

RÈGLES DU JEU





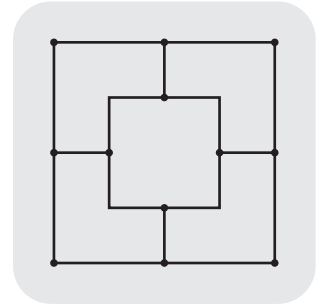
① JEU DU MOULIN À 9 PIONS

Jeu du moulin par carré

Chaque joueur possède 6 pions disposés comme illustré sur le schéma. Chacun à leur tour, les joueurs déplacent un pion, carré par carré. Le premier joueur à former un moulin remporte la partie.

Jeu du moulin à 6 pions

Le jeu du moulin ou marelle à 6 pions est une variante du jeu à 9 pions. La seule différence est que chaque joueur dispose de six pions et que l'on joue sans le carré extérieur.



② DAMES

Dames Chicago

Vous avez besoin d'un damier et de 2 x 14 pions de deux couleurs différentes. Ce jeu a été inventé à Chicago en 1934. Chaque joueur dispose ses 12 pions comme dans le jeu normal. Les règles du jeu sont d'ailleurs les mêmes. La particularité de cette variante est que les joueurs peuvent chacun ajouter un 13e et un 14e pion sur le plateau.

Avant de commencer la partie, ils doivent convenir de la case qui accueillera les pions supplémentaires sur la première rangée, par exemple la case 3. Dès que cette case se libère, le joueur peut mettre son 13e ou 14e pion en jeu.

Blocus

Chaque joueur dispose ses pions sur les cases noires des trois premières rangées de son côté du plateau. Les blancs commencent. La partie se joue uniquement sur les cases noires. Chacun à leur tour, les joueurs peuvent soit avancer d'une case soit sauter par-dessus un de leurs pions ou un pion adverse. On ne peut pas sauter par-dessus plusieurs pions. Les mouvements peuvent se faire vers l'avant ou vers l'arrière. Si un pion atteint les lignes adverses, il peut avancer jusqu'à la dernière rangée du plateau. Si un pion est encerclé uniquement de pions adverses et ne peut donc se déplacer, il est considéré comme pris et doit être retiré du plateau.



Dames russes

Cette variante se joue à deux. Un joueur prend les pions foncés et l'autre les pions clairs. Les pions se déplacent en diagonale et prennent le pion de l'adversaire en sautant par-dessus. Chaque joueur dispose ses 12 pions sur les trois premières rangées de son côté du plateau. Le joueur qui possède les pions clairs commence.

Les règles sont celles des dames internationales à quelques différences près :

- Un pion qui atteint la dernière rangée pendant un saut et poursuit son déplacement en arrière, fait marche arrière en tant que dame et non en tant que pion ;
- Il n'est pas obligatoire de choisir la séquence qui prendra le plus de pions adverses.

Dames brésiliennes

Chaque joueur commence la partie avec 12 pions alignés sur les 3 premières rangées. Cette variante est similaire aux dames traditionnelles, à la seule différence que les joueurs sont obligés de choisir la séquence qui prendra le plus de pions possible.

Pool checkers

Chaque joueur commence la partie avec 12 pions alignés sur les 3 premières rangées. La partie se joue sur les cases noires. Cette variante ressemble beaucoup aux dames brésiliennes, sauf que la règle de la prise majoritaire obligatoire ne s'applique pas. Les prises sont obligatoires.

Prise obligatoire : Si une prise est possible, elle doit être effectuée, mais le joueur n'est pas obligé de choisir la prise majoritaire ; Quand une dame saute par-dessus un pion adverse et qu'il y a plusieurs cases sur lesquelles elle peut atterrir, la priorité doit être donnée aux cases qui permettent de poursuivre le déplacement.

Dames jamaïcaines

Chaque joueur commence la partie avec 12 pions alignés sur les 3 premières rangées. La partie se joue sur les cases noires. Les dames jamaïcaines utilisent la règle de la prise majoritaire facultative. Cela



signifie que si l'adversaire a le choix entre plusieurs prises, il peut choisir la prise qu'il préfère. Les pions peuvent prendre/sauter en avant ou en arrière et se déplacent une case à la fois, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pions à prendre sur leur chemin. Les pions promus en dames sont volants : ils peuvent effectuer de longs sauts dans n'importe quelle diagonale sur le plateau. Pour être promu en dame, le pion doit terminer sa rafle (et pas uniquement passer) sur une case de la dernière rangée.

Dans une situation à 3 dames contre 1 dame qui n'est pas située le long de la diagonale principale, la partie est déclarée nulle si la dame isolée n'est pas prise en 12 coups. Il n'y a cependant pas de limite de coups dans une situation à 1 pion contre 1. Traditionnellement, les noirs ont l'initiative. Parmi les autres règles traditionnelles, citons la règle « souffler n'est pas jouer », où l'adversaire doit sacrifier son pion s'il oublie d'effectuer une prise.

Dames mozambicaines

Cette variante est similaire aux dames traditionnelles, à la seule différence que les joueurs sont obligés de choisir la séquence qui prendra le plus de pions possible.

Une dame vaut toutefois deux pions, ce qui signifie qu'entre une dame et un pion, le joueur doit prendre la dame ; entre une dame et deux pions, il a le choix de prendre l'un ou l'autre ; entre une dame et trois pions, il doit prendre les trois pions ; entre deux dames et trois pions, il doit prendre les dames, etc.

Dames tchèques

Chaque joueur commence la partie avec 12 pions alignés sur les 3 premières rangées. La partie se joue sur les cases noires. Cette variante est apparentée aux dames espagnoles. Le jeu est similaire aux dames traditionnelles, à la seule différence que s'il y a le choix entre prendre un pion ou une dame, il est obligatoire de prendre la dame. Ensuite, n'importe quelle séquence peut être choisie pour autant que toutes les prises possibles soient effectuées.

Dames thaïlandaises

Chaque joueur commence la partie avec 8 pions alignés sur les 2



premières rangées. La partie se joue sur les cases noires. N'importe quelle séquence peut être choisie tant que toutes les prises possibles sont faites.

Pendant la rafle, les pions sautés sont retirés au fur et à mesure. Les dames atterrissent sur la case directement derrière le pion sauté et doivent continuer la prise tant qu'elle est possible, même en revenant en arrière.

③ JEU DE L'ECHELLE

Serpents et échelles en-dessous de 20

Pour jouer, vous avez besoin : de 2 pions, un dé, un crayon et une feuille
Le jeu des Serpents et échelles est un jeu de société pour s'exercer aux calculs.

DÉPART	14-8=	12-6=	17-9=	15-7=
16-8=	14-5=	12-8=	14-6=	11-3=
15-9=	14-7=	13-4=	15-5=	11-2=
13-9=	16-9=	12-8=	11-5=	15-8=
12-4=	13-4=	16-6=	15-0=	13-7=
ARRIVÉ	10-6=	12-3=	20-1=	15-6=

Lorsqu'un joueur arrive sur un calcul, il doit en donner le résultat. En cas de bonne réponse, le joueur peut rester sur la case et, en cas d'erreur, le joueur doit reculer du nombre de cases indiqué par le dé.

Toboggan : Le joueur glisse sur le toboggan vers le bas.

Échelle : Le joueur grimpe à l'échelle en cas de bonne réponse.



Serpents et échelles en-dessous de 10

DÉPART	4-2=	2-1=	7-3=	5-2=
6-5=	4-4=	9-2=	4-3=	8-1=
7-2=	5-3=	9-3=	5-1=	8-2=
5-4=	6-3=	7-1=	10-2=	5-0=
7-6=	6-2=	9-6=	5-0=	7-3=
ARRIVÉ	6-3=	8-6=	10-7=	5-2=

4 JEUX À UN DÉ

Le Vilain moineau

Nombre de joueurs illimité. Chaque joueur lance le dé pour son voisin de gauche. Une fois le dé lancé, le joueur le place sur la table devant son voisin et la face obtenue est additionnée aux points de celui-ci. Seule exception : si le dé tombe sur un 1 (le vilain moineau), le joueur qui a la main (pas son voisin) perd un point. Les points sont additionnés après 10 tours. Le vilain moineau (le perdant) est le joueur avec le score le plus bas.

Colin-maillard

2 joueurs

Le second joueur doit garder les yeux fermés quand le premier lance le dé. Le lanceur note le chiffre obtenu et cache le dé avec le gobelet. L'autre joueur doit deviner si le chiffre est plus grand ou plus petit que 4. S'il a juste, il gagne un point. (Si le dé tombe sur un 4, il faut relancer.)

Le Sacré Un

Chaque joueur doit essayer d'atteindre 300 points. Si le dé tombe sur un 5, il rapporte 50 points. Chacun à leur tour, les joueurs lancent autant de fois qu'ils le veulent et additionnent leurs points. Cependant, s'ils font



un 1, tous les points gagnés pendant leur tour sont perdus. Le gagnant est le chanceux qui réussit à atteindre 300 points en premier ou à s'en approcher le plus.

Les Points

2 à 5 joueurs

Pour jouer, vous avez besoin : d'un dé et de 50 jetons faciles à compter (ex. : centimes, allumettes ou autres)

But du jeu : Pour gagner, les joueurs doivent faire le moins de points possible pendant la première partie et le plus de points possible pendant la seconde partie.

Préparation et procédure : le jeu se joue en deux manches.

Première manche : Tous les jetons sont placés au centre de la table. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Chaque joueur a droit à un lancer par tour. Le joueur qui fait le chiffre le plus bas au premier tour prend un jeton du centre de la table. Si deux joueurs ou plus font le même résultat, ils doivent continuer à lancer le dé jusqu'à ce que l'un d'entre eux tombe sur un chiffre inférieur à celui des autres. La première manche dure dix tours exactement. Les joueurs qui n'ont pas gagné de jeton à la fin de la première partie se retirent du jeu.

Seconde partie : Les joueurs lancent toujours le dé à tour de rôle. Cette fois-ci, le joueur qui fait le plus de points pendant le tour remet un jeton au centre. (Ici aussi, les joueurs ex æquo relancent le dé pour se départager !) Les joueurs qui parviennent à rendre tous leurs jetons peuvent se retirer. Le dernier joueur à rester en course est le perdant.

Variante : Lancez deux dés à la fois au lieu de un.

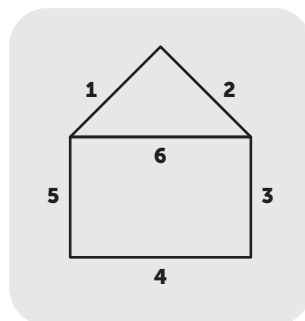
La Maison

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 1 dé, un crayon et une feuille pour chaque joueur.



Préparation et procédure : Chaque joueur dessine la maison ci-dessous sur son papier. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Chaque joueur lance le dé et barre le chiffre obtenu dans sa maison du bonheur. Si le chiffre obtenu a déjà été barré, le joueur raye ce chiffre dans la maison de son voisin de gauche. Si celui-ci a lui aussi déjà barré le chiffre en question, le joueur est obligé de réinscrire le chiffre dans la maison. Le premier joueur à déconstruire sa maison remporte la partie.



Macao

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 1 dé

Préparation et procédure : Chaque joueur lance le dé trois fois. Le but du jeu est de faire un score total de 12. Les joueurs qui dépassent 12 ont perdu, ceux qui ont moins de 12 peuvent essayer d'améliorer leur score avec un quatrième lancer.

Jeu de snap

Ce jeu se joue sans gobelet. Les joueurs appuient avec leur index sur la face supérieure du dé à proximité d'une arête pour propulser le dé. Les joueurs font chacun de même à tour de rôle. Le gagnant est le premier joueur à atteindre le score convenu préalablement (normalement 50).

Variante : Le joueur qui atteint le chiffre d'une dizaine (10, 20, 30, 40) avant 50 (ou un autre chiffre selon ce que les joueurs ont convenu) retranche 10 points de son score.

La Limace

Chaque joueur choisit un chiffre de 1 à 6 et essaye de l'obtenir aussi vite que possible en jetant son dé. Le joueur qui a besoin du plus de coups pour l'obtenir est la limace et perd la partie.



Le Grand Numéro

Il faut essayer d'obtenir le plus grand nombre à trois chiffres. Chaque joueur a trois lancers. Après chaque lancer, le joueur doit décider si les points obtenus deviendront le chiffre des unités, des dizaines ou des centaines. Un joueur qui jette un 1 au début choisira de le placer dans la colonne des unités. Si le joueur fait un 6, il le choisira pour la colonne des centaines. Le principe du jeu peut être inversé. Le gagnant est alors celui qui fait le plus petit numéro.

Le Vingt-et-unième

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 1 dé

Procédure et but du jeu : Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Chaque joueur a droit à un lancer par tour. Le joueur qui fait un 6 relance le dé. Il ne faut pas additionner les points obtenus. Les joueurs ne comptabilisent que le nombre de 1 lancés. Le joueur qui lance le 21^e 1 remporte la partie.

Le Nombre magique

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 1 dé et de 10 jetons faciles à compter pour chaque joueur (ex. : centimes, allumettes ou autres)

But du jeu : Chaque joueur doit essayer de se débarrasser de ses jetons aussi vite que possible. Le premier à se débarrasser de tous ses jetons remporte la partie.

Préparation et procédure : Pour commencer, tous les joueurs placent 10 jetons devant eux. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Chaque joueur a droit à un coup. Avant de lancer, le joueur doit prédire le résultat de son jet. Par exemple : « Je vais faire un 6 (ou un 5, un 4, un 3, un 2, un 1) ». S'il tombe sur la face prévue, il peut placer un de ses jetons au centre de la table. S'il s'est trompé, il ne peut pas se débarrasser de jetons et laisse la main au joueur suivant. Il y a une chance sur six de faire le bon chiffre.

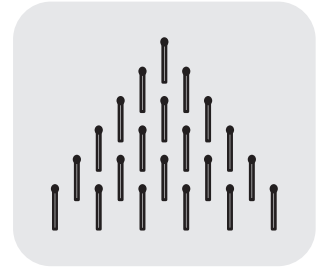


La Queue de vache

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 1 dé et 21 allumettes pour chaque joueur

Procédure et but du jeu : Chaque joueur dispose ses 21 allumettes sur la table en face de lui selon le schéma suivant :



Les joueurs lancent le dé à tour de rôle.

À chaque lancer, le joueur peut retirer la rangée d'allumettes qui correspond à la valeur obtenue. Un 6 permet donc de retirer la base de la pyramide. Si un joueur fait un chiffre qu'il a déjà lancé, la main passe au joueur suivant. Le premier joueur à déconstruire sa queue de vache remporte la partie.

5 JEUX À DEUX DÉS

Une fois un

Chaque joueur multiplie la valeur des deux dés qu'il vient de lancer. Le joueur avec le plus de points gagne.

Le 7 bénéfique

Pour jouer, vous avez besoin : de jetons (ex. : centimes, allumettes ou autres)

Le banquier dessine la grille suivante sur un papier :

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Il distribue également un nombre égal de jetons (au moins 20) à chaque joueur. Au début de chaque tour, chaque joueur mise autant de jetons qu'il le souhaite sur l'un des chiffres. Les joueurs doivent mémoriser le nombre de jetons misés sur quel chiffre. Un des joueurs est nommé banquier. Seul le banquier a le droit de lancer les dés et de gérer la cagnotte. Si le banquier fait l'un des chiffres de la colonne de droite, toutes les mises de droite vont à la cagnotte et les mises de gauche sont doublées par le banquier. Les joueurs ramassent alors



leurs gains. Si le dé tombe sur un chiffre de la colonne de gauche, c'est l'inverse qui se produit. Si le banquier fait un « 7 bénéfique », les mises doivent être triplées. Le banquier ramasse alors les mises de gauche et de droite.

Les Actionnaires

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 2 dés, 50 jetons (ex. : centimes, allumettes ou autres)

But du jeu : Gagner dix jetons en jetant les dés.

Préparation et procédure : Avant de commencer, tous les jetons sont placés au centre de la table. Le premier joueur commence à lancer les dés. Chaque joueur a droit à deux coups : le premier avec les deux dés et le second avec un seul. Si le second lancer est un multiple de la somme du premier lancer, le joueur gagne un jeton. Le premier joueur à gagner dix jetons remporte la partie.

Le Doublet

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 2 dés, 50 jetons (ex. : centimes, allumettes ou autres)

Préparation et but du jeu : Avant de commencer, mettez 50 jetons (ou moins s'il y a moins de quatre joueurs) sur la table. Les joueurs conviennent ensemble du nombre de manches à jouer (p. ex. 10). Les joueurs lancent ensuite le dé à tour de rôle. Chaque joueur a droit à 3 coups. Si un joueur fait un doublet, il reçoit directement le nombre de jetons correspondant au chiffre du doublet de la cagnotte située au centre de la table. Les autres lancers ne rapportent rien. Si un joueur ne parvient pas à faire un doublet en trois coups, la main passe au joueur suivant. Le joueur qui possède le plus de jetons après le nombre de manches convenu remporte la partie.



Le Craps

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 2 dés et du même nombre de jetons pour chaque joueur (ex. : centimes, allumettes ou autres)

But du jeu : Le joueur qui fait le chiffre qu'il avait prédit peut gagner, mais Craps n'est aussi simple...

Préparation et procédure : Le joueur qui fait le plus de points aux dés est désigné banquier. Le banquier joue le nombre de parties préalablement convenu contre les autres joueurs. Le banquier annonce un nombre entre 2 et 12. Il mise un certain nombre de jetons sur ce chiffre, et met l'enjeu dans la cagnotte. Tous les autres joueurs doivent alors miser le même nombre de jetons sur le même chiffre. Si le banquier fait le chiffre qu'il avait annoncé au premier lancer de dés, il gagne la totalité des mises. Si par contre il ne fait pas le chiffre annoncé, il doit continuer à jeter les dés jusqu'à tomber soit sur le chiffre annoncé, soit sur le chiffre qu'il a obtenu au premier lancer. Dans ce cas, la règle change. Si le banquier obtient le chiffre annoncé, l'enjeu va aux autres joueurs, qui se partagent la cagnotte. S'il fait une deuxième fois le chiffre obtenu lors du premier lancer, il ramasse la totalité des mises. Le jeu prend fin quand tous les joueurs ont endossé le rôle du banquier le même nombre de fois.

Les Croix données

Chaque joueur dessine 20 croix sur une feuille. Ensuite, les joueurs lancent les deux dés à tour de rôle. Le joueur qui a la main peut rayer autant de croix qu'il a fait de points. S'il fait plus de points qu'il ne lui reste de croix, il doit ajouter la différence en dessinant de nouvelles croix à côté des croix restantes. Le gagnant est celui qui se débarrasse le premier de toutes ses croix.

La Menotte

Les joueurs conviennent au préalable du nombre de tours de jeu. Chacun à leur tour, les joueurs lancent les dés. Seul le 5 (la menotte) compte ; elle rapporte 5 points. Un doublet de 5 rapporte 25 points.



Le Douze barré

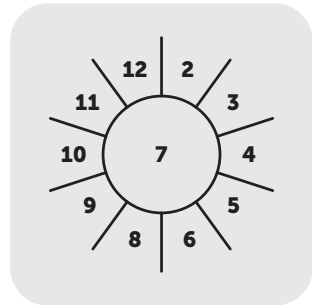
Pour jouer, vous avez besoin : de 2 dés et de jetons (ex. : centimes, allumettes ou autres)

Chaque joueur écrit l'un à la suite de l'autre tous les chiffres de 2 à 12 sur une feuille. Chacun à leur tour, les joueurs lancent les dés, barrent les chiffres correspondants sur leur feuille et rejouent tant qu'ils ne tombent pas sur un chiffre déjà barré. La main passe ensuite au joueur suivant. Seul le 7 peut être barré plusieurs fois. Le premier joueur à barrer tous ses chiffres donne à chacun des autres joueurs autant de jetons qu'il ne leur reste de chiffres non barrés sur leur papier. Ensuite, les autres joueurs donnent au gagnant dix jetons pour chaque fois où ils ont barré le sept sur leur feuille.

L'Araignée

Pour jouer, vous avez besoin : de 2 dés et de jetons (ex. : centimes, allumettes ou autres)

Chaque joueur dessine une araignée avec le 7 au centre et les chiffres de 2 à 6 et de 8 à 12 entre les pattes. Au premier tour, chaque joueur lance une fois les dés et barre le nombre qu'il a obtenu. Au second tour, chaque joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il tombe sur un chiffre déjà barré. Seul le 7 peut être barré plusieurs fois. Le jeu prend fin quand un joueur a barré tous ses chiffres (le 7 potentiellement plusieurs fois). Il donne alors aux autres joueurs autant de jetons qu'il ne leur reste de chiffres non barrés sur leur feuille. Ensuite, ceux-ci lui donnent dix jetons pour chaque fois où ils ont barré le sept sur leur feuille.

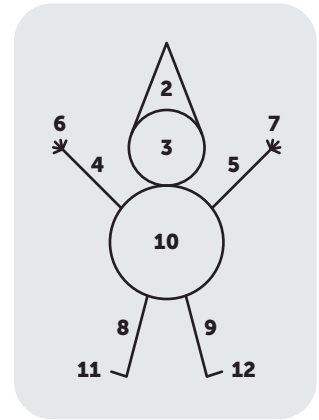




Pierrot

Pour jouer, vous avez besoin : de jetons (ex. : centimes, allumettes ou autres)

Pour commencer, un joueur dessine Pierrot sur une feuille. Les joueurs reçoivent chacun 7 jetons puis lancent les dés à tour de rôle. Le lanceur pose un jeton à l'endroit de Pierrot qui correspond au chiffre obtenu si cet emplacement est vide. S'il y a déjà un jeton, le joueur encaisse celui-ci. Le 10 est une exception : les jetons peuvent s'y entasser. Le premier joueur à se débarrasser de tous ses jetons remporte la partie.



6 JEUX À TROIS DÉS

Simplets

Chaque joueur a trois lancers. Les doublets et les triplets rapportent le nombre de points qu'ils affichent. Exemple : 4-3-4 vaut 8 points, 3-3-3 vaut 9 points, 4-3-2 vaut 0 points.

Diagonales

Chaque joueur lance trois fois les dés. Seuls les points disposés en diagonale comptent : il s'agit du 3 ou du 5.

1 + 2 = 3

Chaque joueur a le droit à sept coups. Les points additionnés de deux dés doivent correspondre aux points du troisième dé.

Exemple : 1 + 2 et 3, 1 + 3 et 4, 1 + 4 et 5, 2 + 4 et 6, etc.

Chaque joueur note combien de fois il a réussi à obtenir une bonne combinaison. Le joueur qui en a le plus remporte la partie.

L'Empereur Néron

Pour 2 joueurs.

Les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Le premier joueur à faire un



6 commence. Il met le 6 de côté et essaye d'obtenir le nombre le plus élevé possible avec les dés restants. S'il fait un 5 et un 2, par exemple, il peut garder le 5 et relancer le 2. Il peut aussi choisir de relancer les deux dés avec son dernier coup. Le joueur qui a le plus de points gagne.

La Tour du devin

Empilez 3 dés. Le joueur qui parvient à deviner la somme des toutes les faces horizontales cachées des dés gagne.

Solution : Il suffit de faire 21 (la somme des six faces fait toujours 21) moins le chiffre de la face supérieure de la tour. Si ce dernier est un 6, la solution est 15.

Voici un exemple :

Le chiffre de la face inférieure du dé du dessus est le 1

Le chiffre de la face supérieure du dé du milieu est par exemple un 5

Le chiffre de la face inférieure du dé du milieu est par exemple un 2

Le chiffre de la face supérieure du dé du dessous est par exemple un 4

Le chiffre de la face inférieure du dé du dessous est par exemple un 3

Total : 15

Il est aussi possible de jouer avec 4, 5 ou 6 dés. La somme de toutes les faces horizontales égale toujours le nombre de dés multiplié par 7.

Pairs

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Seuls les nombres pairs (2, 4, 6) comptent et peuvent s'additionner. Dans la variante Impairs, seuls les nombres impairs (1, 3, 5) comptent et s'additionnent.

Les Étoiles

Chaque joueur peut lancer trois fois les dés. Seuls les 1 (les étoiles) comptent.

Satellites

Seuls les points disposés autour du point central sur la face supérieure du dé comptent. Le 1 a certes un point central, mais il ne compte pas car il n'a pas de satellites. Le 2, le 4 et le 6 ne comptent pas non plus car ils



n'ont pas d'étoile. Le 3 vaut en revanche 2 points et le 5 vaut 4 points : ce sont les satellites autour de l'étoile. La partie se joue en trois tours.

Le Vingt-et-un

Il s'agit d'une variante du Quinze. Le jeu se joue avec trois dés. Le joueur qui arrive à 21 ou le plus près possible de 21, sans jamais le dépasser, remporte la partie. Le premier tour se joue avec trois dés, le deuxième avec deux dés, et le troisième et les suivants avec un seul dé.

En montant

Chaque joueur lance 3 fois les dés. Au premier lancer, seuls les 2 comptent, au second seuls les 4 comptent et au troisième seuls les 6 comptent. Le joueur avec le score total le plus haut gagne.

En descendant

Dans cette variante, seuls les 6 comptent au premier lancer, les 4 au deuxième et les 2 au troisième. Ce sont les seuls chiffres qui rapportent des points.

Cinq doigts

Chaque joueur peut jeter les dés jusqu'à 10 fois. Le but est d'obtenir un cinq en lançant les trois dés avec le moins de coups possible. Le premier joueur à faire un cinq remporte la partie.

1 = 2

Chaque joueur lance dix fois les dés. Seuls les lancers dont la somme de deux dés correspond aux points du troisième dé comptent. Par exemple, les suites comme 4-2-6 ($4 + 2 = 6$) ou 1-4-5 ($1 + 4 = 5$) sont valides. Seuls les lancers valides comptent, à savoir ceux qui valent les points du troisième dé.

Max

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 3 dés, 50 jetons (ex. : centimes, allumettes ou autres)

But du jeu : Le but est simplement de faire la combinaison de chiffres la



plus haute avec trois dés.

Hiérarchie des combinaisons : Un Max est un doublet d'as (1-1) avec un troisième chiffre. La plus haute combinaison possible est le Général Max, soit un brelan d'as (1-1-1). La deuxième combinaison la plus forte est le Max + 6 (1-1-6). La troisième la plus forte est le Max + 5 (1-1-5), et ainsi de suite jusqu'au Max + 2 (1-1-2). Après les Max viennent les brelans : d'abord le brelan de six (6-6-6), puis de cinq (5-5-5), etc. jusqu'au brelan de deux. Viennent ensuite les suites. La meilleure séquence est 6-5-4, puis 5-4-3, 4-3-2 et enfin 3-2-1. Enfin, les dernières combinaisons sont les doublets accompagnés d'un troisième chiffre quelconque (exception faite évidemment des doublets d'as, qui, en tant que Max, font partie des meilleures combinaisons). Ordre des doublets : 6-6-5, 6-6-4 etc. jusqu'à 6-6-1 ; puis les doublets de cinq 5-5-6, 5-5-4 (5-5-5 est un brelan), 5-5-3 etc. jusqu'à 5-5-1. Le dernier doublet, et donc le moins fort, est la combinaison 2-2-1.

Procédure : Le premier joueur lance les dés et détermine ainsi la référence à battre, et en combien de coups. Par exemple, s'il fait un Max + 5 en deux coups, les autres joueurs ne peuvent battre cette combinaison qu'avec un Max + 6 ou un Général Max (1-1-1), en deux coups seulement bien sûr. Ils peuvent également faire mieux en lançant également un Max + 5, mais en un seul coup. On ne peut pas faire plus de trois lancers. Lorsque tous les joueurs ont essayé de battre la combinaison de référence, un nouveau tour de jeu commence avec le joueur suivant.

Important : Les joueurs peuvent garder les dés qui les arrangent en ne relançant qu'un ou deux dés après le premier ou le deuxième coup.

Fin de la partie : Après chaque tour de jeu, le joueur avec la meilleure combinaison reçoit un nombre préalablement fixé de jetons des autres joueurs. Pour désigner un gagnant final, les joueurs conviennent préalablement du nombre de tours de jeu.



Les derniers sont les premiers

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 3 dés, un crayon et du papier

But du jeu : Le joueur qui lance le plus de 2 ou de 5 se rapproche de la victoire.

Préparation et procédure : Les joueurs jettent les dés à tour de rôle. Chaque joueur a le droit à un lancer de trois dés. La somme des points des trois dés est notée dans le tableau sous le nom du joueur. Le joueur qui lance un 2 ou un 5 peut retrancher les points du dé de son total. (Les scores négatifs ne comptent pas, le score le plus bas est zéro !) Le gagnant est le joueur avec le score le plus bas à la fin de la partie.

Fin de la partie : Les joueurs conviennent préalablement du nombre de manches ; le score final est la somme des points gagnés à chaque manche.

Dizaine

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 3 dés, 50 jetons (ex. : centimes, allumettes ou autres)

Préparation et procédure : Les jetons sont répartis équitablement entre tous les joueurs. Un banquier est ensuite tiré au sort. Le banquier jette les dés pour tout le monde pendant la partie et est chargé de payer les gains et d'encaisser les mises perdues. Il peut également fixer une mise maximale. Tous les joueurs sauf le banquier commencent par miser le nombre de jetons qu'ils pensent pouvoir risquer et les placent devant eux. Ensuite, le banquier jette les dés. Si la somme des dés est inférieure à 10, tous les joueurs gagnent le même nombre de jetons que leur mise. Le banquier les paie. Si la somme des dés est supérieure à 10, c'est le banquier qui gagne et qui encaisse toutes les mises. Le banquier est obligé d'assumer sa charge pendant au moins dix tours avant de la transmettre au joueur suivant et doit annoncer sa démission un tour à l'avance.



Haute finance

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 3 dés, un crayon et du papier

But du jeu : Faire les lancers qui rapportent le plus de points et choisir la meilleure multiplication. La victoire est à celui qui calcule le mieux.

Préparation et procédure : Tous les joueurs écrivent les chiffres de 1 à 10 en colonne sous leur nom. Les joueurs lancent ensuite les trois dés à tour de rôle. Chaque joueur a droit à un coup par tour, qui lui rapportera entre 3 et 18 points (les points des trois dés sont toujours additionnés). Le joueur doit toujours inscrire ce score à côté de l'un des 10 chiffres de la colonne. Il ajoute le signe de la multiplication entre les deux nombres et doit calculer leur produit.

Voici un exemple de partie :

Joueur A:

**$1 \times 5 = 5$
 $2 \times 9 = 18$
 $3 \times 15 = 45$
 $4 \times 8 = 32$
 $5 \times 10 = 50$
 $6 \times 18 = 108$
 $7 \times 5 = 35$
 $8 \times 15 = 120$
 $9 \times 16 = 144$
 $10 \times 14 = 140$**

697

Joueur B:

**$1 \times 7 = 7$
 $2 \times 6 = 12$
 $3 \times 17 = 51$
 $4 \times 4 = 16$
 $5 \times 11 = 55$
 $6 \times 7 = 42$
 $7 \times 17 = 119$
 $8 \times 13 = 104$
 $9 \times 15 = 135$
 $10 \times 11 = 110$**

651

Joueur A a
gangé.

À la fin des 10 tours, chaque joueur a inscrit le résultat de ses lancers à côté des 10 chiffres dans sa colonne, et à chaque fois calculé le produit.

La somme des produits donne le score total du joueur à la fin de la partie. Le joueur avec le score total le plus haut gagne. Tout l'art dans ce jeu est de bien choisir le chiffre qui multipliera le résultat de chaque lancer dès



le début afin d'obtenir le produit le plus élevé possible. Les joueurs ont donc tout intérêt à inscrire les résultats élevés à côté des chiffres élevés : 10 fois 17 font évidemment beaucoup plus que 3 fois 17.

Double six

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 3 dés et de 5 allumettes pour chaque joueur.

But du jeu : Éviter d'être le premier à dépasser 66.

Préparation et procédure : Chaque joueur a le droit à un lancer avec les trois dés. Les points du lancer sont à chaque fois additionnés au résultat du joueur précédent. Le score total grossit donc de plus en plus et approche lentement mais sûrement du nombre fatidique, 66. Le premier joueur à atteindre ou dépasser 66 perd et doit donner une de ses cinq allumettes reçues au début de la partie à la cagnotte. Le perdant commence la manche suivante. Qui sera victime de malchance cette fois-ci ?

Fin de la partie : Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs se retrouve à court d'allumettes. Le joueur qui finit avec le plus d'allumettes remporte la partie.

7 JEUX À CINQ DÉS

La Vase

2 joueurs ou plus

Pour jouer, vous avez besoin : de 5 dés, un crayon et du papier

Préparation et procédure : À tour de rôle, les joueurs jettent les 5 dés. Les dés qui tombent sur un 2 ou un 5 sont mis de côté et ne sont plus en jeu. Les points des autres dés sont additionnés et inscrits dans la grille des scores. Le joueur relance ensuite les dés restants. Il continue ainsi jusqu'à ce que les 5 dés soient tombés sur un 2 ou un 5. Le joueur sera alors « enlisé dans la vase ». Tous les points obtenus par le joueur sont additionnés et notés dans le tableau.



Le joueur suivant pourra ensuite à son tour lancer les dés et accumuler des points jusqu'à se retrouver lui aussi enlisé dans la vase.

Les joueurs peuvent jouer autant de tours que leur emploi du temps le permet. La somme des points gagnés à chaque tour constitue le score total de chaque joueur.

Fin de la partie : Le joueur qui a accumulé le plus de points à la fin de tous les tours remporte la partie.

Voici un exemple de partie :

	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7
Joueur 1	8+7+5 +2+4=26						
Joueur 2	6+3+2 =11						
Joueur 3	8+7+5+2 =22						
Joueur 4	14+6+7 +3+1=31						
Joueur 5	14+8+7+5 +2+4=40						