

LES JEUX CLASSIQUES



Les règles du jeu



CONTENU:

- 5 dés
- 1 plateau de jeu « Jeu de la marelle » / « Dames »
- 1 plateau de jeu « Jeu des petits chevaux » / « Serpents et échelles »
- 1 plateau de jeu « Jeu de l'oie » / « La grande course de chevaux »
- 40 pions pour le « Jeu de la marelle » et les « Dames »
- 16 pions de 4 couleurs
- 1 bloc de marque pour le jeu « Yam »
- Les règles du jeu

1. Jeu des Petits Chevaux	3
2. Jeu de l'échelle	3
3. Jeu de l'Oie	4
4. La grande course de chevaux	4

Jeu sur le plateau de Dames. 5

5. Dames	5
6. Dames de brigand	6
7. Le loup et les moutons	6
8. Jeu de dames anglais	6
9. Dame d'angle.	6

Jeu sur le plateau de Jeu de la Marelle. 7

10. Jeu de la Marelle	7
11. Marelle mixte	7
12. Marelle de Ceylan	7

Jeux avec un seul dé. 8

13. Julie.	8
14. Julie muette	8
15. Queue de vache	8
16. Queue de bœuf	8
17. Va-et-vient	8
18. Faire des poux	9
19. Justitia	9
20. Le 21ème un	9
21. Marathon.	9
22. Quinze	9
23. Zeppelin	9
24. Le moineau nu	9
25. Sultan	9
26. Le grand cœur	9
27. Jeux des six rangées	10
28. Marie en avant	10
29. Marie en arrière	10
30. Le morpion	10
31. L'amour double	10
32. Le numéro le plus élevé	10

33. Le numéro le plus bas	10
34. Les numéros cachés	11
35. Le premier perd	11
36. La course d'obstacles	11
37. Le Un est perdant.	11
38. Méchant trois	11
39. Plus et moins	11

Jeux avec deux dés 11

40. Le saut de la mort	11
41. La menotte	11
42. Le 11 gagne.	11
43. L'araignée	11
44. Diviser	12
45. Avale, petit Jean	12
46. Pierrot la chance	12
47. Double simple	12
48. Multiplier.	12
49. Poker menteur	12
50. Paradis et enfer	13
51. Se débarrasser de ses points	13
52. Supprimer des croix	13
53. Cent.	14
54. Douze rayé	14
55. Le fameux sept	14
56. Plus de sept ou moins de sept	14
57. Craps	14
58. Combien de points ?	14
(un tour de magie)	

Jeux avec trois dés 15

59. Les yeux bleus	15
60. Décrocher les étoiles.	15
61. Tout autour de l'étoile	15
62. Vingt-et-un	15
63. Double.	15
64. Des chiffres identiques	15
65. Multiplication	15
66. Le trèfle	15

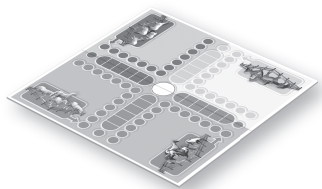
67. Les jumeaux.	15
68. Mille	15
69. Les frères siamois.	16
70. Le six spécial	16
71. Zentavesta (Le bon 10).	16
72. Le jeu du 10.	16
73. La famille Martin	16
74. Pair et dans l'ordre croissant	16
75. Pair et dans l'ordre décroissant	16
76. Les cinq doigts	16
77. Le résultat le plus élevé	16
78. Le résultat le plus bas	16
79. Un correspond à deux	16
80. Le 66 fichu	16
81. Las Vegas.	17
82. MAX	17
83. Agitation	18
84. Strike !	18
85. Deviner des nombres	18
85. Fenêtres	18
87. Chicago	19
88. Chicago haut et bas	19
89. Multiplication II	19
90. Jeu des allumettes	19
91. La tour.	19
92. Un à seize	19
93. Combien de points ?	20
(un tour de magie)	

Jeux avec quatre dés 20

94. Couples	20
95. « Beelzebub »	20
96. Pile de dés (tour de magie)	20

Jeux avec cinq dés 21

97. YAM	21
98. Va banque (grande banque)	23
99. Poker d'as	23
100. Dix mille.	24



1 Jeu des Petits Chevaux

But du jeu :

Après leur avoir fait faire un tour de piste, rentrer le premier ses 4 chevaux à l'écurie, au centre du plateau de jeu.

Composition :

- la piste de jeu avec son parcours en croix
- 16 pions : 4 par couleur
- 1 dé

Préparation :

- Chaque joueur choisit sa couleur, et pose ses quatre pions dans la grande case où un cheval de la même couleur est dessiné.
- Le premier joueur est tiré au sort. Les autres suivent, chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu :

Pour mettre un pion en piste, il faut faire 6. Chaque joueur jette le dé à son tour. Pour mettre son premier pion sur la piste, il doit faire un 6. S'il n'a pas fait 6, il passe son tour. Pendant la partie, il faudra obligatoirement faire un 6 pour mettre un nouveau pion en piste.

Celui qui fait 6 rejoue. En cours de partie, si vous faites 6, vous rejouez. Si vous refaites 6 en jouant, vous pouvez mettre un nouveau pion en piste. Les points obtenus en jouant peuvent servir à faire avancer n'importe lequel de vos pions, si vous en avez plusieurs en piste.

Il n'est pas possible que des pions de couleurs différentes se trouvent sur la même case. Si vous posez votre pion sur une case occupée par un concurrent, vous le chassez : il rentre aussitôt dans sa grande case de départ, d'où il ne ressortira qu'en faisant 6. Deux pions peuvent se dépasser : c'est seulement lorsque l'un des deux s'arrête sur une case occupée qu'il chasse l'autre.

Le barrage : deux pions de la même couleur peuvent se poser sur la même case : ils barrent la route aux suivants, qui passent leur tour si les points des dés les amènent au-delà du barrage. Après un tour de piste, on rentre à la maison. La maison est formée de 6 cases de la couleur de ses pions. Après avoir fait un tour complet, les pions rentrent à la maison où ils sont à l'abri.

Attention : pour ranger son pion dans la maison, il faut faire exactement le nombre de points qui correspond aux cases à parcourir.

Exemple :

La maison est vide. Mon pion est sur la case qui est juste devant l'entrée de la maison. Si je fais 6, il prend place dans la maison. Si je fais 4, il peut entrer, mais je devrai obtenir exactement un 2 à un tour suivant pour qu'il prenne sa place définitive.

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a rangé ses quatre pions dans les 4 cases de la maison qui sont le plus près du centre du plateau de jeu, la partie s'arrête : il a gagné.

2 Le jeu de l'échelle

Composition :

- 1 planche de jeu
- 1 dé
- 4 pions

Préparatifs

Mettre la planche bien au milieu de la table, de manière à ce qu'elle soit bien accessible à chacun des joueurs. Chaque joueur reçoit un pion qu'il place sur la case de départ de la même couleur. C'est le joueur le plus jeune qui commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

Celui dont c'est le tour lance le dé. Le pion est déplacé de la valeur des points indiqués par le dé lancé. Si un joueur arrive sur un champ rouge, il prend l'échelle qui part de cette case ou qui y arrive, y monte ou y descend et place son pion sur la case rouge se trouvant à l'autre extrémité de l'échelle.

La case portant le numéro 3 constitue une exception : celui qui se paye une glace dès le début doit passer une fois son tour.

Fin du jeu :

Celui qui amène en premier son pion sur la case d'arrivée gagne la partie. Cependant, on a besoin du nombre exact de points pour arriver au but, sinon on repart en arrière avec les points qui sont en trop. Si, par exemple, un joueur se trouve sur la case 97, il doit faire un 2 pour arriver au but. S'il fait par contre un 6, il doit avancer de deux cases, puis reculer de quatre cases, et se retrouve alors sur la case 95.

3 Jeu de l'Oie

Composition :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 1 dé

Le jeu de l'oie passionne tous les enfants depuis près de 400 ans. C'est le jeu de la vie, avec ses joies et ses malheurs : il s'en passe des choses dans la vie d'une oie ! Suivons- la dans sa course vers la case 63, en essayant d'éviter le puits ou la prison....

But de jeu :

Arriver le premier à la case 63 pour gagner la partie.

Pour jouer :

Chaque joueur choisit une oie (pion) qu'il pose dans la cour, juste avant la case 1. Le plus jeune commence, et fait avancer son oie d'autant de cases que de points obtenus au dé, dans la direction de la case 63. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Si une oie se pose sur une case OIE (chiffres sur des cercles rouges) ou sur une case EVENEMENT (chiffres sur des cercles jaunes), il se passe quelque chose : voyez les instructions qui correspondent au numéro de la case, et exécutez – les immédiatement. Dans ce grand jeu de l'oie, il peut y avoir plusieurs oies sur la même case et on ne rejoue pas quand on fait un six.

Cases oie :

Chaque fois qu'une oie s'y pose, elle avance de nouveau du même nombre de points.

Exemple : si je me pose sur la case 45 après avoir tiré un 4, je rejoue de 4 pour arriver sur l'arrosoir.

Fin de jeu :

Dès qu'un joueur atteint la case 63 (même s'il la dépasse), il gagne la partie. Pour une nouvelle partie on recommence à la case.

Cases événements

3	Saute – mouton	Avance jusqu'à la case du joueur qui est devant toi (s'il n'y a pas d'oie qui te précède, tu restes sur la case 3).
6	Le pont	Vole jusqu'à la case 12.
15	La Cage	Un oiseau s'est envolé. Pour le rattraper, recule à la case 9.
19	Hôtel	Tu te reposes des fatigues du voyage en passant un tour.
26	Les dés	Si tu arrives sur cette case après avoir fait 3 ou 6, tu rejeues.
31	Le puits	Tu tombes dedans ! Pour en ressortir, tu dois faire 6.
39	L'escalier	Quel maladroit ... recule jusqu'à la case 33.
42	Le labyrinthe	Tu t'y perds ... recule jusqu'à la case 30.
52	La prison	Passe ton tour deux fois de suite.
58	Le cimetière	Tu recommences tout depuis le début : pose-toi sur la case 1.
63	Le jour se lève	Tu as gagné !

4 La grande course de chevaux

Contenu :

- 4 pions
- 1 dé
- 1 planche de jeu

But du jeu :

Qui amène son pion en premier sur la ligne d'arrivée gagne le jeu et remporte la grande course de chevaux.

Déroulement du jeu :

Mettre la planche bien au milieu de la table, de manière à ce qu'elle soit bien accessible à chacun des joueurs. Au début du jeu, chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case de départ. Chacun lance les dés à tour de rôle. Celui qui a le nombre de points le plus élevé sur son dé commence la course et fait avancer son cheval d'autant de cases que son dé lancé a de points.

Puis c'est au tour du joueur suivant – dans l'ordre des aiguilles d'une montre – de lancer son dé et de faire avancer son cheval en conséquence. Le parcours comprend cependant certaines cases spéciales. Si un pion arrive sur une telle case, procéder de la manière suivante :

Case 10:

le cheval du jockey n'ose pas surmonter l'obstacle. Le joueur doit reculer de trois cases et refaire un essai au tour suivant.

Case 20:

le cheval du jockey fait un super saut. En récompense, le joueur doit avancer de trois cases.

Case 30:

le cheval du jockey tombe dans le fossé. Pour se consoler, le joueur a le droit de relancer une fois son dé.

Case 40:

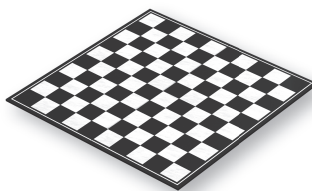
le cheval a fait une chute, mais le jockey est remonté à cheval. Le joueur doit passer une fois son tour.

Case 50:

le jockey est pleinement motivé et fait un sprint du tonnerre ! Le joueur a le droit d'avancer de 5 cases.

La case d'arrivée !

Le joueur arrivant le premier sur cette case remporte la grande course de chevaux. Pour atteindre la ligne d'arrivée, il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre de points exacts sur le dé. Si le joueur a plus de points qu'il n'y a de cases pour atteindre la ligne d'arrivée, les points en trop ne comptent pas.



Jeu sur le plateau de Dames

5 Dames

Composition:

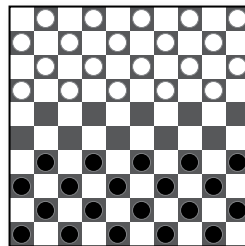
- 20 pions noirs
- 20 pions blancs
- 1 plateau de jeu (le damier)

But du jeu

Les joueurs essaient de prendre les pions de l'adversaire ou de les bloquer.

Les préparatifs

Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre et placent le damier entre eux de manière à ce que chacun ait une case noire dans le coin à sa gauche. Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les 20 pions de cette couleur. Ils les placent chacun sur les cases noires des quatre premières rangées (voir l'illustration). Le joueur qui a les pions blancs commence la partie.



Déroulement du jeu

On ne joue que sur les cases noires. À tour de rôle, on déplace l'un de ses pions d'une case vers l'avant en diagonale. On ne peut pas placer de pion sur une case qu'on occupe déjà soi-même ou occupée par un pion adverse. S'il y a une case libre derrière un pion adverse, on doit sauter par-dessus ce pion et enlever le pion par-dessus lequel on a sauté. On a alors « pris » un pion à son adversaire. On peut aussi sauter par-dessus plusieurs pions (y compris en changeant de direction), si les cases

derrière ceux-ci sont toutes libres. On retire du damier tous les pions par-dessus lesquels on a sauté. On ne peut pas déplacer un pion en arrière, mais on peut sauter en arrière. Lorsqu'on atteint avec un pion la première rangée de l'adversaire, ce pion devient une dame. On la marque en empilant un pion déjà capturé de sa couleur sur ce pion. Une dame peut se déplacer en avant et en arrière d'un nombre quelconque de cases pourvu que celles-ci soient libres. Si la dame veut prendre, elle ne doit pas forcément se trouver directement à côté du pion adverse. Elle peut prendre dans toutes les directions, mais la case qui se trouve directement derrière le pion adverse doit être libre. Naturellement, la dame peut aussi exécuter des sauts successifs et peut être capturée comme tous les autres pions. Il est possible de posséder plusieurs dames.

Si un joueur peut prendre un pion, il doit le faire. Au cas où il y aurait plusieurs possibilités, il peut choisir quel pion il capture. Si un joueur qui a effectué un déplacement en avant n'a pas remarqué qu'il pouvait prendre un pion adverse, l'autre joueur peut lui prendre son pion.

Fin de jeu :

Le joueur qui a pris tous les pions de l'adversaire ou qui a bloqué ses pions de manière à ce qu'il ne puisse plus se déplacer, a gagné la partie.

6 Dames de brigand

Dans cette variante intéressante, gagnera le premier qui aura perdu tous ses pions. On doit donc positionner ses pions de manière à ce que l'adversaire soit obligé de les prendre, car dans cette variante aussi, il est obligatoire de prendre un pion quand on peut le faire. À part cela, les règles de la partie normale s'appliquent.

7 Le loup et les moutons

On tire au sort pour savoir qui joue le loup. Le joueur correspondant reçoit un seul pion noir. L'autre joueur reçoit quatre pions blancs, qui sont autant de moutons, et les place sur les cases noires de sa première rangée. Au début, on place le loup sur l'une des autres cases noires. On déplace tou-

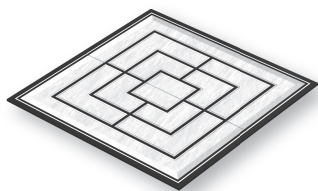
jours les pions d'une case en diagonale et uniquement sur les cases noires. Les moutons ne peuvent se déplacer qu'en avant, tandis que le loup peut se déplacer en avant et en arrière. Ils jouent à tour de rôle. Les moutons essaient d'encercler le loup de manière à ce qu'il ne puisse plus s'enfuir. Et le loup essaie de franchir la ligne des moutons pour atteindre une case située derrière eux. S'il y parvient, il gagne la partie, puisque les moutons ne peuvent pas se déplacer en arrière.

8 Jeu de dames anglais

Cette variante des dames se joue avec les mêmes règles que celles pour le jeu de dames classique, toutefois avec les différences suivantes : la dame peut se déplacer dans n'importe quel sens, donc pas seulement en avant et en arrière sur la diagonale des cases noires, mais également tout droit ou vers la gauche et la droite. Elle doit toutefois toujours atterrir sur une case noire. Des pions adverses sautés sont pris. Mais ici aussi, seuls des pions adverses isolés peuvent être sautés.

9 Dame d'angle

Le damier est posé en diagonale de manière à ce que les deux joueurs aient devant eux une case angulaire noire. Un joueur obtient neuf pions blancs et l'autre joueur neuf pions noirs. Ils sont placés sur les cases noires de manière à former un triangle dont la pointe se trouve dans la case angulaire. Le but du jeu est d'atteindre avec ses propres pions les neuf cases occupées au début par le joueur adverse. Ce jeu ressemble donc au jeu de dames chinoises. Les joueurs déplacent à tour de rôle un pion, uniquement vers l'avant ou sur le côté, sur la prochaine case noire ; les pions ne sont donc jamais reculés ni placés sur une case blanche. Si un pion se trouve directement devant une case occupée par un pion adverse et que la case derrière est libre, le pion adverse peut être sauté. Si le pion atterrit alors de nouveau devant un pion adverse isolé, il peut continuer à sauter. Les pions ne sont toutefois pas pris, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas retirés du tablier. Il n'existe pas d'obligation de prise pour ce jeu. Il est par contre interdit de sauter au-dessus de ses propres pions. Le joueur occupant en premier les neuf cases angulaires de l'adversaire a gagné.



Jeu sur le plateau de Jeu de la Marelle

10 Jeu de la Marelle

Composition:

- 12 pions noirs
- 12 pions blancs
- 1 plateau de jeu

But du jeu :

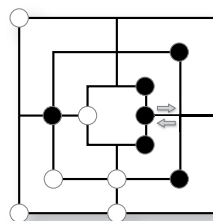
Les joueurs essaient d'aligner trois de leurs pions aussi souvent que possible ou de bloquer l'adversaire. Pour chaque alignement qu'un joueur réalise, son adversaire perd l'un de ses pions.

Préparatifs :

Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les neuf pions de cette couleur. Le joueur qui a les pions blancs commence la partie. Il place un pion sur une intersection sur le plateau de jeu. Ensuite, c'est le tour du joueur noir, et ainsi de suite à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait placé ses neuf pions. En plaçant ses pions, on essaie de les aligner. Un alignement consiste en trois pions de la même couleur qui se trouvent sur les intersections de la même ligne. L'autre joueur essaie d'empêcher son adversaire d'aligner ses pions en plaçant l'un de ses pions entre ceux de l'adversaire. Si un joueur arrive à former un alignement dans la phase du placement des pions, il peut tout de suite prendre un pion adverse qui se trouve déjà sur le plateau de jeu. Au moment où tous les pions sont placés sur le plateau, on les déplace. A tour de rôle, chaque joueur déplace n'importe lequel de ses pions sur une intersection libre avoisinante et essaie de former des alignements ou d'empêcher son adversaire d'en faire. Quand on a formé un alignement, on peut retirer du plateau de jeu un pion de son adversaire, mais pas de

pion qui se trouve dans un alignement de trois. On ouvre un alignement en déplaçant l'un de ses trois pions. Maintenant, l'autre joueur peut l'attaquer. Mais pendant le tour suivant, on peut refermer l'alignement.

Un alignement double est le plus fructueux (voir l'illustration) : en déplaçant un seul pion, on ouvre l'un des alignements et on en ferme un autre du même coup. Dans ce cas-là, on peut enlever un pion adverse à chaque tour.



Si on a pris tous les pions de son adversaire ne se trouvant pas dans un alignement, on peut aussi enlever un pion d'un alignement. Dès qu'un joueur ne possède plus que trois pions, il peut sauter sur n'importe quelle intersection libre au lieu de déplacer un pion d'une intersection à la suivante.

Fin de jeu :

Si un joueur possède moins de trois pions, il a perdu, puisqu'il ne peut plus former d'alignement. On a aussi perdu – même si on possède encore plus de trois pions – quand tous ses pions sont bloqués par l'adversaire de telle sorte qu'on ne peut plus en déplacer aucun.

11 Marelle mixte

Dans cette variante, les phases de placement et de déplacement des pions ne sont pas séparées. C'est-à-dire qu'un joueur peut choisir s'il veut placer un pion sur le plateau de jeu ou s'il veut en déplacer un.

12 Marelle de Ceylan

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, sauf qu'ici, on n'enlève pas de pion à l'adversaire si on arrive à former un alignement pendant la phase de placement. Mais le joueur qui a formé un alignement pendant cette première phase de la partie peut jouer une fois de plus. Au moment où tous les pions sont placés et qu'un joueur arrive à former un alignement, il prend un pion à son adversaire et joue un tour de plus.

Jeux de dés



Les règles de base suivantes sont applicables à tous les jeux de dés :

- Avant de lancer les dés, agitez-les bien.
- Le joueur qui obtient le plus grand nombre au dé commence la partie.
- On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. C'est-à-dire que chaque joueur fait passer les dés à son voisin de gauche.
- Si un dé ne repose pas à plat après avoir été lancé (dé « cassé ») ou est tombé par terre, on doit recommencer le jet.
- On utilise des jetons, des allumettes ou des pièces comme monnaie pour jouer.

Pour quelques-uns des jeux de dés dont vous trouverez ici les règles, vous aurez besoin d'allumettes ou de dessous-de-verre, qui ne sont pas inclus dans la boîte du jeu.



Jeux avec un seul dé

13 Julie

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Ils essaient d'obtenir tous les nombres de 1 à 6, le plus rapidement possible, et dans l'ordre croissant. Si on obtient un 1, on le note. Si, lors d'un tour suivant, on obtient un 2, on le note en dessous du 1, et ainsi de suite jusqu'au 6. Ensuite, on raye les nombres correspondants dans l'ordre décroissant de 6 à 1, quand on les obtient en lançant le dé. Le premier

à noter puis rayer tous les nombres gagne la partie. Les perdants donnent au gagnant un jeton par nombre rayé.

14 Julie muette

Les règles de cette variante sont identiques à celles de « Julie », mais ici, on n'a pas le droit de parler lors de la partie. Si on parle malgré tout, on doit recommencer depuis le début.

15 Queue de vache

Chaque joueur place 21 allumettes (ou jetons) devant lui sur la table en formant un triangle. On joue à tour de rôle. Après avoir lancé le dé, on peut enlever de sa « queue de vache » la rangée qui correspond au résultat obtenu. Par exemple, si un joueur obtient un 3, il peut éliminer la rangée qui contient 3 allumettes. Si on obtient un nombre dont on a déjà enlevé la rangée correspondante, on ne reçoit rien, et c'est au tour du joueur suivant. Le premier à éliminer toute sa « queue de vache » gagne la partie. Son gain comprend toutes les allumettes (ou tous les jetons) qui restent encore sur la table.

16 Queue de bœuf

Les règles de cette variante sont identiques à celles de « Queue de vache », avec une seule exception : si un joueur obtient un nombre dont il a déjà enlevé la rangée correspondante, il peut éliminer cette rangée de la « queue de bœuf » de son voisin de gauche. Si dans cette « queue de bœuf » aussi, la rangée correspondante a déjà été enlevée, on prend celle du voisin de gauche suivant, et ainsi de suite. Si aucune autre « queue de bœuf » ne contient la rangée correspondante, rien ne se passe, et c'est au tour du joueur suivant.

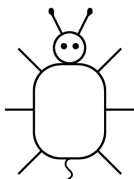
17 Va-et-vient

Chaque joueur note les chiffres de 1 à 6 sur un bout de papier, l'un en dessous de l'autre. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. On raye le chiffre obtenu. S'il est déjà rayé, on doit le noter de nouveau. Le premier à rayer tous les chiffres a gagné.

18 Faire des poux

Chaque joueur choisit un chiffre porte-bonheur entre 1 et 6 et le note. Chaque joueur lance une fois le dé, à tour de rôle. Quand on obtient son chiffre porte-bonheur, on peut dessiner une partie du pou sur son bout de papier.

Le premier à dessiner les 13 parties du pou gagne la partie. Un pou se compose d'une tête, d'un corps, de 2 yeux, 6 jambes, 2 antennes et une petite queue.



19 Justitia

Chaque joueur reçoit 5 jetons. À tour de rôle, chacun lance le dé trois fois. Le joueur qui obtient le nombre total de points le plus élevé doit payer un jeton à la caisse. Si deux joueurs ont le total le plus élevé, les deux doivent payer. Le premier à se débarrasser de tous ses jetons gagne toute la caisse. C'est un juste retour des choses !

20 Le 21ème un

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et comptent les 1 obtenus. Le joueur qui lance le vingt-et-unième 1 gagne la partie.

21 Marathon

Il s'agit d'une variante du jeu précédent, mais ici, les joueurs courent 42 kilomètres, c'est-à-dire qu'ils comptent 42 uns. Le joueur qui franchit le cap de la mi-temps (21 uns) peut, en récompense, lancer le dé trois fois lorsque le score de 40 est atteint.

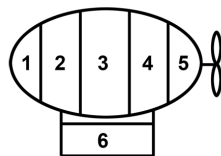
22 Quinze

Dans ce jeu, les joueurs lancent le dé à tour de rôle aussi longtemps qu'ils le veulent. Chacun essaie d'atteindre 15 points ou un nombre inférieur le plus proche possible. Si on obtient une somme plus élevée que 15, on est éliminé de la partie. Le joueur qui atteint exactement 15 points ou qui est le plus près en dessous gagne la partie. Si deux joueurs ont la même somme, celui d'entre eux qui a fait le moins de lancers a gagné. Le gagnant reçoit 10 jetons de chaque joueur qui a été éliminé de la

partie ; les autres joueurs lui donnent la différence entre sa somme et leur propre résultat.

23 Zeppelin

Dessinez un grand zeppelin sur une feuille de papier. Divisez le corps en cases que vous numérotez de 1 à 5. La cabine est la sixième case : c'est la caisse. Chaque joueur reçoit 6 jetons. On lance le dé à tour de rôle. Chaque fois qu'un joueur obtient un nombre de 1 à 5, il place un jeton sur la case correspondante. Mais si cette case est déjà occupée, il peut conserver son jeton et reçoit en outre le jeton qui s'y trouve. Néanmoins, la cabine peut contenir n'importe quel nombre de jetons. Chaque fois que quelqu'un obtient un 6, il y place un jeton. Si un joueur n'a plus de jeton, il est éliminé de la partie. Le dernier joueur a gagné et peut prendre tous les jetons qui se trouvent sur les cases de 1 à 6.



24 Le moineau nu

Chacun lance le dé pour son voisin de droite. Le résultat appartient au voisin, mais si on obtient un 1 (un « moineau nu »), on doit déduire un point de la somme. Après 6 tours, le joueur qui a la plus grande somme de points a gagné.

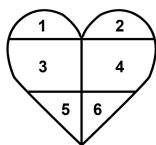
25 Sultan

On joue à tour de rôle. Le premier à obtenir un 6 est nommé sultan. Il impose « l'atout » aux autres joueurs, c'est-à-dire un chiffre entre 1 et 5 qu'ils doivent obtenir en lançant le dé. Si un joueur ne remplit pas l'ordre du sultan, il doit lui payer un jeton. Mais si on obtient le chiffre demandé, on reçoit du sultan autant de jetons que le dé indique de points. Si on obtient un 6, on devient sultan.

26 Le grand cœur

Chaque joueur dessine un grand cœur sur une feuille de papier et la divise en 6 sections. Lors de la partie, on doit noter un chiffre de 1 à 6 dans chaque section de manière à ce qu'à la fin, les

sections soient occupées par les chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et 6, l'un après l'autre. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et notent les résultats obtenus. Si un joueur ne peut plus utiliser le chiffre obtenu, il doit céder son résultat à son voisin de gauche. Si celui-ci n'a pas non plus besoin de ce chiffre, il le cède de nouveau à son voisin de gauche, et ainsi de suite. Si aucun joueur ne peut utiliser le résultat obtenu, il devient caduc. Le dernier dont le cœur présente encore une ou plusieurs sections libres a perdu.



27 Jeux des six rangées

Au début, on dessine un petit tableau avec des rangées numérotées de 1 à 6 et une colonne par joueur. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, multiplient le chiffre obtenu par l'un des chiffres notés au bord du tableau qu'ils n'ont pas encore utilisé et inscrivent le résultat dans la rangée correspondante sous leur nom. Il est conseillé de combiner les chiffres élevés avec de hauts multiplicateurs. Si on note un 6 dans la rangée 6, par exemple, il vaut 36 points, mais dans la rangée 2, cela ne rapporte que 12 points. Après 6 tours, le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

	nom 1	nom 2	nom 3	nom 4
1				
2				
3				
4				
5				
6				
total				

28 Marie en avant

Chaque joueur lance le dé six fois de suite. On n'évalue que les jets dont l'ordre correspond au chiffre obtenu. L'idéal serait: premier jet = 1, deuxième jet = 2, troisième jet = 3, quatrième jet = 4, cinquième jet = 5, sixième jet = 6. On additionne tous les jets réussis. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

29 Marie en arrière

Une variante: le chiffre obtenu et l'ordre des jets vont en sens contraire – premier jet = 6, deuxième jet = 5, et ainsi de suite.

30 Le morpion

Chaque joueur lance le dé dix fois de suite. Il arrête dès qu'il obtient un 1. Le perdant est le joueur qui n'a pas réussi à obtenir un 1 ou, le cas échéant, celui qui a eu besoin du plus grand nombre de jets pour y parvenir. « Le morpion double » est une variante de ce jeu: on doit obtenir un 2. Et dans la variante « Le morpion combiné », le joueur peut décider avant chaque jet s'il veut obtenir un 1 ou un 2.

31 L'amour double

Chaque joueur dessine les chiffres de 1 à 6 sur une feuille de papier ou avec de la craie sur la table – c'est plus traditionnel. Les joueurs essaient d'obtenir aussi rapidement que possible tous les chiffres de 1 à 6 dans n'importe quel ordre. Si on obtient un chiffre qui n'est pas encore rayé, on le raye et continue à lancer le dé. Si on obtient un chiffre qui est déjà éliminé, on passe le dé à son voisin de gauche. Le premier à rayer les six chiffres de sa feuille (ou du dessus de la table) a gagné.

32 Le numéro le plus élevé

Il s'agit d'obtenir le numéro le plus élevé. Chacun lance le dé trois fois. Après chaque jet, le joueur doit immédiatement décider si le résultat obtenu sera le chiffre des unités, le chiffre des dizaines ou le chiffre des centaines d'un numéro à trois chiffres. Si on obtient un 1 au début, on le notera comme chiffre des unités, par exemple. Mais si un joueur commence par un 6, il le notera comme premier chiffre de son numéro.

33 Le numéro le plus bas

Cette variante suit les mêmes règles que « Le numéro le plus élevé », mais ici, on gagne si on arrive à constituer le numéro le plus bas en lançant le dé trois fois.

34 Les numéros cachés

Cette variante suit les mêmes règles que « Le numéro le plus élevé », mais ici, après le troisième jet, on note le numéro caché, c'est-à-dire le chiffre du bas (orienté vers la table).

35 Le premier perd

Un joueur lance le dé et, de cette manière, impose l'atout. Il s'agit de ne pas obtenir ce chiffre. Ensuite, chacun lance le dé dix fois. Le joueur qui n'obtient pas du tout ce chiffre gagne la partie. Le joueur qui obtient ce chiffre après le plus petit nombre de lancers perd la partie.

36 La course d'obstacles

Chaque joueur lance le dé sept fois. Le premier jet rapporte des points positifs. Puis on déduit le résultat du deuxième jet, avant d'additionner le troisième jet. Ensuite, on déduit le résultat du quatrième jet, et ainsi de suite. On additionne donc le chiffre obtenu par le septième jet et on note ensuite le résultat final pour chaque joueur. Si un joueur passe en dessous de zéro, il n'est pas éliminé de la partie. À la fin, le joueur qui a obtenu le plus de points gagne.

37 Le Un est perdant

Chaque joueur lance chacun son tour cinq fois le dé. La somme des points obtenus est notée. Si un joueur lance toutefois un 1, il est immédiatement éliminé. Seule la somme additionnée jusqu'au moment de l'élimination d'un joueur est prise en compte. Le joueur avec la somme totale la plus élevée gagne la partie.

38 Méchant trois

Chaque joueur a le droit de lancer les dés autant de fois qu'il veut. Les points lancés sont additionnés. Si malheureusement un joueur lance un 3, il perd tous ses points obtenus et il est éliminé. Le joueur ayant le plus grand nombre de points après un tour a gagné. Le dernier joueur a l'avantage de pouvoir s'orienter aux résultats de ses adversaires. Pour cette raison, un joueur différent commence à chaque tour.

39 Plus et moins

Chaque joueur lance le dé 7 fois de suite. Les points obtenus au lancer 1 et au lancer 2 sont additionnés, les points du lancer 3 en sont déduits, les points du lancer 4 sont de nouveau ajoutés, les points du lancer 5 sont de nouveau déduits, les points du lancer 6 sont de nouveau déduits et finalement les points du lancer 7 sont encore une fois déduits. Si un joueur obtient une valeur négative aux sommes intermédiaires, il est éliminé. Le joueur obtenant le meilleur score final a gagné.



Jeux avec deux dés

40 Le saut de la mort

Un joueur dit un nombre entre 30 et 50. Son voisin de gauche commence et lance un ou deux dés ; ensuite on continue à tour de rôle. Chaque joueur lance un ou deux dés. On additionne les résultats de tous les joueurs. Qui s'approche le plus du nombre déterminé sans l'atteindre ni le dépasser ? Le joueur qui atteint ou dépasse le nombre choisi a perdu, car il n'a pas réussi le saut de la mort.

41 La menotte

On détermine un nombre de tours. Ensuite, on lance les dés à tour de rôle. On ne considère que le 5 (la menotte), qui vaut 5 points. Un double cinq vaut $5 \times 5 = 25$ points.

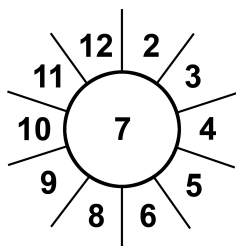
42 Le 11 gagne

Chacun met 3 jetons dans la caisse. Le premier à obtenir 11 reçoit toute la caisse. Si on tombe sur 12, on doit doubler le montant de la caisse. Si on obtient moins de 11, on doit payer à la caisse la différence entre 11 et le résultat.

43 L'araignée

Chaque joueur dessine une araignée sur une feuille de papier. Le 7 se trouve au milieu, les nombres de

2 à 6 et de 8 à 12 tout autour. Lors du premier tour, chacun lance une fois les dés et raye le résultat obtenu. À partir du deuxième tour, on lance les dés et raye les nombres jusqu'à ce



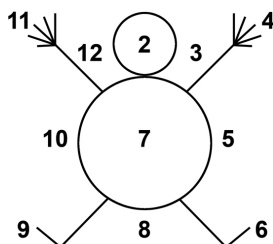
qu'on tombe sur un nombre déjà rayé. Le 7 est le seul nombre qu'on peut rayer plusieurs fois. La partie se termine au moment où un joueur a rayé tous les nombres (et le 7 plusieurs fois, éventuellement). Il paye à chaque joueur un jeton par nombre que celui-ci n'a pas encore rayé. Mais il reçoit de chaque joueur un jeton par nombre rayé.

44 Diviser

Chaque joueur a deux jets : la première fois, on lance les deux dés, la deuxième fois un seul dé. S'il est possible de diviser sans reste le résultat du premier jet par le résultat du deuxième jet, le joueur reçoit un point (un jeton). Le premier à obtenir 10 points a gagné.

45 Avale, petit Jean

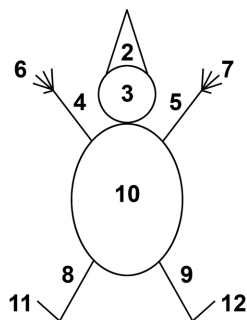
On dessine le « petit Jean » sur une feuille de papier. Chaque joueur reçoit 4 jetons. Puis on lance les dés à tour de rôle. Chacun place un jeton sur le nombre obtenu – mais seulement s'il n'y en a pas déjà un. S'il y a déjà un jeton sur le nombre obtenu, le joueur peut le prendre. Seule exception : le 7. Si on tombe sur le 7, on place dans tous les cas un jeton sur le ventre du petit Jean insatiable. Quand on a placé son dernier jeton, on est éliminé de la partie. Le dernier joueur qui reste gagne.



46 Pierrot la chance

C'est le cousin autrichien du petit Jean. On commence en dessinant le « Pierrot la chance » sur une feuille de papier. Chaque joueur reçoit 7 jetons.

Puis on lance les dés à tour de rôle. Chacun place un jeton sur le nombre obtenu – mais seulement s'il n'y en a pas déjà un. S'il y a déjà un jeton sur le nombre obtenu, le joueur le prend. Seule exception : le 10. On peut toujours y placer un jeton quand on obtient un 10. Cette fois-ci, le premier à se débarrasser de ses jetons a gagné la partie.



47 Double simple

On détermine un nombre de tours et on lance les dés à tour de rôle. Seuls les doubles comptent. Le joueur qui atteint la plus haute somme grâce aux doubles obtenus aux lancers gagne la partie.

48 Multiplier

À tour de rôle, chaque joueur lance les deux dés à la fois. On multiplie les deux chiffres obtenus. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé gagne la manche et commence la manche suivante.

49 Poker menteur

C'est un jeu de dés amusant qui vient de Bavière. On n'a besoin que de deux dés, d'un gobelet à dés, d'un dessous-de-verre ou de quelque chose de semblable – attention, ceci n'est pas inclus dans ce recueil de jeux ! – et de 44 jetons. Les joueurs essaient d'obtenir des combinaisons élevées ou de faire semblant d'en avoir de façon convaincante.

Placez les jetons au milieu de la table. On lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur réalise un seul jet.

On lance les dés de la manière suivante : le joueur place le gobelet avec les deux dés sur le dessous-de-verre et secoue le tout. Ensuite, il soulève un peu le gobelet pour regarder son résultat sans que quelqu'un d'autre le voie. Puis il fait passer le dessous-de-verre avec le gobelet à son voisin de gauche, en annonçant son résultat à haute voix. Il

peut dire la vérité, mais il peut aussi annoncer un résultat inventé.

On peut obtenir les combinaisons suivantes :

- Le résultat le plus élevé, c'est 1-2.
- Viennent ensuite les doubles, dans l'ordre décroissant : 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2, 1-1.
- Ensuite suivent les nombres à deux chiffres : le nombre le plus élevé, c'est 6-5, et le nombre le plus bas 3-2. (Pour former un nombre à deux chiffres, on place toujours le chiffre le plus élevé avant le chiffre le plus bas.)

Après avoir reçu les dés sous le gobelet, le voisin de gauche a deux possibilités :

- a) Il croit l'annonce et secoue le tout sans soulever le gobelet. Ensuite, il regarde secrètement son résultat. Maintenant, il doit annoncer une combinaison plus élevée que la combinaison reçue et fait passer le gobelet à son voisin de gauche.
- b) Il ne croit pas l'annonce. Dans ce cas-là, il peut soulever le gobelet de manière à ce que chacun puisse voir le résultat pour pouvoir comparer la combinaison réelle avec celle annoncée. Si le résultat réel correspond à l'annonce ou qu'il est même plus élevé, le sceptique doit prendre un jeton au milieu de la table. Mais dans le cas où son voisin de droite lui a fait passer un résultat plus bas que celui a annoncé, c'est le menteur qui doit prendre un jeton. Celui d'entre eux qui n'a pas reçu de jeton commence la manche suivante.

Si un joueur reçoit un gobelet avec l'annonce de la combinaison la plus haute (1-2), il a deux possibilités :

- a) Il croit l'annonce, prend un jeton au milieu de la table et secoue le gobelet sans le soulever. Ensuite, il regarde secrètement son résultat et fait passer une combinaison à son voisin de gauche – il commence donc une nouvelle manche.
- b) Il ne croit pas l'annonce et soulève le gobelet. Dans ce cas-là, le sceptique ou le menteur doit prendre 2 jetons au milieu de la table. Celui d'entre eux qui n'a pas reçu de jeton commence la manche suivante.

Le premier à avoir 5 jetons est éliminé de la partie, tandis que les autres continuent à jouer.

50 Paradis et enfer

Déterminer le nombre de tours de la partie avant de lancer les dés à tour de rôle. A chaque lancer, les points figurant sur la face supérieure (paradis) sont calculés comme dizaines, les points figurant sur la face inférieure (enfer) comme unités. Si un joueur lance par exemple un 6 et un 2, le calcul est le suivant : 1er dé 6 en haut = 60, 1 en bas = 1, total = 61; 2ème dé 2 en haut = 20, 5 en bas = 5, total = 25 ; la somme des points des deux dés est donc 61 + 25 = 86. Le joueur ayant, à la fin du nombre de tours déterminé, le meilleur score final remporte la partie.

51 Se débarrasser de ses points

Un ancien jeu de lansquenets. Au premier tour, chaque joueur ayant obtenu le plus petit nombre de points du tour, dessine un point devant lui sur la table avec une craie. Après 10 tours, il y aura donc 10 points sur la table. La deuxième partie consiste à supprimer les points : le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points lors d'un tour a le droit de supprimer un point. Le premier joueur ayant supprimé tous ses points a gagné. Si un joueur n'a pas obtenu de point après la première partie il n'a pas le droit de jouer dans la deuxième partie. Il ne peut donc plus gagner. (Au lieu d'un crayon et de la table, il est aujourd'hui naturellement possible d'utiliser un crayon et du papier.)

52 Supprimer des croix

Déterminer le nombre de tours de la partie avant de lancer les dés à tour de rôle.

A chaque lancer, les points figurant sur la face supérieure (paradis) sont calculés comme dizaines, les points figurant sur la face

inférieure (enfer) comme unités. Si un joueur lance par exemple un 6 et un 2, le calcul est le suivant :

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

1er dé 6 en haut = 60, 1 en bas = 1, total = 61;
2ème dé 2 en haut = 20, 5 en bas = 5, total = 25;
la somme des points des deux dés est donc $61 + 25 = 86$. Le joueur ayant, à la fin du nombre de tours déterminé, le meilleur score final remporte la partie.

53 Cent

La partie se joue à tour de rôle. Le premier joueur à avoir 100 points a gagné. A chaque lancer, les points des deux dés sont additionnés, si un double (2 dés identiques) est lancé, ils sont même multipliés et puis ajoutés à la somme totale. Un double de six permet donc de remporter 36 points avec un seul lancer, alors que par exemple un 6 et un 5 ne rapportent que 11 points.

54 Douze rayé

Chaque joueur inscrit les chiffres 2 à 12 l'un derrière l'autre sur une feuille de papier. Le joueur dont c'est le tour lance les dés aussi longtemps qu'il peut rayer un chiffre correspondant au nombre de points obtenu. Puis c'est au tour du prochain joueur. Seul le chiffre sept peut être rayé plusieurs fois. Le joueur ayant réussi en premier à rayer tous ses chiffres obtient 10 points ainsi qu'un point supplémentaire pour chaque fois qu'il a rayé le sept sur sa feuille. Les autres joueurs obtiennent également un point pour chaque fois qu'ils ont rayé un sept. Ils encaissent toutefois également un point négatif pour chaque chiffre qu'ils n'ont pas réussi à rayer. Le joueur possédant le plus de points après six tours a gagné.

55 Le fameux sept

Chaque joueur pose une feuille devant lui et y note les chiffres 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11- 12. Il manque donc le Un et le Sept dans cette série de chiffres. Chaque joueur lance les dés aussi longtemps qu'il peut rayer les chiffres correspondants sur sa feuille. S'il lance un nombre de points correspondant à un chiffre qu'il a déjà rayé, c'est au tour du joueur à sa gauche qui obtient alors ce nombre de points comme bonus. S'il ne peut pas lui non plus rayer, le nombre de points est retransmis au prochain joueur etc. Si aucun des joueurs

ne peut utiliser ce nombre de points, le lancer est annulé. Si un joueur lance un Sept, 7 chiffres sont rayés de sa liste, en commençant par le bas. Le premier joueur dont tous les chiffres sont rayés a perdu.

56 Plus de sept ou moins de sept

Chaque joueur est à tour de rôle une fois le meneur de jeu et il parie contre les autres, à savoir si le nombre de points qu'il va lancer sera inférieur ou supérieur à 7. Ses adversaires misent contre lui. Le joueur qui gagne la partie encaisse l'enjeu. Si par contre le nombre de points est égal à sept, l'enjeu doit être doublé. Le mieux est d'utiliser des jetons, des pions et des pièces d'échecs comme moyens de paiement.

57 Craps

Ce jeu de dés et de paris vient des Etats-Unis. Les joueurs n'utilisent alors pas de gobelet, mais ils jettent les dés à la main, sur la table ou contre un mur. Le premier lancer de dés permet de déterminer le premier meneur de jeu. Celui-ci cite alors un chiffre quelconque entre 2 et 12 et il mise un montant sur ce chiffre. Les adversaires parient contre lui en mettant le même montant en jeu. Si le meneur de jeu lance le nombre de points qu'il a cité, il remporte la partie. S'il lance un autre chiffre, il n'a tout de même pas encore perdu ! Le jeu continue ! C'est maintenant le nombre de points obtenu qui va lui porter chance à condition que ce même nombre soit de nouveau obtenu aux dés. Si par contre le nombre de points que le meneur de jeu a cité au début est d'abord obtenu, le meneur de jeu a alors perdu. Les adversaires encaissent alors la part respective de l'enjeu. Le prochain dans la ronde est le nouveau meneur de jeu pour la prochaine partie.

58 Combien de points ? (un tour de magie)

Un joueur lance 2 dés, double le nombre de points du premier dé, y ajoute 5, multiplie par 5, additionne le nombre de points du deuxième dé et annonce le résultat au magicien. Ce dernier déduit

25 du chiffre lui ayant été cité et ensuite il devine exactement le nombre de points ayant été lancés.

Exemple :

- 6 et 2 ont été lancés.
- Doubler le 6 = 12 ; $+ 5 = 17$; $\times 5 = 85$; $+ 2 = 87$ (chiffre à citer au magicien).
- Le magicien fait le calcul suivant $87 - 25 = 62$; donc 6 et 2.



Jeux avec trois dés

59 Les yeux bleus

On lance les dés à tour de rôle. Seuls les nombres pairs (2, 4, 6) comptent. On les additionne. Si on joue la variante « Les yeux gris », on ne compte et additionne que les nombres impairs (1, 3, 5).

60 Décrocher les étoiles

Chaque joueur peut lancer les dés trois fois. On n'additionne que les 1 (les « étoiles »).

61 Tout autour de l'étoile

On ne compte que les points qui se trouvent autour du point central sur le dé. Certes, le 1 a un point central, mais il n'y a rien autour – et pour cette raison, il ne compte pas. Le 2, le 4 et le 6 ne valent rien non plus, car ils n'ont pas d'« étoile ». Néanmoins, le 3 vaut 2 points et le 5 vaut 4 points, d'après le nombre de points autour du centre. On joue 3 tours.

62 Vingt-et-un

C'est une variante du jeu « Quinze ». On joue avec 3 dés. Le joueur qui atteint exactement 21 ou un nombre inférieur le plus proche possible gagne la partie. Lors du premier tour, on utilise 3 dés, lors du deuxième tour 2 dés et lors du troisième tour un seul dé.

63 Double

Chacun lance les dés trois fois. On ne compte que les nombres des doubles. 5-5 vaut 5 points, par

exemple, et 3-3 vaut 3 points. Si on obtient un brelan, le nombre compte quatre fois. Le jet 6-6-6 vaut donc 24 points.

64 Des chiffres identiques

Chacun lance les dés trois fois. Seuls les points des doubles et des brelans comptent. Le jet 4-3-4 vaut donc 8 points, le jet 3-3-3 vaut 9 points, et 4-3-2 vaut 0.

65 Multiplication

Avec un crayon, on colore un dé en gris. Chacun lance une fois les dés. Puis on additionne les résultats des deux dés blancs et on multiplie la somme par le nombre indiqué par le dé gris.

66 Le trèfle

C'est un jeu pour 3 joueurs. Placez 11 jetons au milieu de la table. On lance les dés à tour de rôle. Si on obtient moins de 11 points, on peut prendre 2 jetons. Si on obtient plus de 11 points, tous les autres joueurs reçoivent chacun un jeton du milieu de la table. Si on tombe exactement sur 11, personne ne reçoit de jeton. Le dernier (onzième) jeton sert à se départager, si plusieurs joueurs ont ramassé le même nombre de jetons. Le joueur qui obtient le plus haut résultat en lançant les dés reçoit ce jeton. Le joueur qui a le moins de jetons perd la partie.

67 Les jumeaux

On lance les dés à tour de rôle et on additionne toujours les résultats de tous les joueurs. Le joueur qui atteint ou dépasse 66 perd la partie.

68 Mille

On lance les dés trois fois à tour de rôle. Chaque joueur note immédiatement après le jet les nombres obtenus dans n'importe quel ordre sous forme de nombre à trois chiffres sur une feuille de papier. Si on obtient par exemple 3-5-6, on peut noter 356 ou 365 ou 536 ou 563 ou 635 ou 653. Les joueurs essaient de s'approcher le plus possible de 1000 sans dépasser ce nombre. Le joueur qui atteint 1000 ou le nombre inférieur le plus proche gagne la partie.

69 Les frères siamois

C'est une variante du jeu « Les jumeaux » qui est particulièrement appropriée à un grand nombre de participants. On essaie de ne pas atteindre ni dépasser 88.

70 Le six spécial

Une variante des deux jeux précédents. Le nombre cible, c'est 88. On déduit tous les 6 obtenus au lieu de les additionner.

71 Zentavesta (Le bon 10)

Chaque joueur ne réalise qu'un seul jet et additionne les résultats des 3 dés. Si la somme est inférieure à 10 ou exactement 10, on peut ajouter un bonus de 10 points. Si la somme est supérieure à 10, on doit déduire 10 points.

72 Le jeu du 10

Un joueur joue le rôle du banquier. Les autres joueurs déterminent leur mise avant que le banquier lance les dés pour tous les joueurs. Si la somme est inférieure à 10 ou exactement 10, on double sa mise. À partir du 10, le banquier gagne et encaisse toutes les mises.

73 La famille Martin

On lance les dés à tour de rôle. Lors du premier tour, on utilise 3 dés, lors du deuxième tour 2 dés et lors du troisième tour un seul dé. Au début, on doit obtenir le 1 (= monsieur Martin), puis le 2 (= madame Martin). Une fois qu'on les a obtenus, tous les jets suivants comptent pour leurs enfants. Le joueur dont la famille Martin a le plus d'enfants gagne la partie. Exemple: 1-5-6 = Monsieur Martin arrive; 2-3 = Madame Martin et trois enfants; 4 = encore 4 enfants, donc au total 7 enfants.

74 Pair et dans l'ordre croissant

Chaque joueur a trois jets. Lors du premier jet, seuls les 2 comptent; lors du deuxième jet, seuls les 4 comptent; et lors du troisième jet, seuls les 6 comptent. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

75 Pair et dans l'ordre décroissant

Dans cette variante, les joueurs essaient d'obtenir des 6 lors du premier jet, des 4 lors du deuxième jet et des 2 lors du dernier jet de dés, car ce sont les seuls chiffres qui comptent.

76 Les cinq doigts

Chaque joueur peut lancer les dés jusqu'à 10 fois. On essaie d'obtenir cinq points avec les dés. Le joueur qui réussit avec le moins de jets gagne.

77 Le résultat le plus élevé

Chaque joueur ne lance les dés qu'une seule fois. On additionne les nombres de deux dés et on divise le résultat par le nombre indiqué par le troisième dé. Qui aura le résultat le plus élevé? (On prend aussi en compte les chiffres après la virgule!) Exemple: $5-3-2 = 5 \times 3 = 15 : 2 = 7,5$; $6-4-3 = 6 \times 4 = 24 : 3 = 8,0$.

78 Le résultat le plus bas

Dans cette variante, le résultat le plus bas gagne. Exemple: $5-3-2 = 2 \times 3 = 6 : 5 = 1,2$; $6-4-3 = 3 \times 4 = 12 : 6 = 2,0$.

79 Un correspond à deux

Chaque joueur lance les dés dix fois. On ne considère que les jets dont les points de deux dés additionnés correspondent au résultat du troisième dé. C'est par exemple le cas avec les jets suivants: 4-2-6 ($4 + 2 = 6$) ou 1-4-5 ($1 + 4 = 5$). On ne compte que les jets valables, à savoir le nombre indiqué par le troisième dé.

80 Le 66 fichu

Il faut bien avoir de la veine de temps en temps! Les joueurs essaient d'atteindre exactement 66. À tour de rôle, chaque joueur lance les trois dés à la fois. On additionne toujours les nombres obtenus par tous les joueurs. Si on dépasse 66, le joueur dont c'est le tour peut continuer avec un seul dé. Il s'agit d'atteindre exactement 66. Si un joueur dépasse ce nombre avec son jet, on déduit les jets des joueurs suivants de la somme totale, jusqu'à

atteindre un nombre inférieur à 66. Ensuite, on additionne de nouveau les résultats. On continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne exactement 66. Il gagne la partie. Au début de la partie, on peut aussi convenir de jouer en plusieurs manches. À la fin, le joueur qui a gagné le plus de manches est le vainqueur final.

81 Las Vegas

Las Vegas est un jeu de hasard. On a donc besoin de chance aux dés... Au début, chaque joueur reçoit 8 jetons. Les joueurs conviennent d'une mise (1 ou 2 jetons, par exemple), que chacun doit placer au milieu de la table avant chaque manche.

Ensuite, on lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur réalise deux jets de la manière suivante :

Pour le premier jet, on utilise deux dés. On additionne les résultats des deux dés. Pour le deuxième jet, on prend le troisième dé. Puis on multiplie le résultat par la somme du premier jet. Chaque joueur retient son résultat définitif (ou le note). Le joueur dont le résultat final est le plus élevé remporte toutes les mises. Ensuite, chacun place sa nouvelle mise au milieu de la table, et la manche suivante commence...

Un bref exemple pour clarifier les règles :

Premier jet	Deuxième jet	Résultat final
Joueur A: 3 + 4 = 7	2	7 x 2 = 14
Joueur B: 6 + 2 = 8	4	8 x 4 = 32
Joueur C: 5 + 3 = 8	1	8 x 1 = 8

Dans ce cas-là, le joueur B remporte toutes les mises. Après un nombre déterminé de manches (ou en cas de banqueroute d'un participant), le joueur qui a ramassé le plus de jetons gagne la partie.

Quelques statistiques :

Le résultat le plus élevé serait :

$$6 + 6 = 12 \times 6 = 72.$$

Le résultat le plus bas serait :

$$1 + 1 = 2 \times 1 = 2.$$

82 MAX

Qui ne risque rien n'a rien ! On a besoin de trois dés à chiffres, d'un gobelet à dés et de 8 jetons par joueur. Les joueurs essaient d'obtenir la combinaison la plus élevée avec trois dés.

Les combinaisons suivantes sont possibles :

Combinaison	Désignation	Valeur
1-1-1	Général Max	1 ^{er} rang
1-1-6 jusqu'à 1-1-2	Max avec six, Max avec cinq, etc.	2 ^{ème} au 6 ^{ème} rang
6-6-6 jusqu'à 2-2-2	Brelan de six jusqu'à brelan de deux	7 ^{ème} au 11 ^{ème} rang
6-5-4 jusqu'à 3-2-1	Suite, c'est-à-dire série ininterrompue	12 ^{ème} au 15 ^{ème} rang
6-6-5 jusqu'à 6-6-1	Double six	16 ^{ème} au 20 ^{ème} rang
5-5-6 jusqu'à 5-5-1	Double cinq	21 ^{ème} au 25 ^{ème} rang
4-4-6 jusqu'à 4-4-1	Double quatre	26 ^{ème} au 30 ^{ème} rang
3-3-6 jusqu'à 3-3-1	Double trois	31 ^{ème} au 35 ^{ème} rang
2-2-6 jusqu'à 2-2-1	Double deux	36 ^{ème} au 40 ^{ème} rang

Le premier joueur lance les dés et détermine le nombre de jets avec lequel les autres joueurs doivent atteindre la combinaison qu'il vient d'imposer. S'il obtient par exemple un Max avec cinq en lançant les dés deux fois, seuls un Max avec six ou un Général Max peuvent battre cette combinaison, et seulement si le joueur l'obtient en deux jets.

Autre possibilité : un autre joueur obtient aussi un Max avec cinq, mais en un seul jet. Le premier joueur ne peut réaliser que trois jets au maximum. Une fois que chaque joueur a essayé de battre la combinaison du premier joueur ou de l'atteindre avec moins de jets, c'est au tour du joueur suivant de présenter une nouvelle combinaison. Remarque : il est possible de garder les bons chiffres, c'est-à-dire qu'après le premier jet, on ne relance qu'un

seul dé ou deux pour atteindre une bonne combinaison.

Comptage : après chaque manche, le joueur qui a atteint la meilleure combinaison reçoit un jeton de chaque autre joueur. On joue un nombre déterminé de manches pour identifier le gagnant final.

83 Agitation

Les joueurs essaient d’inscrire dans un tableau à trois colonnes les chiffres obtenus par les jets, l’un après l’autre, de manière à obtenir un nombre le plus élevé possible. On a besoin de trois dés, d’une feuille de papier et d’un crayon. Le joueur dont le nom est en première position sur la liste commence et lance les dés l’un après l’autre. Après chaque jet, il doit décider de la colonne dans laquelle il veut noter le chiffre obtenu : comme chiffre des unités, comme chiffre des dizaines ou comme chiffre des centaines. De cette manière, le joueur obtient – après le troisième et dernier jet – un nombre à trois chiffres, qui doit être le plus élevé possible. Le nombre le plus élevé est 666, le nombre le plus bas 111. Si le joueur obtient un 6 à son premier jet, il le note naturellement dans la colonne des centaines. S’il commence par un chiffre bas, il l’inscrit plutôt comme chiffre des dizaines ou comme chiffre des unités – tout en espérant que le jet suivant soit mieux. Les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Après un nombre de manches déterminé, chaque joueur additionne ses nombres. Le joueur dont le résultat final est le plus élevé gagne la partie.

84 Strike !

Chaque joueur essaie, pendant la deuxième phase de la partie, de se débarrasser le plus vite possible des jetons qu’il a obtenus lors de la première phase. Au début, on place 9 jetons au milieu de la table. A chaque tour, chaque joueur réalise un jet avec deux dés. S’il atteint plus de 9 points avec son jet, il calcule la différence entre son résultat et 9 et doit prendre le nombre de jetons correspondant à cette différence. S’il a obtenu 10, il reçoit donc 1 jeton, s’il a obtenu 11, il en reçoit 2, et s’il a obtenu 12, il prend 3 jetons. S’il obtient 9 ou moins de points, il ne prend pas de jeton, et c’est au tour du

joueur suivant. On continue jusqu’à ce que tous les jetons soient distribués. Ensuite commence la deuxième phase de la partie : tous les joueurs qui n’ont pas reçu de jeton lors de la première phase sont éliminés de la partie. Les autres continuent à lancer les dés comme dans la première phase, mais maintenant, les jets qui dépassent 9 points ont l’effet inverse, c’est-à-dire qu’on peut restituer des jetons. Le premier à se débarrasser de tous ses jetons gagne la partie.

85 Deviner des nombres

Placez trois dés l’un au-dessus de l’autre. Le premier à nommer correctement la somme de tous les chiffres qui se trouvent sur les faces cachées du bas a gagné. Supposons que le dé supérieur indique un 6 : le résultat correct serait 15. On le détermine en déduisant le 6 du nombre toujours constant 21.

Dans cet exemple :

Valeur d’en bas du dé supérieur	1
Valeur d’en haut du deuxième dé par exemple	5
Valeur d’en bas du deuxième dé par exemple	2
Valeur d’en haut du troisième dé par exemple	4
Valeur d’en bas du troisième dé par exemple	3
Somme	15

86 Fenêtres

Chaque joueur a 3 lancers de dés par tour. Seuls les Deux (les « fenêtres de la prison ») sont pris en compte. S’ils sont lancés individuellement, ils sont comptés simplement. Si par contre ils sont lancés sous forme de double (2 + 2), ils sont doublés, ils comptent donc comme 4 Deux. S’ils sont lancés sous forme de breelan (2 + 2 + 2), ils sont triplés, ils comptent donc comme 9 Deux. Le premier joueur ayant 30 Deux gagne la partie.

87 *Chicago*

C'est l'un des jeux de dés préférés. Il existe une réglementation spéciale pour le nombre de points : Le 1 marque = 100, le 6 marque = 60 et les autres valeurs sont comptées en fonction de leur nombre de points. Le premier joueur lance tout d'abord 3 dés. S'il est satisfait de la somme obtenue, il arrête. Il peut toutefois également décider de rejouer une deuxième et une troisième fois avec 1 à 3 dés, les dés qu'il n'utilise plus étant alors pris en compte à la fin. Si le joueur lance par exemple 1-4-2, il peut garder le 1 et relancer 2 dés une deuxième fois. S'il obtient alors 6-3 et qu'il arrête, il marque 163 points. Les autres joueurs n'ont pas le droit de lancer les dés plus souvent que le premier joueur. Le joueur avec le score le plus élevé a gagné, ou si deux joueurs ont le même score, le gagnant est le joueur ayant nécessité le moins de lancers pour atteindre son score. Le score le plus élevé qu'un joueur peut obtenir est trois fois le 1 (« Chicago ») = 300. Le joueur ayant perdu le tour obtient un jeton. Le vainqueur du dernier tour commence le tour suivant. Le premier joueur ayant récupéré trois jetons est éliminé. Le dernier joueur encore en jeu a gagné. Une règle supplémentaire est la suivante : le joueur qui lance deux Six d'un coup avec son premier ou son second lancer, peut conserver un dé en tournant la face avec le 1 vers le haut (= 100).

88 *Chicago haut et bas*

Une variante de la forme classique du « Chicago » : le premier joueur détermine après son premier lancer si le but du jeu est d'avoir un nombre haut (le nombre le plus élevé de points comme pour le Chicago classique) ou bien un nombre bas (le nombre le plus bas de points). Dans le cas du jeu bas les points sont comptés normalement, c'est-à-dire que le 1 = 1 et le 6 = 6. Le joueur ayant le plus petit nombre de points gagne et le joueur avec le plus grand nombre de points récupère le jeton.

89 *Multiplication II*

Chaque joueur inscrit les chiffres 3 à 8 les uns sous les autres sur une feuille de papier. Puis chaque joueur lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur

dispose de 6 lancers. Les résultats sont notés en face des chiffres inscrits. Les chiffres figurant l'un à côté de l'autre sont multipliés et les résultats des multiplications sont additionnés. Le joueur ayant le plus grand nombre de points a gagné.

90 *Jeu des allumettes*

Chaque joueur obtient 10 allumettes. Puis chaque joueur lance les dés à tour de rôle. Le nombre de points sur les dés individuels est déterminant. Si un 1 est lancé, une allumette passe au voisin de gauche. Si un 6 est lancé, une allumette passe dans la caisse (au milieu de la table). Toutes les autres valeurs (2, 3, 4 et 5) n'ont aucune signification dans ce jeu. Si un joueur ne peut plus payer ses dettes, il paye d'abord un 6, puis un second 6 et finalement un 1. Si un joueur ne possède plus d'allumettes, il doit passer son tour jusqu'à ce que ses voisins lui redonnent des allumettes. Le joueur possédant la dernière allumette alors que toutes les autres sont dans la caisse a perdu.

91 *La tour*

Une tour est dressée au milieu de la table avec un nombre maximal de dessous de verre. Dans un tour préliminaire, chaque joueur lance un dé pour définir son « numéro clé » ; il est tout à fait possible que deux ou plusieurs joueurs aient le même numéro clé. Ensuite les joueurs jouent à tour de rôle en lançant les trois dés, chaque dé étant pris en compte à lui seul. Dès qu'un numéro clé est lancé, chaque joueur possédant ce numéro clé, retire un dessous de verre de la tour par dé lancé correspondant à son numéro clé. Si par exemple le résultat au dé est 5-5-2, chaque joueur ayant le numéro clé Cinq retire deux dessous de verre de la tour et chaque joueur ayant le numéro clé Deux retire un dessous de verre. Une fois que la tour est démontée, il faut la reconstruire. Il s'agit donc maintenant de se débarrasser le plus rapidement possible des dessous de verre obtenus. Le dernier joueur possédant encore des dessous de verre a perdu.

92 *Un à seize*

Il s'agit là d'un jeu de dés plus compliqué mais également plus intéressant. Le but du jeu est de

combiner les nombres de points obtenus aux dés pour former un numéro entre 1 et 16. Ces numéros peuvent être lancés directement mais ils peuvent également être obtenus par addition et soustraction des nombres de points.

Exemple : Le résultat aux dés est 1-3-6 :

- 1: directement 1,
- 2: 3 moins 1,
- 3: directement 3,
- 4: 3 plus 1,
- 5: 6 moins 1,
- 6: directement 6,
- 7: 6 plus 1,
- 8: 6 plus 3 moins 1,
- 9: 6 plus 3,
- 10: 6 plus 3 plus 1.

Le premier joueur ayant (après plusieurs lancers) réussi à obtenir tous les numéros de 1 à

16 et dans l'ordre inverse a gagné. Une autre variante de ce jeu autorise également les multiplications et les divisions.

93 Combien de points ? (un tour de magie)

Lancer 3 dés et inscrire le nombre de points de la face supérieure et ceux de la face inférieure sous forme de numéro à six chiffres. Ce numéro est ensuite divisé par 37 et le résultat est de nouveau divisé par 3. Le résultat est annoncé au magicien. Celui-ci déduit le chiffre 7 du nombre que le joueur lui a cité, divise la différence obtenue par 9 et connaît alors exactement les nombres de points lancés pour chaque dé.

Exemple : le résultat aux dés est 1-5-3, ceci correspondant donc au numéro à six chiffres 153624 : $37 = 4152 : 3 = 1384$ (numéro devant être cité au magicien).

Le magicien fait ensuite le calcul suivant $1384 - 7 = 1377 : 9 = 153$, donc 1-5-3.



Jeux avec quatre dés

94 Couples

Pour ce jeu, 2 des 4 dés sont coloriés en gris avec un crayon à papier. Les dés blancs sont les dés positifs, les dés gris sont négatifs, le jeu consistant donc à additionner le nombre de points obtenus aux deux dés blancs et en déduire le nombre de points obtenus aux deux dés gris. Chaque joueur possède 5 lancers. Même les résultats négatifs doivent être inscrits. Le joueur ayant le score final le plus élevé a gagné.

95 « Beelzebub »

Cette fois-ci, 3 dés blanc jouent contre un dé gris, le « Beelzebub ». Les points obtenus au lancer des 3 dés blancs sont additionnés et puis le nombre de points obtenu au dé gris est déduit de cette somme. La partie se joue en 5 tours.

96 Pile de dés (tour de magie)

Un joueur lance 4 dés, les empile pour former une tour et cite au magicien, qui lui tourne le dos pour ne pas voir le résultat, le nombre de points indiqués sur la face supérieure du dernier dé en haut de la tour. Le magicien devine alors immédiatement les nombres de points figurant sur chaque face respectivement cachée des dés restants. En effet, étant donné que les faces opposées d'un dé forment toujours la somme de sept, il fait le calcul suivant : 28 (quatre fois 7) moins le numéro cité = résultat. Ce tour de magie peut naturellement également être fait avec 2, 3, 5 ou plus de dés. Dans ces cas-là, le numéro initial pour les magiciens sera alors 14, 21, 35, qui est le multiple correspondant de sept.



Jeux avec cinq dés

97 YAM

Matériel:

- 5 dés
- 1 bloc de marque

Yam		FEUILLE DE MARQUE					
Inscrivez dans chaque case les initiales des joueurs.							
Combinaisons de dés	Marque						
Les as	seule comptant les as						
Les 2	seule comptant les deux						
Les 3	seule comptant les trois						
Les 4	seule comptant les quatre						
Les 5	seule comptant les cinq						
Les 6	seule comptant les six						
TOTAL							
Bonus pour 63 points ou plus	35 points						
TOTAL 1							
Brelan: 3 faces identiques	Tous les points comptent						
Carré: 4 faces identiques							
Full: brelan + paire	25 points						
Petite Suite: 1 4 5	30 points						
Grande Suite: 2 4 6	40 points						
Yam: 5 faces identiques	50 points						
Chance: maximum dans le désordre	Tous les points						
TOTAL 2							
TOTAL 1							
TOTAL							

Vous trouverez chez votre fournisseur des blocs de rechange.

Les jeux de dés: ce qu'il faut savoir

Si vous jetez 5 dés cent fois de suite, voici quelles sont vos chances (théoriques) d'obtenir la combinaison recherchée:

- **1 paire** (2 faces identiques):
46 chances
- **2 paires** (2 fois 2 faces identiques):
23 chances
- **1 brelan** (3 faces identiques et 2 faces différentes):
15 chances

- **1 suite ou séquence** (5 faces différentes):
9 chances
- **1 full** (prononcez « foule »: 1 brelan plus 1 paire):
4 chances
- **1 carré** (4 faces identiques):
2 chances
- **1 quinte** (5 faces identiques):
1 toute petite chance ...
- **Dés cassés**: les dés sont « cassés », et vous devez rejouer, si l'un d'eux ne repose pas à plat après avoir été lancé.
- **Faire rampeau**: lorsque 2 joueurs obtiennent les mêmes points, ils rejouent un coup sec pour se départager.
- **Conserver la main**: garder les dés pour rejouer.
- **Passer la main**: donner les dés à un autre joueur.
- **Coup sec**: ne faire rouler les dés qu'une seule fois.
- **As**: désigne le 1.

1. Préparation du jeu

L'ordre dans lequel on joue est tiré au sort: chacun jette les dés. Celui qui obtient le total le plus élevé sera le premier à jouer, suivi de son voisin de gauche, etc. Chaque joueur prend une feuille de marque et un crayon.

2. But du jeu

Réaliser les combinaisons de points qui permettent de remplir les 13 cases de la feuille de marque pour obtenir le total le plus élevé et gagner la partie.

3. Le jeu: les choix possibles

Chaque joueur joue à tour de rôle et passe la main à son voisin dès qu'il a obtenu les points qui lui permettent de remplir une case de la feuille de marque. Le premier à jouer met les 5 dés dans le gobelet qu'il vide ensuite sur la table. S'il n'est pas satisfait de la combinaison obtenue, il a le droit de rejouer en relançant tous les dés ou seulement quelques-uns. Il peut enfin jouer une troisième fois, mais en indiquant quelle case il choisit.

Exemple: vous obtenez au premier jet 3, 4, 1, 6, 6.

Vous pouvez marquer 12 dans la case des SIX.

Mais vous avez peut-être intérêt à rejouer les 3 premiers dés pour obtenir un meilleur score dans la case des SIX ou bien pour viser BRELAN, FULL, CARRÉ ou même YAM.

Vous obtenez au deuxième jet 6, 6, 6, 3, 1.

Vous pouvez en rester là et marquer 18 dans la case des SIX, ou bien 22 dans la case BRELAN.

Vous pouvez aussi tenter votre chance une troisième fois, en annonçant obligatoirement la case choisie :

- Case des SIX: vous obtenez un autre 6, vous marquez 24 points, et 30 points si vous avez cinq 6 ... Si vous n'avez aucun 6 supplémentaire, vous gardez la certitude de marquer 18 dans cette case.
- Case BRELAN: vous avez une possibilité de transformer le 1 et le 3 en un total supérieur.
- Case CARRÉ: vous prenez un gros risque. Si vous n'avez aucun 6 supplémentaire, vous êtes obligé de marquer zéro.

En fin de partie, lorsqu'il ne reste plus qu'une ou deux cases à remplir, vous courez le risque d'être incapable de faire la combinaison voulue. Dans ce cas, vous inscrivez zéro.

4. Les cases de la feuille de marque

- **AS**: Faites le total des 1 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **DEUX**: Faites le total des 2 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **TROIS**: Faites le total des 3 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **QUATRE**: Faites le total des 4 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **CINQ**: Faites le total des 5 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **SIX**: Faites le total des 6 obtenus et inscrivez-le dans cette case.

■ **TOTAL**: totalisez la colonne de 6 cases. Si le total obtenu est supérieur à 63 points, inscrivez dans la case BONUS une bonification de 35 points. Additionnez TOTAL plus BONUS pour avoir le TOTAL I.

■ **BRELAN**: faites le total des points du brelan (3 faces identiques) que vous avez obtenu et ajoutez-y les points des 2 autres dés.
2, 2, 2, 3, 5 = 14

■ **CARRÉ**: tous les points comptent.
4, 4, 4, 4, 1 = 17

■ **FULL**: 25 points si vous réussissez brelan plus paire.
4, 4, 4, 3, 3 = 25

■ **PETITE SUITE**: inscrivez 30 points si vous avez la séquence 1 à 5.
1, 2, 3, 4, 5 = 30

■ **GRANDE SUITE**: 40 points pour la séquence 2 à 6.
2, 3, 4, 5, 6 = 40

■ **YAM**: 50 points pour les 5 faces identiques.
5, 5, 5, 5, 5 = 50

Si vous n'avez pas réussi l'une ou l'autre de ces combinaisons, vous marquez zéro dans la case correspondante.

■ **TOTAL II**: additionnez les points acquis de BRELAN à CHANCE. Ajoutez-y le TOTAL I: vous avez votre total général I plus II. Le joueur qui a le plus fort total général gagne la partie.

5. Cinq nouvelles combinaisons

MINIMUM: vous ne pouvez entrer dans aucune case les points obtenus. Il vous reste la ressource de les inscrire dans cette case.

MAXIMUM: à un tour suivant, vous vous retrouvez dans la même situation. Additionnez les dés dont le total doit impérativement être supérieur à celui du « minimum ». (Si un joueur choisit de commencer par le « maximum », le chiffre du « minimum » doit bien sûr être inférieur).

DEUX PAIRES: notez 5 points dans cette case.

HUIT BORDELAIS : vous faites 8 points avec les cinq dés. Inscrivez 45 points dans cette case.

MAIN OU CHANCE : dernier recours pour un total qu'on ne peut inscrire nulle part. Tous les points comptent.

6. La marque

Le YAM se joue souvent en 6 colonnes :

- **La colonne descendante :** remplissez les cases de votre feuille de marque en commençant par la première ligne, celle des as, et en terminant par la dernière (« chance »).
- **La colonne montante :** dans l'ordre inverse de la descendante.
- **La colonne libre :** dans n'importe quel ordre, selon les figures obtenues.
- **La colonne sèche :** dans n'importe quel ordre, ne notez que les points obtenus au premier jet.
- **La colonne en 2 :** dans n'importe quel ordre, ne notez que les points obtenus au premier ou au deuxième jet.
- **La colonne en 36 :** avant de jeter les dés, annoncez la case que vous voulez remplir. Vous avez droit à trois essais. Si vous échouez, inscrivez zéro. Vous disposez de 36 coups en tout pour remplir cette colonne.

Le YAM à cases bloquées (le plus intéressant) oblige l'adversaire à noter, dans la même case, une combinaison (la « figure ») égale ou supérieure à celle du premier joueur. S'il n'y arrive pas, il marque zéro. Si l'un des joueurs obtient le double des points de son adversaire dans une colonne, il le fait « rubicon » et multiplie par deux le total de cette colonne.

Vous trouverez sur la dernière page une proposition de feuille de marque que vous pourrez modifier à votre gré pour personnaliser votre YAM en inventant votre variante personnelle.

98 Va banque (grande banque)

Chaque joueur obtient 8 jetons ou pions. Les joueurs sont à tour de rôle le banquier. Les autres joueurs mettent chacun un nombre de jetons

convenu au préalable en jeu. Le banquier lance les dés pour chacun des autres joueurs. Mais il lance par contre un seul dé à la fois. Le joueur adverse décide au deuxième, troisième et quatrième lancer, si des sommes intermédiaires doivent être additionnées, soustraites, multipliées ou divisées. Vu que chacun de ces 4 types de calcul doit être utilisé une fois, le quatrième calcul pour le cinquième dé sera automatiquement déterminé au cinquième lancer. Les joueurs essaient donc, dans la mesure du possible, de faire des multiplications avec des chiffres élevés comme par exemple avec un 6, et de faire des divisions avec un 1, vu que dans ce cas la somme intermédiaire ne change pas.

Exemple :

- Premier lancer $3 = 3$,
- deuxième lancer 5, le joueur choisit l'addition $= 8$,
- troisième lancer 6, le joueur choisit la multiplication $= 48$,
- quatrième lancer 1, le joueur fait une division $= 48$,
- cinquième lancer 4, il reste automatiquement la soustraction $= 44$.

Il ne doit pas y avoir de reste pour les divisions effectuées. Mis à part pour le cinquième lancer, auquel cas un éventuel reste ne sera pas pris en compte. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte l'enjeu. Le banquier lui-même ne participe pas à l'enjeu à moins que les joueurs aient convenu la variante suivante du jeu : si un joueur ne peut pas faire de division avec ses quatre premiers lancers et que la division obligatoire après le cinquième lancer laisse un reste, l'enjeu de ce joueur revient au banquier.

99 Poker d'as

Chaque joueur obtient 8 jetons ou pions. Chaque joueur paie à la caisse un enjeu de même valeur convenu au préalable et puis les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Le but du jeu est de lancer dans la mesure du possible une combinaison de poker élevée. Le joueur avec la combinaison la plus élevée remporte le pot. Les combinaisons de poker – de la plus petite à la plus grande – sont les suivantes :

1) Une paire

Deux dés avec le même nombre de points (un double) et 3 dés avec d'autres valeurs. Si deux joueurs ont lancé une paire, celui ayant obtenu le nombre le plus élevé de points gagne. Si les paires sont elles aussi identiques, le nombre le plus élevé des 3 dés « morts » est déterminant, et si ici aussi il y a égalité, ce sera le deuxième et le troisième.

2) Double paire

Deux fois deux dés avec le même nombre de points et un dé avec une autre valeur. Si deux joueurs ont des doubles paires de même valeur, le dé « mort » est déterminant.

3) Breelan (trois dés identiques)

Trois dés avec le même nombre de points et deux dés avec d'autres valeurs. Si des joueurs ont le même breelan, ce sont de nouveau les dés « morts » qui décident du jeu.

100 Dix mille

Le premier à atteindre 10 000 points gagne la partie. Cependant, dans ce jeu, seuls les 5 (50 points) et les 1 (100 points) comptent. Toutefois, un breelan, c'est-à-dire trois chiffres identiques, rapporte les points suivants :

- trois fois 2 = 200 points
- trois fois 3 = 300 points
- trois fois 4 = 400 points
- trois fois 5 = 500 points
- trois fois 6 = 600 points
- trois fois 1 = 1000 points

La grande suite – c'est-à-dire les 5 dés indiquent des chiffres formant une série ininterrompue – rapporte 2000 points. Chaque joueur peut lancer les dés trois fois par tour et peut toujours décider quels dés il veut garder. Après son troisième jet, on note le résultat qu'il a obtenu. Le premier à atteindre 10 000 points gagne la partie.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

