# La règle d'arrêt : le protocole anti-revanche

Ce protocole ferme vos sessions avant que la revanche ne les rouvre. Il tient en trois seuils, fixés par écrit avant la première mise : la perte, le temps et votre état. Le premier seuil atteint décide, seul. Votre record n'est pas le problème — votre discipline l'est, et elle se travaille avec des règles écrites, pas avec des intentions.

La chance n'est pas une stratégie. Ce document ne change rien au résultat des rounds : il contrôle la seule chose qui dépend de vous, la façon dont la session se termine.

PUBLICITÉ

**Poser votre benchmark sur Chicken Road 2**

## Les trois seuils

| Seuil | La règle à écrire | Le signal d'arrêt |
|---|---|---|
| **1 — Perte** | Un stop-loss chiffré en MAD. Exemple : 100 MAD de perte maximale pour un budget de session de 200 MAD. | Le montant est atteint : la session se termine au round en cours, pas au suivant. |
| **2 — Temps** | Une durée maximale, 30 ou 45 minutes, avec un minuteur visible dès le premier round. | Le minuteur arrive à zéro : la session se termine, même si le budget tient encore. |
| **3 — État** | Votre capacité à appliquer vos propres règles, testée par la phrase ci-dessous. | Vous déplacez une cible, vous augmentez une mise pour compenser, ou le test de la phrase échoue. |

Nous ne pondérons pas les seuils entre eux. Un temps écoulé avec un budget intact ferme la session. Un état basculé avec du temps restant ferme la session. Un palier de discipline se tient entier ou ne se tient pas.

## Le test de la phrase

> **« Je m'arrête maintenant, et la session est terminée. »**
>
> Dites-la à voix haute. **Test passé :** vous fermez le jeu dans la minute, sans négocier. **Test raté :** la phrase devient « je m'arrête après ce round » — c'est exactement le moment où la règle d'arrêt arrête pour vous.

Déclenchez le test dès qu'un doute apparaît sur votre état : après une perte sèche, après un cashout manqué de peu, après toute envie de refaire la session. Un test passé ne rouvre pas la session : il la confirme fermée.

PUBLICITÉ

Tester votre discipline sur Chicken Road 2

## Après l'arrêt : fermer la session proprement

1. **Fermez le jeu.** Pas de round « pour finir » : la fermeture est l'étape, pas l'après-étape.
2. **Notez le résultat.** Durée réelle, perte ou gain en MAD, et le seuil qui a déclenché l'arrêt. Une minute suffit.
3. **Quittez l'écran.** La session fermée ne se commente pas en direct ; elle se relit à froid.
4. **Pas de nouvelle session le même jour** après un arrêt sur la perte ou sur l'état.
5. **Relisez vos notes chaque semaine.** Le seuil qui ferme le plus souvent vos sessions désigne le réglage à corriger — à froid, entre les sessions.

## Votre carte personnelle

Remplissez cette carte avant votre prochaine session et gardez-la visible pendant le jeu. Un seuil écrit se respecte ; un seuil gardé en tête se déplace.

| | |
|---|---|
| **Mon budget de session** | MAD |
| **Mon seuil de perte (stop-loss)** | MAD |
| **Ma durée maximale** | minutes |
| **Ma cible de cashout** | |
| **Ma phrase d'arrêt** | |
| **Après l'arrêt, je…** | |

Progression visée : dix sessions fermées selon ce protocole pour établir votre mesure de départ, puis un palier à la fois. La maîtrise se construit sur des sessions fermées proprement.

PUBLICITÉ

Comparer avec Chicken Road, le jeu d'origine

Document publié par Chicken Road Productions, rédaction indépendante. Liens partenaires signalés « Publicité ». 18+. Jouer comporte des risques : jouez de manière responsable. Les gains ne sont jamais garantis.