



HAPPY DOUBLE

8+



2-8



20min

RÈGLES DU JEU

RÈGLES
EN VIDÉO



CONTENU

2 dés Chouette à 12 faces, 20 cartes Action (roses, vertes) et un bloc de feuillets.

VOUS ÊTES UNE CHOUETTE QUE RIEN N'EFFRAIE.

La nuit, vous mettez vos baskets et sortez jouer. Le risque vous appelle. Vous voulez des points. Vous voulez être la meilleure. Mais pour cela, il faut prendre des risques.

À chaque manche, vous et vos amis lancez les dés à tour de rôle, mais chaque lancer vous rapproche de la défaite. Si vous obtenez deux fois le même nombre, vous perdez tout. À vous de vous arrêter au bon moment... Sans vous montrer trop timide !



La victoire dépend de votre prise de risque.

Et, bien entendu, de celle de vos adversaires...

Alors : Allez-vous vous arrêter trop tôt ? Ou aurez-vous le cran de continuer ?

À vous de jouer !

BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer le maximum de points en réussissant le plus de **lancers de dés** possible – sans jamais obtenir deux fois le même résultat lors de la même manche.

Chaque lancer vous rapporte autant de points que **le résultat le plus élevé sur les dés**. Vous notez ces points sur votre **feuille**.

Des **points bonus** vous sont attribués si vous réussissez à inscrire un grand nombre de résultats différents d'affilée, ce qui vous permet d'avancer dans les zones Bonus de votre feuille.

Mais attention : **Si vous obtenez deux fois le même résultat lors de la même manche, vous perdez tous les points de cette manche** – sauf si une carte Action vous sauve, ou que vous avez pris la précaution d'utiliser un joker.



PRINCIPE DU JEU

1. À chaque manche, dans le sens horaire, vous lancez les dés à tour de rôle.
2. À votre tour, lancez les deux dés. Notez le **résultat le plus élevé** sur votre feuillet.
3. Vous pouvez aussi choisir de ne pas lancer les dés pour sortir de la manche et sécuriser les points marqués jusque là.
4. Si vous devez noter un **résultat que vous avez déjà obtenu** dans cette ligne, vous êtes **éliminé** de la manche et ne marquez aucun point.

Exceptions :

- Si vous avez obtenu une **chouette**, vous pouvez **relancer** les dés.
 - Si vous obtenez un **double**.
5. Lorsque vous obtenez un double, **notez D sur votre feuillet** et piochez une **carte Action**.
 - Si vous obtenez une **double chouette**, vous pouvez consulter les trois premières cartes de la pioche, en choisir une et défausser les deux autres.
 6. Les jokers de votre feuillet (Filet de sécurité, Seconde chance et Double cadeau) peuvent être utilisés **une fois par partie**, à tout moment.
 7. Quand quelqu'un atteint **222 points**, cela déclenche la fin de partie. Vous terminez la manche en cours. Après cela, la personne avec le résultat final le plus élevé remporte la victoire !

PRÉPARATION

- Prenez chacun un feuillet et un crayon.
- Mélangez les cartes Action et formez une pioche face cachée. Laissez de la place à côté pour la défausse.
- La personne avec les plus grands yeux commence.
- On joue dans le sens **horaire**.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque ligne de votre feuillet correspond à une manche. À chaque manche, chacun lance les dés à tour de rôle, dans le sens horaire.



1. Lancez les deux dés Chouette.

2. **Seul le plus haut résultat**

compte. Notez ce résultat dans la ligne de la manche en cours, mais uniquement s'il n'est pas identique à un résultat déjà inscrit dans cette ligne. Dans chaque ligne, la première case est réservée au RD, Résultat de départ, (qui ne présente aucun risque) et les six autres cases sont pour les éventuels lancers suivants.

Astuce : À chaque lancer, vous devez inscrire le résultat le plus élevé sur votre feuillet. La probabilité n'est pas la même pour chaque nombre. Vous avez plus de chances d'obtenir un 12 comme résultat le plus élevé qu'un 11, un 11 qu'un 10, et ainsi de suite. Le 2 est donc le chiffre que vous avez le moins de chances d'obtenir, car il est le chiffre le plus élevé uniquement si l'autre dé affiche une chouette. Obtenir un résultat faible est donc synonyme de sécurité lorsque vous vous posez la question de jouer un nouveau tour ou non. Mais obtenir un résultat élevé vous rapporte aussi plus de points. Quel dilemme !



3. Si vous devez inscrire un résultat que vous aviez déjà obtenu lors de cette manche, vous êtes **éliminé** de cette manche. Rayez toute la ligne : vous ne recevez **aucun point** et devez attendre la fin de la manche.



4. Si vous obtenez un double, notez un D à la place de la valeur obtenue et piochez une carte Action.



5. Avant chaque lancer, vous pouvez choisir :
- d'arrêter de lancer les dés pour sortir de la manche et sécuriser les points gagnés jusque là ;
 - ou de prendre le risque de continuer à lancer les dés pour marquer plus de points.

Vous pouvez aussi sortir de la manche immédiatement après votre lancer de dés pour éviter de subir les effets des cartes Action des autres joueurs.

La personne suivante ne doit pas encore avoir lancé ses dés. Rayez les cases non utilisées de votre ligne pour indiquer que vous êtes sorti de la manche et notez le total de votre ligne.



6. La manche se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient été éliminés ou soient sortis de la manche.
7. La personne assise à gauche de celle qui a commencé cette manche commence la manche suivante et lance ses dés.

DOUBLES ET CHOUETTES

Les doubles et les chouettes sont vos alliés : plus vous en obtenez, plus vous pouvez avancer dans votre feuillet.

Double (par ex. 4 et 4) :



- Piochez **1 carte Action** et lisez-la à voix haute.
- Suivez les **instructions de la carte Action** et notez un D dans la case correspondant à votre lancer.
- Le double en lui-même ne rapporte aucun point, mais la carte Action, si.
- Notez les **points que vous rapporte la carte Action** à côté du D, dans cette même case. Ce sont des points de double.

Les points de double comptent comme des points, mais :

- Ils ne **causent pas d'élimination**, même si la même valeur apparaît dans la ligne,
- Ils permettent de **progresser** vers la zone de risque.

C'est ensuite à la personne suivante de jouer son tour.

Les doubles sont vos amis !





Double chouette !

- Si vous obtenez une **double chouette**, vous piochez **3 cartes Action**. Choisissez l'une d'entre elles, jouez-la immédiatement, puis défaussez les deux autres.
- Si vous obtenez une double chouette suite à l'effet d'une carte Action, elle vous rapporte toujours 15 points.



Chouette !

- Si vous obtenez une chouette et un nombre que vous n'avez pas encore inscrit dans la ligne de cette manche, notez ce nombre comme d'habitude.
- Si vous obtenez une chouette et un nombre que vous avez déjà inscrit dans la ligne de cette manche, la chouette vous **protège de l'élimination**. Vous **devez** relancer les deux dés, ce qui vous donne une **nouvelle chance**. Cet effet se reproduit si vous obtenez à nouveau une chouette et un nombre déjà inscrit.

POINTS BONUS

Si vous atteignez la zone de risque de votre ligne, vous recevez des **points Bonus**. Seule la valeur de la dernière case atteinte compte. **Ne faites pas la somme de tous les points Bonus !** Attention, si vous êtes éliminé de la manche, vous ne gagnez aucun point Bonus.

RD
1^{er} lancer
2^e lancer
3^e lancer

0 Bonus
0 Bonus
0 Bonus
+5 points

4^e lancer
5^e lancer
6^e lancer

+10 points
+15 points
+20 points

LA DERNIÈRE CHOUETTE

Si tout le monde est sorti de la manche ou a été éliminé, sauf vous, vous pouvez continuer de lancer les dés. Simplement, vous jouez **seul**.

Vous pouvez continuer à lancer vos dés jusqu'à sortir de la manche, être éliminé, ou remplir votre ligne.

Joker (1x par partie pour chacun)

Vous disposez chacun de 3 jokers sur votre feuillet.

Vous pouvez utiliser chacun d'entre eux **1x par partie** et vous devez annoncer que vous l'utilisez (et le cocher). Vous ne pouvez utiliser qu'un **seul joker** par lancer.

Pensez à utiliser le bon Joker au bon moment !



1) Filet de sécurité

Avant de lancer les dés, notez une **parenthèse** derrière la dernière valeur de la ligne de la manche en cours. Ce qui se trouve devant la parenthèse est préservé, même si vous venez à être éliminé de la manche.

2) Seconde chance

Si vous êtes éliminé lors d'un lancer, vous pouvez immédiatement relancer les deux dés pour tenter de noter un nouveau résultat. (Si vous obtenez un résultat déjà inscrit et une chouette, vous pouvez encore relancer les dés.)



D) Double cadeau

Au lieu de lancer les dés, inscrivez directement un D dans la case du lancer et piochez une carte Action. Une fois l'Action réalisée, c'est au tour de la personne suivante.

LES CARTES ACTION (x20)

Si, à votre tour, vous obtenez un **double**, inscrivez un D dans la case de ce tour et piochez une **carte Action**. Les cartes Action vous donnent des avantages ou forcent les autres joueurs à prendre des risques ou à sortir de la manche. Il en existe **deux types** :

- **Lorsque vous piochez une carte rose**, jouez-la immédiatement, résolvez son effet puis défaussez-la.
- **Lorsque vous piochez une carte verte**, placez-la devant vous : son effet s'exercera selon les conditions indiquées. Si les conditions de déclenchement de la carte se produisent avant la fin de la manche, appliquez son effet puis défaussez-la. Sinon, **défaussez la carte à la fin de la manche, même si vous n'avez pas pu profiter de son effet**.

Attention : Certaines cartes Action peuvent vous forcer (ou forcer d'autres joueurs) à lancer les dés. Si vous obtenez un double à cette occasion, vous ne piochez pas de carte Action, ni ne notez de D (sauf Trio risqué). En revanche, les chouettes des dés fonctionnent normalement et peuvent vous sauver.

Cartes Joker Bonus (1x par partie pour chacun)

Votre feuillet comprend **2 cases Bonus vierges** utilisables exclusivement avec certaines cartes Action.



2 Seconde chance Bonus

Si vous piochez la carte Seconde chance Bonus, vous pouvez inscrire un **2** dans une des deux cases Bonus vierges et pouvez utiliser cette case comme une nouvelle Seconde chance.



1 Filet de sécurité Bonus

Si vous piochez la carte Filet de sécurité Bonus, vous pouvez inscrire une **parenthèse** dans une des deux cases Bonus vierges et pouvez utiliser cette case comme un nouveau Filet de sécurité.



CARTES ACTION

2× **Doublon**

Inscrivez un D. Relancez les deux dés. Doublez la valeur la plus élevée (sur un double, doublez n'importe quel dé ; une double chouette vaut toujours 15). Notez le résultat à côté du D sur votre feuillet.

1× **Numéro gagnant**

Inscrivez un D. Relancez les deux dés. Notez le résultat le plus élevé à côté du D (sur un double, notez n'importe quel dé ; une double chouette vaut toujours 15).

1× **Un pour tous**

Inscrivez un D. Relancez les deux dés. Les autres personnes encore en jeu ne reçoivent pas de points mais peuvent être éliminées. Notez la valeur la plus élevée à côté du D. (Sur un double, notez n'importe quel dé ; une double chouette vaut toujours 15.)

2× **Trio risqué**

Inscrivez un D. Désignez une personne encore en jeu (ce peut être vous) qui doit faire 3 lancers. Elle ne peut pas s'arrêter avant le 3^e lancer, et pour chaque lancer, elle doit noter le meilleur résultat obtenu dans la ligne de cette manche. Pour un double, elle note un D, mais ne reçoit ni carte Action, ni points. Ces lancers peuvent causer son élimination. Vous pouvez aussi, à la place, noter 5 points à côté du D sur votre feuillet.

3× **Stop**

Inscrivez un D. Choisissez une personne encore en jeu. Elle sort aussitôt de la manche. Elle conserve malgré tout les points marqués jusque là. Si vous êtes la dernière personne encore active, à la place, notez 5 points à côté du D sur votre feuillet.



- 1× **5 points** Inscrivez un D et marquez 5 points dans sa case.
- 1× **7 points** Inscrivez un D et marquez 7 points dans sa case.
- 1× **10 points** Inscrivez un D et marquez 10 points dans sa case.
- 1× **Filet de sécurité Bonus** Inscrivez un D. Notez une **parenthèse** dans l'une des deux cases Bonus vierges de votre feuillet (en haut à droite). Dès le prochain lancer, vous pourrez cocher cette case et utiliser un joker Filet de sécurité (usage unique).
- 1× **Seconde chance Bonus** Inscrivez un D. Notez un **2** dans l'une des deux cases Bonus vierges de votre feuillet (en haut à droite). Dès le prochain lancer, vous pourrez cocher cette case et utiliser un joker Seconde chance (usage unique).
- 2× **Duo maudit** Inscrivez un D. Désignez une personne encore en jeu qui doit faire 2 lancers. Elle ne marque aucun point, ni double, à cette occasion. En revanche, cela peut causer son élimination. Vous pouvez aussi, à la place, noter 5 points à côté du D sur votre feuillet.



CARTES ACTION

1× **Bouclier de bois**

Inscrivez un D. Utilisez cette carte pour vous protéger d'une élimination survenue sur un résultat entre 5 et 8. Ne notez pas ce résultat. Vous devez soit relancer les dés, soit sortir de la manche. Laissez la carte visible devant vous. Défaussez-la après utilisation, ou quoiqu'il arrive, à la fin de la manche.

1× **Bouclier d'argent**

Inscrivez un D. Utilisez cette carte pour vous protéger d'une élimination survenue sur un résultat entre 9 et 12. Ne notez pas ce résultat. Vous devez soit relancer les dés, soit sortir de la manche. Laissez la carte visible devant vous. Défaussez-la après utilisation, ou quoiqu'il arrive, à la fin de la manche.

1× **Bouclier d'or**

Inscrivez un D. Utilisez cette carte pour vous protéger d'une élimination, quel que soit le résultat obtenu. Ne notez pas ce résultat. Vous devez soit relancer les dés, soit sortir de la manche. Laissez la carte visible devant vous. Défaussez-la après utilisation, ou quoiqu'il arrive, à la fin de la manche.

1× **Quitte ou double**

Inscrivez un D. À la fin de la manche, doublez les points de la ligne de cette manche. Si vous êtes éliminé, vous ne profitez pas de ce bonus. Laissez la carte visible devant vous jusqu'à la fin de la manche. Ensuite, défaussez-la.

Si la pioche de cartes Action est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

- La première personne à atteindre au moins 222 points déclenche la fin de partie. Elle peut sortir de la manche ou continuer de jouer.
- Les personnes encore en jeu peuvent tenter de la rattraper ou dépasser à l'occasion de cette manche.
- La personne qui a obtenu **le total de points le plus élevé** (cumul des manches) à **la fin de cette manche** remporte la partie.

La partie prend fin automatiquement au bout de **dix manches**. Si personne n'a atteint les 222 points à ce stade, la personne qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la personne concernée qui a subi le moins d'éliminations l'emporte. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.



**Vous êtes à court de
feuilletés ?
Venez voir ici !**



Auteur : Christopher Manuel

Illustrations : Marc Grimmer et Lisa Ganz

Conception : Marc Grimmer et Felix Holzkämper

Direction artistique : Ann-Christin Peters

Rédaction : Nikolai Nickel et Tobias Hildesheim

Pour la version française :

Rédactionnel et suivi de projet : Aurélia Penhoat / Étienne Duverger

Gestion de projet et traduction : Antoine Prono (Transludis)

Graphisme : Morgane Clidi

Relecture : César Burini

sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

DENKRIESEN

Theodor-Storm-Straße 13a,
Quickborn, 25451, Allemagne
©Tous droits réservés

ATTENTION ! Ne convient pas
aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments
susceptibles d'être ingérés.



Adaptation & Distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



LIVRAISON

OU



DÉCHÈTERIE

Données et adresse à conserver 04-2026

Adresses sur quefairedemesdechets.fr