

ALEX RANDOLPH

# Dilemma



## DILEMMA

*Qu'est-ce que Dilemma ? Dans le langage courant, un dilemme est une situation déplaisante dans laquelle se trouve quelqu'un lorsqu'il doit choisir entre deux possibilités, tout en sachant qu'il ne trouvera jamais la solution optimale. Il en va également ainsi dans ce jeu : Faut-il réagir à la provocation et accepter le duel ? Il est vrai que c'est la seule façon de marquer des points, mais le joueur risque aussi de perdre de précieux pions de vie – ou de conclure un marché pitoyable. – Quelle que soit la solution choisie, cela reste un dilemme !*

## MATÉRIEL



## BUT DU JEU

**Gagner le maximum de points dans les duels.**

Les joueurs essaient de provoquer un duel en lançant adroitement leurs cartes dans l'arène pour marquer des points. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

## PRÉPARATIFS

**1 jeu de 10 cartes, 1 pion de duel, 2 (ou 3) pions de vie par joueur.**

Placer l'arène au milieu de la table. Chaque joueur reçoit les 10 cartes d'une couleur (numérotées de 1 à 10), 1 pion de duel et 2 pions de vie (à 3 joueurs, 3 pions de vie). Choisir ensuite le joueur qui commence : c'est le « provocateur ». Celui-ci pose le pion d'initiative devant lui.



## DÉREOULEMENT DU JEU

Les joueurs adoptent différents rôles alternativement : À chaque tour, un provocateur fait une offre aux autres en jouant l'une de ses cartes. Ceux-ci doivent alors décider s'ils acceptent ou non de relever l'offre en jouant une carte de duel. Le joueur dont la carte de duel est posée directement sur la carte d'offre devient le « contractant » – à condition toutefois que la valeur de la carte de duel soit différente.

### Provocation

Le provocateur pose tout d'abord une de ses cartes (= **carte d'offre**), face visible, dans l'arène. S'ils sont intéressés, les autres joueurs peuvent réagir à cette offre en **lançant** une carte **sur** la carte du provocateur.



a. carte à plat dans l'arène = **bon**

Les cartes lancées doivent tomber **à plat** dans l'arène pour être prises en compte dans le duel qui suit. (Dessin a.)



b. carte appuyée contre le bord dans l'arène = **mauvais**

Les cartes qui atterrissent à côté de l'arène sont retirées du jeu, ainsi que celles appuyées contre le bord, à l'intérieur de l'arène, ou posées dessus. (Dessins b. et c.)



c. carte posée sur le bord = **mauvais**

**Un seul** joueur pouvant relever l'offre dans ce jeu, seule la carte posée sur la carte d'offre

**Le provocateur fait une offre à laquelle les autres joueurs peuvent réagir.**

**Le joueur dont la carte se trouve directement sur la carte d'offre relève l'offre.**

**Carte de duel  $\neq$  carte d'offre.**

dans l'arène compte (= **carte de duel**). Si d'autres cartes se trouvent dans l'arène, elles sont **retirées du jeu**. Elles ne pourront plus être utilisées.

La valeur de la carte de duel **doit** être différente (supérieure ou inférieure) de celle de la carte d'offre. Si sa valeur est identique, elle n'est **pas valable**, et c'est la carte posée **au-dessus** d'elle qui compte. Si aucune autre carte n'est posée correctement, **chaque joueur** peut de nouveau lancer une carte. Ce n'est qu'après que les cartes non valables sont retirées du jeu.

Les deux joueurs (provocateur et contractant), dont les cartes restent dans l'arène, se livrent à présent un duel.

### Exemples :

1. Anne (provocatrice) a joué un 8. Bernard a joué un 10, mais qui atterrit à côté de l'arène. Christine et Daniel ont également joué un 8 et Éric un 3. La carte de Bernard est hors jeu, puisqu'elle a atterri à côté de l'arène. Les cartes de Christine et de Daniel ne sont pas valables, puisqu'elles ont la même valeur que la carte d'offre. Le 3 d'Éric est la carte de duel, puisqu'elle est la première carte valable sur la carte d'offre. Les cartes de Bernard, de Christine et de Daniel sont retirées du jeu et ne peuvent plus être utilisées pour cette partie.

Anne et Éric s'affrontent à présent en duel.



2. **Anne** (provocatrice) a joué un 6. **Bernard** a également joué un 6. **Bernard** constate rapidement son erreur et jette avant **Christine**, qui joue un 5, son 3 dans l'arène. Le 6 de **Bernard** et le 5 de **Christine** sont retirés du jeu.

Dans ce cas, c'est à **Anne** et **Bernard** de se livrer un duel.



## Duel

Les deux joueurs prennent leur pion de duel en main et optent, sans se concerter au préalable, pour la paix ou le conflit. Pour cela, chacun pose son pion sur la table, le symbole choisi **face visible**, et le dissimule de la main, afin que l'adversaire **ne puisse pas voir** le symbole choisi. Puis ils le découvrent en retirant leur main en même temps.

Trois possibilités :



- **Paix / Paix** : Les pions de duel des deux joueurs indiquent le même symbole de la paix, ce qui conduit à un simple échange de cartes. Chaque joueur gagne la carte jouée par l'adversaire et la pose face visible devant lui.



- **Conflit / Paix** : Un pion de duel indique le symbole du conflit, l'autre le symbole de la paix. Le joueur ayant choisi le symbole du conflit s'empare des deux cartes et les pose face visible devant lui. En échange, il **perd** un pion de vie. L'autre joueur a perdu le duel et s'en va bredouille.



**Les joueurs posent secrètement leur pion de duel.**

**3 possibilités :**

**Paix / Paix :**  
**Chacun gagne la carte de l'adversaire.**

**Conflit / Paix :**  
**Le joueur qui a choisi le conflit gagne les 2 cartes et perd un pion de vie.**



**Conflit / Conflit :**  
Les cartes sont  
retirées du jeu  
et les 2 joueurs  
perdent un pion  
de vie.



- **Conflit / Conflit :** Les pions de duel des deux joueurs indiquent le symbole du conflit. Dans ce cas, **aucun** d'eux ne gagne les deux cartes mises en jeu. Tous deux **perdent** cependant un pion de vie. Les cartes sont retirées du jeu.

Les joueurs qui ne possèdent plus de pion de vie ne peuvent **plus** choisir le symbole du conflit.

**Nouveau tour,  
nouveau  
provocateur.**

Après le duel, le pion d'initiative est transmis au voisin de gauche, qui sera désormais le provocateur du tour suivant.

## Cas particuliers

- a) Si aucun joueur ne réagit à l'offre du provocateur, celui-ci peut poser sa carte devant lui et marquer des points.
- b) S'il ne reste que deux joueurs, le contractant n'a pas le droit de jeter ses cartes à côté de l'arène pour que son adversaire marque moins de points, même s'il y a de grandes chances qu'il perde le duel. Bien sûr, il peut aussi, comme décrit au point a), refuser l'offre. Dans ce cas, le provocateur peut alors poser sa carte, face visible, devant lui et marquer des points.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que seul un joueur possède encore des cartes en main. On effectue alors le décompte des points. Chaque joueur additionne les valeurs des cartes gagnées. Les cartes encore en main ne comptent pas ! Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points.

**Fin du jeu :**  
Seul un joueur  
possède encore  
des cartes en  
main.  
**Vainqueur :**  
le joueur ayant  
le plus de  
points.