IL FAUT :

- GARÇON - FILLE -
AGE : _____ ANS



UNE BILLE DE CHAQUE COULEUR
POUR CAHQUE JOUEUR
DANS UNE PETITE POUQUE OPAQUE

LE JOUEUR PIOCHE UNE BILLE QUAND
LE MENEUR DE JEU (MJ) MET EN DOUTE
LA REUSSITE D'E SA PROPOSITION

LA BILLE BLEUE
CONFIRME UNE REUSSITE

LA BLANCHE OBLIGE LE
JOUEUR SUIVANT A TRANCHER :
REUSSITE OU ECHEC

ROUGE, C'EST UN ECHEC
QUE DECRIT LE MJ

LA BILLE NOIRE, C'EST LA PIRE : C'EST LE Père la Pouque
QUI SURGIT DANS L'HISTOIRE ET EMPORTE LE PERSONNAGE
DU JOUEUR DANS SON GRAND SAC...
PLUS JAMAIS ON ENTENDRA PARLER DE LUI

LES BILLES NE SONT JAMAIS
REMISES DANS LA POUQUE

UN JEU DE 54 CARTES, SANS JOKER
POUR ATTAQUER

CHAQUE JOUEUR COMMENCE AVEC UNE MAIN DE 5 CARTES
QUI PEUT SE RENOUVELLER AU LIEU DE JOUER
UNE CARTE QUAND VIENT SON TOUR D'ATTAQUER

LE ROI EST IMPARABLE
IL CAUSE 4 BLESSURES

LA DAME EST IMPARABLE
ELLE CAUSE 3 BLESSURES

LE VALET EST IMPARABLE
IL CAUSE 2 BLESSURES

LE 10 EST IMPARABLE
IL CAUSE 1 BLESSURE

LE PERSONNAGE MEURT LORSQUE
TOUTES LES PARTIES DU CORPS
SONT BLESSEES

ON COCHE LES
BLESSURES OBTENUES

UN DE A 6 FACES (D6)
COULEURS OU CLASSIQUE
A LANCER POUR CHAQUE BLESSURE

EN CAS D'ECHEC
A LA DEFENSE,
LA CIBLE PREND
1 BLESSURE

UN DE A 10 FACES (D10)
POUR SE DEFENDRE
DES AUTRES CARTES

LE JOUEUR DU PERSONNAGE CIBLE PAR
UNE ATTAQUE PEUT LANCER LE D10

UN SCORE EGAL OU SUPERIEUR
A LA VALEUR DE LA CARTE
PERMET D'ESQUIVER.

EXCEPTIONNELLEMENT LE 10 (0)
VAUT ZERO DANS LE CAS PRESENT
ET S'EN TROUVE DONC PLUS MAUVAIS
QUE L'AS (1), LA PIRE CARTE