

M. V.

Le Maître

et  
Velhje

C'EST UN JEU  
QUI SE JOUE  
SUR LA TABLE



Le maître velhier est un jeu qui se joue sur la table !

Il est constitué de 9 velhiers et d'un kroker.

Le but du jeu est d'arriver a 110 points.

Pour ce faire, l'objectif est de sortir le plus de chiffres possible par tour.

Le nombre de joueuses est illimité, pour autant que vous ayez du temps devant vous.

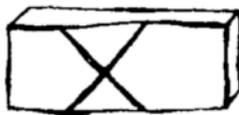
Les joueuses lancent tous les velhier et le kroker en même temps, chacun.e leur tour.

L'individu qui commence est celui qui possède le jeu.

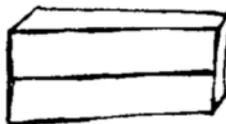
## LES PIÈCES

Le **kroker** annonce la couleur : Il y a 4 faces qui indiqueront le mode de jeu.

1 face indique le mode Diction



2 faces indique le mode Linéaire  
(ou Serial suivant les régions)

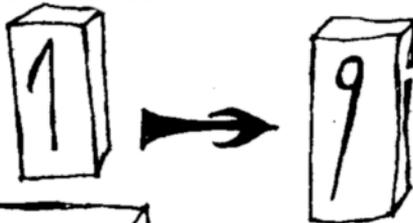


1 face indique le mode Sanguine/sanglante



Les **velhiers**, eux aussi possèdent 4 faces :

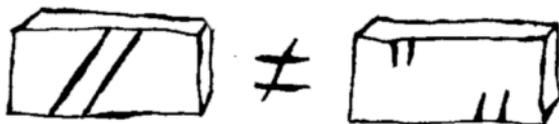
la face numérotée (de 1 à 9)



La face Cailloux/Pierre



2 faces clam's  
(de deux familles  
bien distinctes)



## LES 3 MODES DE JEUX

### **Serial/linéaire**

L'objectif est de faire des suites avec les chiffres qui sont sortis.

Calcul des points :

Une suite de 2 vaut 2 point

une suite de 3 vaut 3

une suite de 4 vaut 5, car le 4eme vaut 2 point et non pas un comme les deux cas si dessus

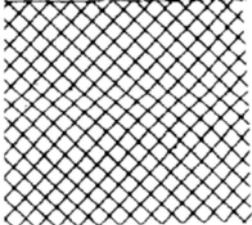
une suite de 5 vaut 8 car en plus du 4eme qui vaut 2 le 5eme vaut lui 3 point

une suite de 6 vaut 12 car le 6eme vaut 4point

une suite de 7 vaut donc 17 points, une suite de 8, 23 points et une suite de 9, 30 points.

plusieurs suites peuvent être réalisées au court du même tour, par exemple une suite de 1 à 3 et une suite de 6 à 9

Si tout les chiffres sont sorti dans ce mode, on donne alors 10pts bonus, ce qui donne une Serial killer à 40pts



## **Diction**

L'objectif est de sortir le plus de chiffres possibles, et d'additionner leurs valeurs.

Lorsque tous les chiffres sortent dans ce mode, on parle d'une Alice, 55pts (45+10pts de bonus)

## **Sanglante/Sanguine**

Retente t'as chance, il faut alors relancer tout les velhier, et le kroker.

Les autres attablés se doivent d'invoquer la chatte du diable, en tapant sur la table

2 sanglantes de suite provoquent une chatte du diable, et donc 0 point et on passe son tour.

2 chattes du diable de suite, retour au poulailler, le score du joueur retombe à zéro

3 chattes du diable de suite, la personne est gentiment invitée à quitter la table.

# DÉFINITIONS DES FACES

## **Les chiffres**

Il faut les garder pour faire des points, peu importe le mode...

## **Les pierres/cailloux/galets/roche/cogneur (dépend des régions)**

doivent être relancées, toutes en même temps, jusqu'à ce qu'un autre face du velhier fasse son apparition.

## **Les clam's/morts/décédé**

sont les pièces mortes, distinguée en deux familles elle peuvent être ressuscitées si tous les clams visible sont de la même famille et qu'il n'y a plus de pierre en jeu. On parle alors d'une Jésus (ou de n'importe quel personnage de fiction ayant ressuscité), tout les clams sont relancés en même temps.

dans le mode linéaire uniquement, un autre possibilité s'offre à vous pour faire revenir ces clam's, il s'agit des résurrections. Quand il n'y a plus de pierres et qu'il n'y a pas de Jésus, on regarde le plus petit chiffre visible. Il nous indique alors le nombre de clams que l'on peut relancer. Si ce chiffre est supérieur au nombre de clams visible, la résurrection ne peut pas avoir lieu. Ceci n'est valable qu'une fois par tour.

Le tour d'un.e joueur.euse s'arrête donc lorsqu'il n'a plus de cailloux, que ses clams sont de familles différentes et, en mode Serial, que ses résurrections ont été jouées. Elle calcule alors ses points et passe le jeu à sa gauche ou sa droite, on va pas trop vous prendre par la main non plus.

## SUBTILTES!

- Le velhier 2 peut être transformé en 4 mais pas inversement.
- les velhier 6 et 9 son interchangeable, pour autant qu'ils ne soient pas les deux visibles.
- Lors des lancer de pierre, il est possible d'user de dextérité afin d'essayer de retourner les clam's en lançant les pierre dessus. Il est également possible de tenter de retourner le I.roker, pour changer de mode, mais si ce dernier tombe sur la face sanglante, le joueur passe son tour et fait zero point.
- Il est autoriser de déplacer et trier les pièces sur la table, les joueur expérimentés peuvent jouer en mode hardcore et ainsi ne toucher que les velhier à relancer.
- Si le kroker se dresse et n'indique aucune des face précitée, on parle alors de Jokaire. (quoi ?!) Débrouillez-vous.
- Si un velhier ne touche pas la table, parce qu'il est perché sur un autre velhier ou tout autre objet encombrant la table, ou qu'il est tombé par terre, celui si est considéré comme mort (il n'est pas possible de le rejouer) jusqu'à la fin du tour du joueur. Il est alors dressé à la verticale ou mis de côté. Car on ne répétera jamais assez, mais le maître-Velhier est un jeu qui se joue sur la table pas à coté, ni sur les autres velhiers.
- Si un velhier ce dresse à la verticale de lui-même c'est une pierre sauf en mode hardcore où il est considéré comme mort lui aussi.

Si le kroker meurt, de la même manière qu'un velhier c'est une chatte du diable instantanée. On baisse les yeux et on passe son tour.

En cas de conflit sur les règles, un jeu de type combat de pouce, free fight, shi fu mi, peuvent vous départager. Sinon veuillez contacter le maître ou l'un de ses 3 ducs.

Hésitez pas à transformer à votre guise ces quelques règles qui s'apparente à une sorte de guide finalement.

Usé vous l'âme !

Le maître de velhier & les trois Duc de velhier

