



ROUND

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES COMBATS CLANDESTIN DE ROUND. ICI, VOUS N'ÊTES PAS UN BOXEUR... MAIS UN PARIEUR SANS SCRUPULES, PRÊT À TOUT POUR GAGNER LE PLUS D'OSEILLE.

À CHAQUE NUIT DE COMBAT, VOUS DEVREZ CHOISIR VOTRE BOXEUR, FAIRE LES BONS PRONOSTICS, BLUFFER LES AUTRES PARIEURS ET AFFINER VOTRE INTUITION POUR ÉVITER DE VOUS FAIRE BERNER.

STRATÉGIE, MANIPULATION ET FLAIR SERONT VOS MEILLEURES ARMES.

BUT DU JEU

AU BOUT DES 4 NUITS DE COMBAT, LE PARIEUR AYANT AMASSÉ LE PLUS GROS MAGOT REMPORTERA LA PARTIE.

MISE EN PLACE

CHOISIR LE PAQUET DE
CARTES BOXEUR EN FONCTION
DU NOMBRE DE JOUEURS :

1



ou



DECK DE 4 À 6 JOUEURS

DECK DE 7 À 10 JOUEURS

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- (A) UNE CARTE BOXEUR
- (B) UNE CARTE ANNONCE
- (C) 5 JETONS DE IK€
- (D) UNE CARTE PRONOSTIC



A

B

2



C



D

3

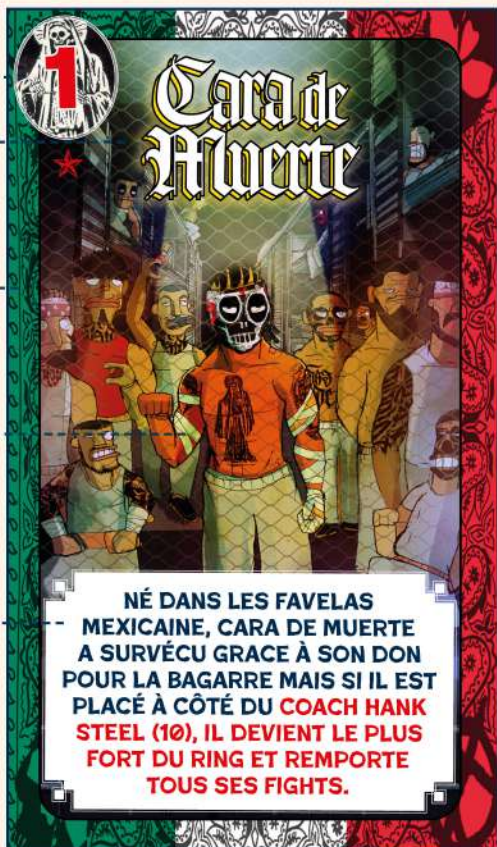
PUISSANCE DU
BOXEUR

NOM DU BOXEUR

LA NATIONALITÉ
DU BOXEUR

ILLUSTRATION DU
BOXEUR

LE POUVOIR DU BOXEUR



DÉROULÉ D'UNE NUIT DE COMBAT

POUR LA PREMIÈRE NUIT :

LE PREMIER PARIEUR À JOUER
EST CELUI QUI S'EST BATTU LE
PLUS RÉCEMMENT
DANS LA VRAIE VIE...

POUR LES AUTRES NUITS :

LE PREMIER PARIEUR À JOUER EST CELUI
AYANT EU LE BOXEUR LE PLUS FORT LORS
DU ROUND PRÉCÉDENT.



**MÉLANGEZ LES CARTES
BOXEURS, PUIS METTEZ DE
CÔTÉ UN NOMBRE DE CARTES
ÉGAL AU NOMBRE DE
JOUEURS ET AJOUTEZ UNE
CARTE EN PLUS**



EXEMPLE :

**POUR 4 JOUEURS,
CONSERVEZ 5 CARTES.**

**LES CARTES RESTANTES SONT
DÉVOILÉES FACE VISIBLE,
AU CENTRE DE LA TABLE.**

**ELLES REPRÉSENTENT
LES COMBATTANTS NON
SÉLECTIONNÉS CETTE
NUIT-LÀ, OFFRANT À
CHACUN UNE VISION
PARTIELLE DES FORCES
EN PRÉSENCE**

CHOIX ET ANNONCE DU BOXEUR



**LE PREMIER PARIEUR
REÇOIT 2 CARTES
BOXEURS FACE
CACHÉE.**

**IL CONSULTE LES DEUX CARTES
ET EN CHOISIT UNE À GARDER.
L'AUTRE CARTE EST REMISE
DANS LE PAQUET, SANS LA RÉVÉLER.**



**ENSUITE, IL ANNONCE LE PERSONNAGE
QU'IL PRÉTEND AVOIR EN PLAÇANT SA
CARTE FACE CACHÉE SOUS LE NUMÉRO
CORRESPONDANT DE SA CARTE ANNONCE.
IL PEUT DIRE LA VÉRITÉ... OU MENTIR.**

EXEMPLE :

**S'IL ANNONCE POSSÉDER
LE BOXEUR N°3, IL PLACE SA CARTE
SUR LA CARTE NUMÉROTÉE 3.**



UNE FOIS L'ANNONCE FAITE, LES CARTES RESTANTES SONT REMÉLANGÉES, ET ON RÉPÈTE L'OPÉRATION POUR CHAQUE PARIEUR

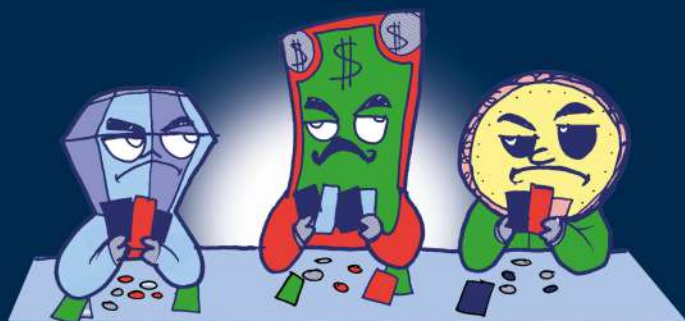
À LA FIN, LA DERNIÈRE CARTE BOXEUR NON DISTRIBUÉE EST PLACÉE FACE CACHÉE AU CENTRE DE LA TABLE :
**C'EST LE BOXEUR RESTÉ
DANS L'OMBRE CETTE NUIT-LÀ.**



PAUSE AU SALON DES PARIEURS

2

UNE FOIS TOUS LES BOXEURS CHOISIS ET LES ANNONCES FAITES, LES PARIEURS SE RETROUVENT DANS LE SALON, UN LIEU FEUTRÉ OÙ CHACUN PARTAGE UN VERRE... ET SES SOUPÇONS.



C'EST LE MOMENT D'ÉCHANGER SUR CE QU'ILS ONT VU, ENTENDU DANS LES COULOIRS... OU SIMPLEMENT DE BLUFFER SANS VERGOGNE.

1 MINUTE DE DISCUSSION

EST ACCORDÉE POUR SEMER LE DOUTE, SONDER LES AUTRES OU CACHER SES PROPRES INTENTIONS. DANS CE SALON, LE MENSONGE EST UN ART.

CHOIX DU PRONOSTIC ET MISE

3

APRÈS LA PAUSE, ON REVIENT AUX CHOSES SÉRIEUSES. CHAQUE PARIEUR REMPLI SA FICHE PRONOSTIC POUR DIRE S'IL PENSE QUE SON BOXEUR REMPORTE OU NON SES COMBATS CONTRE :

- LE BOXEUR À SA DROITE
- LE BOXEUR À SA GAUCHE.

SUR LA FICHE PRONOSTIC UN **I** SIGNIFIE VICTOIRE ET UN **O** DÉFAITE.

EXEMPLE :

SI JE PENSE
GAGNER À GAUCHE
ET PERDRE À DROITE,

MA FICHE INDIQUERA
DONC : **I** ET **O**.

JUSTE AVANT DE FERMER SA
FICHE, LE PARIEUR DEPOSE
SA MISE DE LA NUIT :
ENTRE 1K ET 3K À RISQUER
SUR SON PRONOSTIC.

POINT D'ATTENTION :

CERTAIN POUVOIRS DE
BOXEUR S'ACTIVENT
DURANT LES PROCHAINES
PHASES. SUR LA FICHE
MÉMO "DÉROULÉ DU
ROUND" IL EST RAPPELÉ
L'ORDRE D'APPARITION
DES POUVOIRS POUR
FLUIDIFIER LE JEU.



EXEMPLE :

KWAME NGALOU RÉALISE
SON POUVOIR DÈS QUE TOUS
LES PRONOSTICS SONT
RÉALISÉS MAIS AVANT
LEUR RÉVÉLATION.

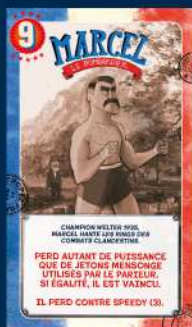
RÉVÉLATION RÉSOLUTION DES COMBATS

4

PLACE AUX PARIS TENUS... ET AUX COUPS PORTÉS. CHAQUE BOXEUR MONTE SUR LE RING POUR AFFRONTER SES DEUX VOISINS DANS DEUX DUELS INDÉPENDANTS :



VS



VS



UN COMBAT À GAUCHE
(CONTRE LE BOXEUR SITUÉ
À VOTRE GAUCHE),

UN COMBAT À DROITE
(CONTRE LE BOXEUR SITUÉ
À VOTRE DROITE).

RÈGLES DES DUELS

LE PERSONNAGE AVEC LES
POINTS DE PUISSANCES LES PLUS
ÉLEVÉS REMPORTE LE COMBAT,
SAUF SI POUVOIR OU EFFET
SPÉCIFIQUE.

LES COMBATS SONT
INDÉPENDANTS :
VOUS POUVEZ GAGNER
OU PERDRE SUR CHAQUE
CÔTÉ.

(DÉFAITE)

VOUS

(VICTOIRE)



ATTRIBUTION DES POINTS :

5

+1K€

PAR DUEL
REMPORTÉ

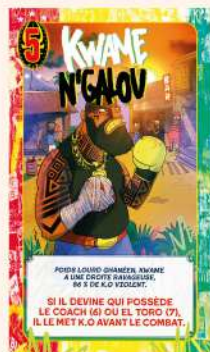
REMPORTE
SA MISE

PRONOSTIC
TOTALEMENT CORRECT
SUR LES 2 COMBATS

MISE
PERDUE

ON PERD
TOUTE SA MISE
SI AU MOINS 1
PRONOSTIC EST
INCORRECT.

RÈGLE SPÉCIFIQUE :



POUR EFFECTUER SON POUVOIR, KWAME NGALOU DOIT INDiquer LE NOM DU JOUEUR ET LA CARTE BOXEUR EXACTE QU'IL SUSPECTE. S'IL ATTEINT SA CIBLE LE JOUEUR EST « K.O » AVANT MÊME LA NUIT DE COMBAT.

CELA SIGNIFIE QU'IL PERD AUTOMATIQUEMENT SES 2 COMBATS ET SA MISE. LE CERCLE DE COMBAT SE REFORME SANS LUI DONC SES 2 ADVERSAIRES INITIAUX S'AFFRONTENT POUR CETTE NUIT



EXEMPLE :

SI VOUS GAGNEZ VOTRE COMBAT À VOTRE DROITE MAIS PERDEZ CELUI À VOTRE GAUCHE. VOUS AVEZ CORRECTEMENT PRONOSTIQUÉ CE SCÉNARIO ET VOUS AVEZ MISÉ 2K€,

VOUS GAGNEZ : 5K€

- + 1K€ POUR LE DUEL GAGNÉ À VOTRE DROITE
- + 0K€ POUR LE DUEL PERDU À VOTRE GAUCHE
- + 2K€ ON RÉCUPÈRE NOTRE MISE
- + 2K€ ON REMPORTE LE GAIN DE NOTRE MISE



FIN DE LA NUIT ET DE LA PARTIE

6

A L'ISSU DE CHAQUE NUIT SELON VOTRE ANNONCE DE PERSONNAGE ON POSITIONNERA DEVANT VOUS LE JETON « VÉRITÉ » OU « **MENSONGE** » CORRESPONDANT. CELA PERMETTRA AUX AUTRES PARIEURS DE SUIVRE VOS CHOIX (HONNÊTES OU NON) AU FIL DES NUITS.



MÉLANGEZ ENSUITE TOUTES LES CARTES BOXEURS ET RECOMMENCEZ UNE NOUVELLE NUIT DE COMBAT. RÉPÉTEZ LES NUITS DE COMBAT JUSQU'À FINIR LA 4^{ÈME} NUIT

À LA FIN DE LA 4^{ÈME} NUIT, LE PARIEUR AYANT ACCUMULÉ LE PLUS GROS MAGOT REMPORTE LA PARTIE !

EN CAS D'ÉGALITÉ :

C'EST LE PARIEUR AYANT EU LA CARTE DE BOXEUR LA PLUS PUISSANTE LORS DE LA DERNIÈRE NUIT QUI L'EMPORTE.

IMPORTANT :

IL EST INTERDIT DE MENTIR PLUS DE 2 FOIS DANS UNE PARTIE. ADAPTEZ VOTRE STRATÉGIE POUR NE JAMAIS AVOIR PLUS DE 2 JETONS MENSONGES DEVANT VOUS.



**POUR VOIR COMMENT SE
DÉROULE UNE PARTIE DE
ROUND ET DEVENIR UN
PARIEUR HORS PAIR,
SCANNEZ POUR VOIR
CETTE VIDÉO
DE PRÉSENTATION :**



POINT D'ATTENTION :

LES RÈGLES ONT
SUBIT DE LÉGÈRE
MODIFICATION
DEPUIS LA VIDÉO. PASSAGE
DE 5 NUIT À 4 NUITS.

VERSION 3 JOUEURS



MISE EN PLACE

- CHAQUE PARIEUR COMMENCE LA PARTIE AVEC 8K\$.
- À CHAQUE NUIT, LES JOUEURS VONT CHOISIR DEUX BOXEURS CHACUN.
- LES BOXEURS SONT RÉPARTIS À TOUR DE RÔLE, DE FAÇON ÉQUITABLE :

EXEMPLE DE RÉPARTITION :

1. PARIEUR A → BOXEUR 1
2. PARIEUR B → BOXEUR 1
3. PARIEUR C → BOXEUR 1
4. PARIEUR A → BOXEUR 2
5. PARIEUR B → BOXEUR 2
6. PARIEUR C → BOXEUR 2

UNE DERNIÈRE CARTE BOXEUR EST POSÉE FACE CACHÉE AU CENTRE DE LA TABLE (ELLE REPRÉSENTE LE "BOXEUR FANTÔME").

FONCTIONNEMENT DES EMPLACEMENTS

CHAQUE EMPLACEMENT (BOXEUR 1 ET BOXEUR 2) EST INDÉPENDANT :

- CHACUN POSSÈDE SES PROPRES JETONS MENSONGE / VÉRITÉ.
- CHACUN DÉCLENCHE SES EFFETS NORMALEMENT.

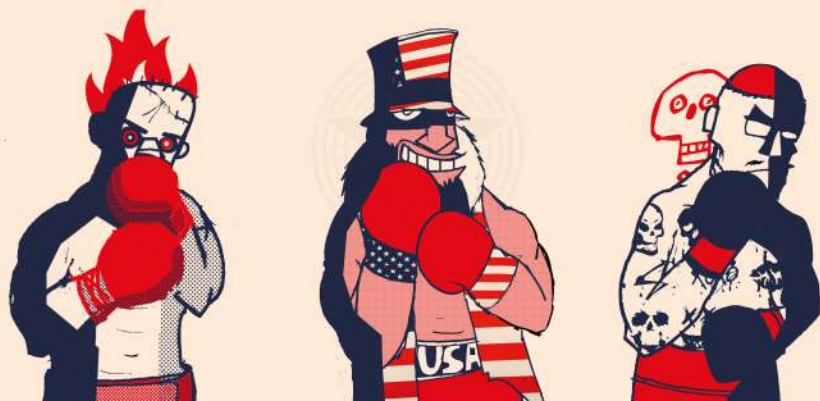
DÉROULEMENT D'UNE NUIT

**TOUTES LES AUTRES RÈGLES SONT
STRICTEMENT IDENTIQUES :**

- **CHOIX DES CARTES**
- **ANNONCES**
- **DÉBAT**
- **PRONOSTICS (VICTOIRE/DÉFAITE
SUR LES DEUX COMBATS)**
- **RÉSOLUTION DES COMBATS**
- **GAINS / PERTES**

FIN DE PARTIE

**APRÈS LES 4 NUITS,
LE PARIEUR LE PLUS RICHE
REMPORTE LA PARTIE.**



VERSION 2 JOUEURS



MISE EN PLACE

- **CHAQUE PARIEUR COMMENCE ÉGALEMENT À 8K\$.**
- **À CHAQUE NUIT, CHAQUE JOUEUR CHOISIT DEUX BOXEURS.**

PHASE DE CHOIX

- 1. DEUX CARTES BOXEUR SONT D'ABORD POSÉES FACE CACHÉE AU CENTRE DE LA TABLE.**
- 2. PUIS LES JOUEURS SÉLECTIONNENT LEURS BOXEURS À TOUR DE RÔLE :**

- 1. PARIEUR A → BOXEUR 1**
- 2. PARIEUR B → BOXEUR 1**
- 3. PARIEUR A → BOXEUR 2**
- 4. PARIEUR B → BOXEUR 2**

- 3. UNE DERNIÈRE CARTE BOXEUR EST POSÉE FACE CACHÉE AU CENTRE DE LA TABLE AVEC LES 2 AUTRES**

PHASE DE RÉVÉLATION PRÉALABLE

AVANT DE PASSER AUX PRONOSTICS :

ON RETOURNE L'UNE DES DEUX CARTES POSÉES FACE CACHÉE EN DÉBUT DE TOUR.

C'EST LE "BOXEUR VISIBLE DU CENTRE".

PRONOSTIC

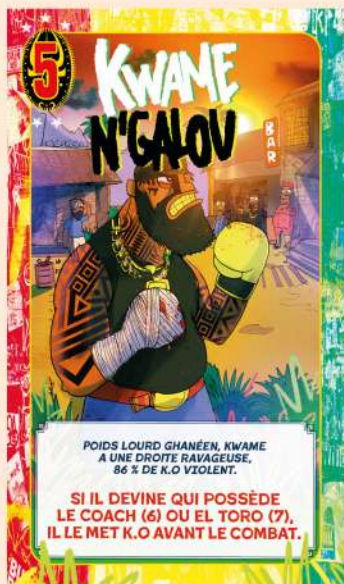
CHAQUE JOUEUR PRÉDIT :

- LA VICTOIRE OU DÉFAITE DE SON BOXEUR 1,
- LA VICTOIRE OU DÉFAITE DE SON BOXEUR 2.

IL PARIE ENTRE 1K\$ ET 3K\$ COMME DANS LES RÈGLES STANDARD.

RÉSOLUTION DES COMBATS

CHAQUE JOUEUR DOIT RÉSOUDRE
2 DUELS DROITE ET GAUCHE.



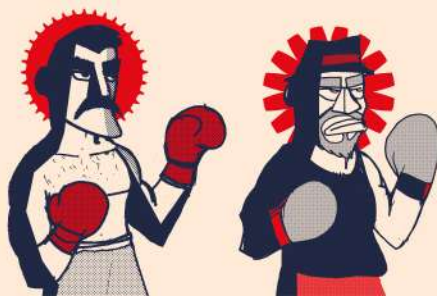
CAS PARTICULIER :
GWAME NGALOU (5)

SI KWAME NGALOU
INFLIGE UN KO,

AUTOMATIQUEMENT
LES COMBATS CONTRE CE
BOXEUR ONT GAGNÉ PAR
L'AUTRE PARIEUR

FIN DE PARTIE

APRÈS LES 5 NUITS,
LE PARIEUR LE PLUS RICHE
REMORTE LA PARTIE.





ROUND

**SUIVEZ NOUS POUR
PLUS DE COMBATS
CLANDESTINS**

@LE _ VESTIAIRE _ DES _ JEUX

@LKIMOFFICIEL

@STEVENDOCK

