

# 50 jeux réunis

## 1. Le jeu de dames

2 joueurs: les pions blancs contre les noirs.

### Matériel

Un damier de cent cases, vingt pions blancs, vingt pions noirs.

### Préparation

Les joueurs prennent place l'un en face de l'autre. Le damier est posé entre eux, de façon qu'ils aient tous les deux une case noire à leur droite. Chacun pose ses vingt pions sur les cases blanches des quatre rangées les plus proches. Les deux rangées centrales restent libres. (Certains joueurs préfèrent jouer sur les cases noires comme en Hollande).

### Les pions

Ils se déplacent en diagonale, vers l'avant seulement, de case blanche en case blanche. Lorsqu'un pion se trouve devant ou derrière un pion adverse, il le saute pour occuper la case vide immédiatement contiguë. Les pions sautés sont pris. On peut prendre plusieurs pions à la suite s'il existe une case blanche libre entre chaque pion à prendre. La prise est obligatoire.

### Les dames

Si un pion parvient à l'extrémité opposée du damier, il devient dame: on le recouvre d'un pion de la même couleur (pris à l'adversaire) pour matérialiser sa promotion.

La dame prend comme le pion, mais n'est pas tenue de se déplacer de case en case. Elle peut franchir plusieurs cases à la fois, pivoter sur une case pour emprunter une nouvelle diagonale et s'arrêter sur la case de son choix en raflant au passage les pions ou les dames de l'adversaire.

### Fin de la partie

Le joueur qui prend toutes les pièces adverses, ou qui bloque l'adversaire en ne lui laissant aucun coup à jouer, gagne la partie.

## Jeu de l'oie

2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

### Matériel

La piste de jeu — 4 oies — 1 dé.

### Préparation

Tous les joueurs jettent le dé. Celui qui a le plus de points commence. Les autres suivent à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en faisant avancer leur pion du nombre de cases indiqué par le dé.

### Le jeu

- 1: départ. Si tu as fait 1, pose ton pion sur la case 2.  
3: saute-mouton. Pose ton pion sur la case qui précède celle du joueur le plus proche.  
6: le pont. Va directement à la case 12.  
15: la cage. Ton oiseau s'est envolé. Pour le rattraper, recule jusqu'à la case 10.  
19: l'hôtel. Fatigué par le voyage, tu descends à l'hôtel pour te reposer: passe un tour.  
26: si tu es arrivé sur cette case en faisant un 3 ou un 6, rejoue.  
31: le puits. Tu ne peux sortir du puits que si tu fais un 6.  
39: l'escalier. Tu es tombé dans l'escalier: retourne à la case 33.  
42: le labyrinthe. Cette fois, tu t'es perdu dans le labyrinthe: pose-toi sur la case 30.  
53: la prison. Passe deux fois ton tour.  
58: le cimetière. Il faut tout recommencer à la case départ!  
63: le lever du soleil. Bravo! tu es arrivé! Et si tu es arrivé le premier, tu gagnes la partie.

Les oies: les cases 5-10-23-32-41-54-59

représentent une oie. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case-oie, il rejoue du même nombre de points.

Les cases ne peuvent recevoir qu'une seule oie. Si vous vous arrêtez sur une case déjà occupée, vous envoyez l'oie qui l'occupe sur la case d'où vous venez.

### Fin de la partie

Si vous dépassez le 63, rétrogradez du nombre des points en trop. Si par exemple vous partez de la case 62 avec un 6, vous retombez sur la case cimetière qui vous oblige à recommencer la partie à zéro! Pour gagner, il faut arriver exactement sur la case 63.

## 3. Petits chevaux

C'est à quatre joueurs que ce jeu est le plus amusant. Mais on peut y jouer à deux ou à trois.

### Matériel

La piste, des pions de couleurs différentes, deux dés.

### Préparation

Choisissez une couleur: rouge, bleu, jaune ou vert.  
Posez vos chevaux (représentés par des pions de la couleur choisie) sur la case de la même couleur.  
Jetez les deux dés: pour lancer un cheval sur la piste, il faut faire un double six.

### Le jeu

Si vous avez fait double six, posez l'un de vos chevaux sur le rond désigné par la flèche de la même couleur et rejetez les dés. Faites avancer ensuite votre cheval du nombre de points obtenus. Tant que vous n'avez pas fait de double six, vous passez votre tour. Si vous refaites un double six, vous pouvez mettre un deuxième cheval en piste et vous rejouez.

Vous pouvez faire avancer un cheval avec les points du premier dé et un autre cheval avec les points du deuxième dé.

Chaque fois que l'on fait double six, on rejoue.

### Carambolage

Lorsqu'un cheval se pose sur une case déjà occupée, il carambole le cheval qui l'occupait, le renvoie sur sa case de départ et prend sa place. (Pour repartir un double six est indispensable au cheval carambolé).

### Fin de la partie

Tous les chevaux font un tour de piste complet pour rentrer à l'écurie de leur couleur, où ils sont à l'abri du carambolage. Si un cheval dépasse la case qu'il doit occuper, il recule du nombre de points qui restent à faire.

Le premier joueur qui rentre tous ses chevaux à l'écurie gagne la partie.

## 4. Le renard et les poules

2 joueurs à partir de 5—6 ans.

### But du jeu:

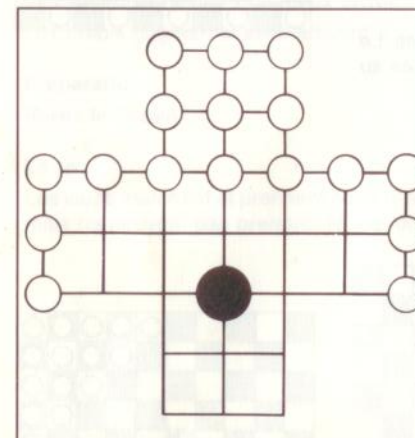
Les 17 poules essayent d'immobiliser le renard. Le renard mange toutes les poules qu'il attrape.

### Matériel:

La piste avec le poulailler.

1 pion rouge: le renard.

17 pions d'autres couleurs: les poules.



### Pour jouer:

Disposez les poules sur les ronds blancs et le renard sur le rond noir.

Le joueur qui fait le renard déplace son pion rouge d'un seul rond, verticalement, horizontalement ou en diagonale. Il saute par dessus les poules pour les manger: s'il est juste à côté d'une poule et qu'il y a un rond libre derrière la poule, il passe au-dessus de la poule et se pose dans le rond vide. Les poules sautées sont mangées par le renard et sorties du jeu. Le renard peut sauter par-dessus plusieurs poules s'il y a un rond libre entre chaque poule.

C'est le renard qui joue le premier.

Le joueur qui joue les poules les déplace de rond en rond, comme le renard, une seule par tour de jeu. Les poules ne peuvent pas manger le renard ni sauter par dessus. Elles doivent rester aussi groupées que possible pour ne pas être mangées par le renard.

### Pour gagner:

Le renard gagne s'il mange 11 poules (il n'en reste plus que 6 sur le plateau de jeu).

Les poules gagnent si elles entourent le renard de façon qu'il soit bloqué et ne puisse plus bouger.



## 5. Qui perd gagne

2 joueurs

### Composition

Le damier et les 40 pions.

### Principe

Perdre tous ses pions pour gagner. C'est exactement l'inverse du jeu de dames.

### Préparation et jeu

Exactement comme aux dames. Mais les efforts des deux joueurs vont tendre à se faire prendre toutes leurs pièces par l'adversaire, ou à se mettre volontairement dans l'impossibilité de jouer.

Bien sûr, comme aux dames, la prise est obligatoire.

## 6. Un contre tous

2 joueurs

### Composition

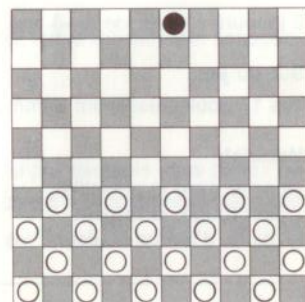
Le damier, un seul pion noir et les vingt pions blancs.

### Principe

Les Blancs, pour gagner, doivent obliger le Noir à prendre tous leurs pions — sans qu'eux-même prennent le pion noir —.

### Préparation et jeu

Les pions blancs sont disposés comme dans le jeu de dames. Le pion noir est placé au milieu de la dernière rangée opposée au camp des blancs. On joue comme aux dames.



## 7. Le Halma à deux

2 joueurs

### Composition

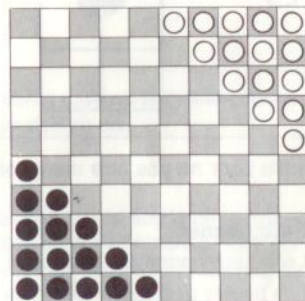
Le damier, 15 pions blancs et 15 pions noirs.

### Principe

Occuper avec ses 15 pions, les cases de départ de l'adversaire.

### Préparation

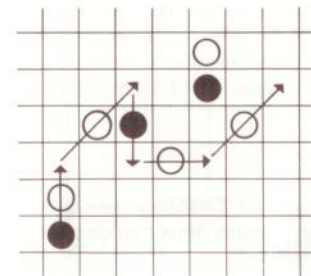
Noir dispose ses 15 pions sur toutes les cases d'un angle du damier et Blanc les siens dans l'angle opposé, comme sur le dessin.



### Le jeu

Un pion se déplace de deux façons:

1. d'une seule case, dans n'importe quelle direction
2. en sautant par dessus un pion voisin, quelle que soit sa couleur et dans n'importe quelle direction, pourvu que la case suivante soit libre. On peut ainsi sauter plusieurs pions de suite en utilisant les cases libres:



Le saut n'est pas obligatoire.

Les pions sautés restent en place: il n'y a pas de prises au Halma.

### Fin de la partie

Le premier joueur qui amène tous ses pions aux places occupées par l'autre joueur en début de partie gagne.

## 8. Loups et brebis

2 joueurs

### Composition

Le damier, 2 loups noirs et 20 brebis blanches.

### Principe

Les loups gagnent si l'un d'eux arrive à passer derrière les brebis.

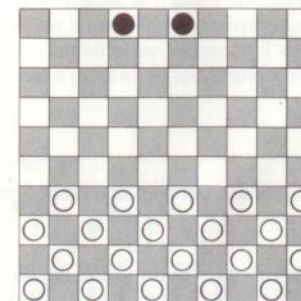
Les brebis gagnent si elles arrivent à encercler les deux loups.

### Préparation

Voyez le dessin.

### Le jeu

Les loups marchent et prennent comme le pion aux dames. Les brebis marchent comme aux dames, mais ne peuvent pas prendre. Ni les loups ni les brebis ne peuvent devenir Dames.



## 9. Le halma à 3 ou étoile chinoise

Un jeu pour deux ou trois joueurs, très populaire aux Etats-Unis.

### But du jeu

Amener ses 15 pions du triangle de départ (correspondant à une des six branches de l'étoile) au triangle opposé de la même couleur.

### Matériel:

Un plateau de jeu représentant une étoile à 6 branches. 15 pions rouges — 15 pions bleus — 15 pions verts.

### Préparation

Le plateau de jeu représentant l'étoile est posé sur la table entre les joueurs. Chaque joueur choisit une couleur: rouge, bleu ou vert. Puis il dispose ses quinze pions sur l'un des deux triangles de la même couleur.

### Le jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle. Un seul pion est joué à chaque coup. Les pions peuvent se déplacer d'une case à la fois, en avant, en arrière ou en diagonale.

Un pion peut également sauter par-dessus un autre pion, lorsque l'autre pion est suivi d'une case vide. Si plusieurs pions alternent avec plusieurs cases vides, un joueur peut faire progresser son pion très rapidement en les sautant l'un après l'autre.

### Remarques

Les pions sautés ne sont pas retirés du jeu comme aux dames.

Les joueurs doivent essayer de regrouper leurs pions pour éviter que les adversaires avancent un seul pion de plusieurs cases à la fois en utilisant des cases vides.

### Fin de la partie

Le premier joueur dont tous les pions occupent les quinze cases du triangle de la même couleur et diamétralement opposé au triangle de départ gagne la partie.

## 10. Le jeu de marelle

Un jeu pour 2 joueurs.

### But du jeu:

Mettre 3 dames en ligne droite.

### Matériel:

Un plateau de jeu avec 3 carrés concentriques barrés d'une croix; 9 dames noires et 9 dames blanches.

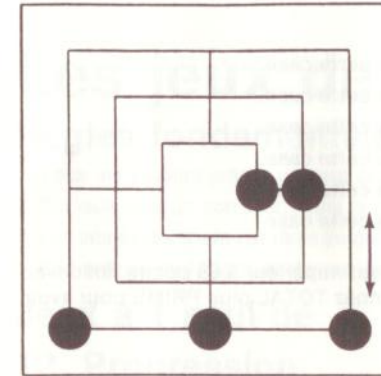
### Préparation du jeu

L'un des joueurs choisit les dames blanches, l'autre prend les dames noires. Le plateau de jeu est disposé entre les joueurs. Le joueur blanc pose la première dame sur un des points qui correspondent à l'intersection d'un côté de l'un des carrés avec la croix. Chaque joueur posera à tour de rôle une seule dame sur le point de son choix (qui ne soit pas déjà occupé par une autre dame).

### Le jeu

Dès que toutes les dames ont été posées sur le plateau de jeu, les joueurs les font circuler, une à la fois, d'un point à un autre (en avant, en arrière ou sur les côtés) pour essayer de les aligner sur 3 points qui se suivent. Le joueur qui arrive à aligner 3 dames retire une dame de son choix (sauf si elle est alignée avec 2 autres dames) du jeu de l'adversaire. Au tour suivant, l'une des 3 dames en ligne doit être poussée du point qu'elle occupe jusqu'à un point libre.

L'essentiel du jeu est donc de gagner 3 points en ligne droite et d'empêcher l'adversaire de s'y introduire. L'idéal est de construire deux lignes de 3 points, alternativement avec 5 dames: dès qu'une ligne est ouverte, l'autre se ferme: regardez le mouvement de la dame, en bas à droite du dessin.



Lorsqu'un joueur n'a plus que 4 dames, il peut "sauter", c'est à dire déplacer une dame de 2 segments séparés par une intersection.

### Fin de la partie

Le joueur qui n'a plus que 2 dames perd la partie.

## 11. YAM

### 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.

### 2. BUT DU JEU

Réaliser les combinaisons de points qui permettent de remplir les 12 cases de la feuille de marque, pour obtenir le total le plus élevé et gagner la partie.

### 3. LE JEU

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 sa feuille de marque. Le premier à jouer jette les 5 dés 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:



Première possibilité: vous inscrivez 6 points dans la case des DEUX (vous avez 3 fois 2).

Deuxième possibilité: vous inscrivez 14 points dans la case BRELAN (brelan de 2 = 6 points plus 3 plus 5 = 14).



Troisième possibilité : vous gardez la main et rejouez le 3 et le 5 pour essayer d'avoir un CARRÉ de 2, voire une QUINTE: le YAM.

Vous passez les dés à votre voisin de gauche après avoir inscrit les points obtenus dans la case correspondante de votre feuille de marque.

#### REMARQUE:

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.

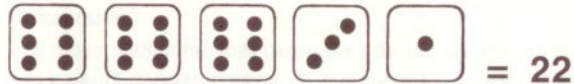
**QUATRE** : faites le total des 4 obtenus, et inscrivez-le dans cette case.

**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 **PRIME** une bonification de 35 points. Additionnez **TOTAL** plus **PRIME** pour avoir le **TOTAL 1**.

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



**PETITE SUITE**: inscrivez 30 points si vous avez la séquence 1 à 5.



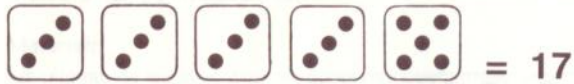
**GRANDE SUITE**: 40 points pour la séquence 2 à 6.



**FULL**: 25 points si vous réussissez brelan plus paire.



**CARRÉ**: pour 4 faces semblables, tous les points comptent.



**QUINTE ou Yam**: 50 points pour les 5 faces identiques.



**CHANCE**: tous les points comptent.

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 A QUINTE**. 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.

## Les jeux de dés

### Règles fondamentales:

1. Tous les joueurs jettent un seul dé. Celui qui obtient le plus de points sera le premier à jouer.
2. On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Les dés qui tombent par terre ou qui reposent sur une arête sont «cassés» et doivent être rejoués.
4. Les enjeux sont représentés par des jetons ou des allumettes.

### Jeux à 1 seul dé

#### 12. Progression

But: essayer de sortir dans l'ordre tous les points de 1 à 6, puis de 6 à 1. Si vous faites 1, inscrivez-le. Si, au deuxième jet, vous avez 2, inscrivez-le, et ainsi de suite jusqu'au 6. Si vous n'obtenez pas le point voulu, n'inscrivez rien. Puis redescendez de 6 à 1 en rayant les chiffres inscrits. Les perdants donnent au vainqueur 1 jeton pour chaque chiffre non rayé.

#### 13. Aller-retour

Chacun inscrit les chiffres de 1 à 6 sur un papier. Les points obtenus à chaque jet sont barrés. Mais si le chiffre a déjà été rayé, il faut le rajouter.

Le gagnant est le joueur qui a rayé le premier tous ses chiffres.

#### 14. Plus ou moins

Chacun jette 9 fois le dé. Les troisième, sixième et neuvième jets sont soustraits, tous les autres additionnés. Les nombres négatifs sont admis. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

#### 15. Le vingt-et-unième 1

On joue une fois à tour de rôle en comptant les 1 qui tombent. Celui qui fait le 21<sup>e</sup> 1 gagne.

#### 16. Le quinze

Jouez chacun votre tour autant de fois que vous le souhaitez pour atteindre 15. Si vous faites plus de 15, vous êtes éliminé. Le gagnant est celui qui a fait 15, ou le chiffre inférieur le plus proche. En cas d'ex-aequo, c'est celui qui a jeté les dés le moins de fois qui l'emporte. Les joueurs éliminés payent 10 jetons au vainqueur; les autres, un jeton par point de différence avec le score gagnant.

#### 17. Grand cœur

Chacun dessine un cœur divisé en 6 cases qu'il va essayer de numéroté de 1 à 6 avec le dé. On joue à tour de rôle, en inscrivant dans chaque case les points obtenus. Si vous avez déjà inscrit les points que vous venez d'obtenir, vous devez les offrir à celui de vos voisins qui en a besoin, en commençant par celui de gauche. Le gagnant est le premier à remplir ses 6 cases.





## 18. Six-coups

Dessinez d'abord une grille avec une colonne pour chaque joueur.

A votre tour de jouer, multipliez les points obtenus par l'un des chiffres de 1 à 6 au début de chaque ligne, et inscrivez le résultat sur la même ligne dans votre colonne. Attention: chaque chiffre ne peut être utilisé qu'une seule fois. 6 points sur la ligne 6 donnent 36, et seulement 12 sur la ligne 2. Le gagnant est celui qui a le total le plus élevé après ses 6 coups.

|       | Alain | Bernard | Claude | Danièle | Ellen |
|-------|-------|---------|--------|---------|-------|
| 1     |       |         |        |         |       |
| 2     |       |         |        |         |       |
| 3     |       |         |        |         |       |
| 4     |       |         |        |         |       |
| 5     |       |         |        |         |       |
| 6     |       |         |        |         |       |
| Total |       |         |        |         |       |

## Jeux à deux dés

### 19. Le ciel et l'enfer

On fixe au préalable le nombre de tours de jeux. A chaque tour, on multiplie par 10 les points apparents, ceux du ciel. Puis on y ajoute ceux de la face qui est contre la table, et on additionne le tout. Exemple: vous avez et , soit  $6 \times 10 = 60 + 2 \times 10 = 20$ . Les points des faces cachées sont et . Votre total se monte à  $60 + 20 + 1 + 5 = 86$ . Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie gagne.

### 20. Le Sept bénéfique

L'un des joueurs est nommé banquier. Il reproduit le dessin sur une feuille de papier, distribue la même quantité de jetons aux autres joueurs (les pontes) et jette les dés pour eux. Chaque ponte met un enjeu sur le chiffre de son choix. Si les points des dés appartiennent à la colonne de gauche, le banquier ramasse tous les enjeux de la colonne de gauche et ceux du Sept, mais paye le double des enjeux de la colonne de droite. Si les points appartiennent à la colonne de droite, le banquier encaisse les enjeux de cette colonne et paye aux pontes le double de ceux de la colonne de gauche. Si le banquier fait 7, tout le monde a perdu: les enjeux doivent être triplés et rassemblés sur le Sept. Bien entendu, chaque joueur sera banquier à tour de rôle.

|       |
|-------|
| 7     |
| 2 3   |
| 4 5   |
| 6 8   |
| 9 10  |
| 11 12 |

### 21. Vive le onze!

Chacun met 3 jetons à la cagnotte. Le premier à faire 11 encaisse la cagnotte. Celui qui fait 12 double le montant de la cagnotte. Celui qui fait moins de 11 verse à la cagnotte la différence entre 11 et les points qu'il a obtenus.

### 22. Le douze barré

Ecrivez l'un derrière l'autre tous les chiffres de 2 à 12. Jetez les dés: vous obtenez un chiffre de 2 à 12; barrez-le sur votre papier et rejouez tant que vous ne tomberez pas sur un chiffre déjà barré. Passez alors le cornet à votre voisin. Le joueur qui, le premier, a barré tous ses chiffres paye aux autres autant de jetons qu'il leur reste de chiffres non barrés.

### 23. Le Craps

Ce jeu est très populaire aux Etats-Unis. Chaque joueur est banquier à tour de rôle, c'est à dire qu'il paye ou ramasse les mises sans toucher aux dés. Le joueur qui jette les dés et les autres pontes placent une mise sur la table. Si les points 2, 3 ou 12 (crap) apparaissent, le banquier ramasse toutes les mises, et les dés passent au joueur suivant.

Si ce sont les points 7 ou 11 (nick), le banquier paye aux pontes une somme égale à leur mise, et le même joueur relance les dés. Si enfin l'un des autres points: 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 apparaît, les pontes laissent leurs mises. Le lanceur rejoue. S'il fait le même point, les joueurs reçoivent du banquier la même somme que leur mise. S'il fait 7, le banquier encaisse les mises. Le lanceur continue de lancer les dés jusqu'à ce qu'il obtienne une de ces deux possibilités.

## 24. Le cochon

Le nombre des joueurs est illimité.

### PRÉPARATION

Posez les deux dés sur la table; chaque joueur a une feuille de papier et un crayon.

### BUT DU JEU

Dessiner un cochon

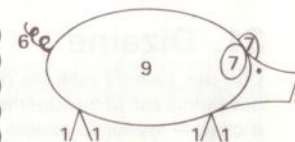
Pour dessiner le corps.....il faut faire 9: (5 plus 4—6 plus 3...)

Pour le groin (le museau).....il faut faire 8: (4 plus 4—5 plus 3...)

Pour chaque oreille.....il faut faire 7: (4 plus 3—5 plus 2...)

Pour chacune des 4 pattes...il faut faire 1: (l'autre dé ne compte pas)

Pour la queue enfin.....il faut faire 6: (l'autre dé ne compte pas)



### LE JEU

Tous les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Celui qui a le total le plus élevé sera le premier à jouer.

Pour commencer le dessin, le premier joueur doit faire neuf. S'il n'obtient pas le neuf, il passe les dés à son voisin de gauche. S'il fait neuf, il rejoue pour le groin. S'il a huit, il dessine le groin et continue pour les oreilles; sinon, il passe les dés à son voisin qui joue de la même façon.

### FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui a dessiné le cochon en entier gagne la partie.

## Jeux à trois dés

### 25. Pairs

Jouez chacun à votre tour en lançant les 3 dés. Ne comptez que les chiffres pairs: , , et additionnez-les. Le premier joueur qui dépasse 100 points gagne.

### Impairs

Ne comptez que les chiffres impairs: , , .

### 26. Chicago

Le vaut 100, le vaut 60, et les autres résultats valent simplement le nombre de points obtenus. Le premier joueur utilise les 3 dés. S'il est satisfait du résultat, il passe les dés à son voisin. Mais il a la possibilité de jouer une deuxième, puis une troisième fois de suite, avec 1, 2, ou 3 dés à son choix. Par exemple: premier jet - - . Il peut mettre le de côté, et essayer un second jet avec les 2 autres dés. S'il fait et puis s'arrête, il a gagné 163 points. Les autres joueurs n'ont pas le droit de faire plus d'essais que le premier. Le joueur qui a le plus de points gagne. Le maximum de points est obtenu en lançant 3 .

### 27. L'Anti-Chicago

Aussitôt après avoir jeté les dés, le premier joueur doit décider s'il choisit de compter comme au Chicago (voir ci-dessus), ou selon le principe de l'Anti-Chicago. Dans ce cas, le ne vaut que 1, et le 6. Le gagnant est celui qui fait le plus petit nombre de points.

### 28. Séquences

Chaque joueur peut lancer les dés 1, 2 ou 3 fois. On ne compte que les séquences: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 et 4-5-6. Le gagnant est celui qui a la séquence la plus haute, ou celui qui a lancé les dés le moins de fois en cas d'ex-aequo.



## 29. Doublets

Chaque joueur joue 3 fois. On ne compte que les doublets: 2  valent 5, 2  valent 3. Un triplet compte 4 fois. Ainsi 3  valent 24.

## 30. Double-six

Chaque joueur additionne ses points à ceux des joueurs qui ont joué avant lui. Celui qui atteint ou dépasse 66 perd la partie.

## 31. Dizaine

L'un des joueurs jette les dés pour tous les autres. Les autres joueurs parient un enjeu. Si le total des points est 10 ou supérieur à 10, le banquier ramasse les enjeux. S'il est inférieur à 10, il doit payer à chaque joueur le double de sa mise.

## 32. 1 = 2

Chaque joueur jette 10 fois les dés. Les points additionnés de 2 dés doivent correspondre à ceux du troisième. Ainsi  -  -  (4 + 2 = 6) ou  -  -  (4 + 1 = 5). On totalise les points du troisième dé à chaque coup réussi. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.

## 33. Un à Seize

Ce jeu difficile consiste à retrouver, par addition et soustraction, tous les chiffres de 1 à 16 avec les points obtenus.

Exemple: vous faites  -  - .

- |                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 — directement avec                                                                         | 6 — directement avec                                                                                                                                                                |
| 2 —  moins  | 7 —  plus                                                                                          |
| 3 — directement avec                                                                         | 8 —  plus  moins  |
| 4 —  plus   | 9 —  plus                                                                                          |
| 5 —  moins  | 10 —  plus  plus  |

## 34. Le 421

### BUT DU JEU

Se débarrasser de la totalité de ses jetons.

### PRÉPARATION DU JEU

Des jetons sont distribués en nombre égal à tous les joueurs; on peut aussi utiliser les dames, les pions. De plus, 11 jetons constituent le pot; ils sont placés en tas au milieu de la table.

### LES COMBINAISONS

Par ordre de valeur décroissante, ce sont:

1. Le 4, le 2 et le 1 (421)
2. Une paire d'as (deux 1) avec un dé d'un autre point.
3. Un brelan (3 dés pareils), classés par ordre: Brelan d'as (ou de 1); Brelan de 6, de 5 etc.
4. Une séquence (3 points qui se suivent), dans l'ordre: 654-543-432-321.
5. Les paires (2 points égaux, avec un dé d'un autre point): 665-664-663-662-661-556-554-553-552-551 etc. jusqu'à 221.

### LE JEU

Chaque joueur lance les 3 dés en même temps sur la table. La partie se joue en deux phases: la charge et la décharge.

### LA CHARGE

Des jetons pris au pot sont remis, à la fin du premier tour de jeu, au joueur qui a obtenu la combinaison la moins élevée, selon la répartition suivante:

- Si un joueur fait 421, le plus malchanceux reçoit 10 jetons.
- Le joueur qui a fait une paire d'as lui donne en jetons la valeur de son troisième dé.
- Le joueur qui a eu un brelan lui donne 3 jetons.
- Pour une séquence, 2 jetons.
- Pour une simple paire, un seul jeton.

### LA DÉCHARGE:

Pendant cette phase du jeu, le premier joueur peut lancer 1, 2 ou 3 fois tous ses dés ou partie d'entre eux. Les suivants ne peuvent pas lancer les dés plus de fois que le premier joueur. Mais ils ont le droit de faire un nombre de jets inférieur.

À l'issue du deuxième tour de jeu, les joueurs les plus chanceux distribuent leurs propres jetons à celui qui a le point le plus faible. La répartition est la même que pour la charge.

### FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui a le moins de jetons gagne.

## 35. Satellites

Seuls comptent les points qui ont des satellites: le  et le  se composent d'un point central encadré par ses satellites. Le  vaut 2 satellites, et le  4. Les autres faces comptent pour zéro. Au bout de 3 tours de jeu, le joueur qui a le total le plus élevé gagne la partie.

## 36. Le 21

Pour gagner, il faut faire 21 ou le plus près possible de 21 (sans le dépasser). Au premier tour, on jette les 3 dés. Au deuxième tour, deux dés seulement. Ensuite, on joue avec 1 seul dé pour approcher le 21.

## 37. Paires et brelans

Chaque joueur a droit à 3 tours de jeu. Seuls comptent les paires (2 dés pareils) et les brelans (3 dés pareils). Mais chaque paire ne compte que pour un dé:   vaut 5,   vaut 3. En revanche, les brelans valent quatre fois la valeur d'un dé:    comptent pour  $6 \times 4 = 24$ .

## 38. Les allumettes

Chaque joueur se munit de 10 allumettes, puis jette les 3 dés à son tour. Pour chaque as  , il donne une allumette à son voisin de droite. Pour chaque  , il en donne une à celui de gauche. Pour chaque  , il met une allumette au pot, au milieu de la table. Les autres points ( ,  et  ) ne comptent pas. Si un joueur n'a plus assez d'allumettes, il paye d'abord le  , puis le  et le  . S'il n'a plus du tout d'allumettes, il passe son tour jusqu'à ce qu'il soit renfloué par ses voisins. Le perdant est le joueur à qui il reste une allumette, alors que toutes les autres sont allées au pot.

## 39. Le trèfle

Voici un jeu pour 3 joueurs, qui commencent par mettre 11 jetons au pot, avant de jeter les 3 dés chacun à leur tour. Si vous faites moins de 11 (3 à 10 points), prenez 2 jetons au pot. Si vous faites plus de 11 (12 à 18 points), les deux autres joueurs prennent chacun un jeton au pot. Pour 11 points, personne ne prend de jetons. Le dernier jeton du pot est joué sur un coup sec, attribué à celui qui fait le plus de points. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de jetons.

## 40. Séquences

Chaque joueur peut lancer les dés 1, 2 ou 3 fois. On ne compte que les séquences: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 et 4-5-6. Le gagnant est celui qui a la séquence la plus haute, ou celui qui a lancé les dés le moins de fois en cas d'ex-aequo.



## 41. 10/10

Un seul jet par joueur. Ceux qui font dix ou moins de dix rejouent. Ceux qui font plus de 10 sont éliminés. Le dernier joueur gagne.

## 42. Dix

Les pontes misent contre un banquier qui jette les dés. S'il fait moins de 10, le banquier paye aux pontes le double de leur mise. S'il fait 10 ou plus, il encaisse toutes les mises.

## 43. La famille MARTIN

Le jeu se joue en trois tours. Au premier tour, les joueurs jettent 3 dés, puis 2 au second tour et un seul au dernier. Il faut un as au premier tour (= M. MARTIN), un deux au second (= Mme MARTIN) pour pouvoir gagner: les points supplémentaires représentent les enfants du couple MARTIN. Bien sûr, c'est celui qui a le plus d'enfants qui gagne.

Exemple: Voici M. MARTIN...

... puis Mme MARTIN, avec 3 enfants;

4 enfants de plus, font 7 en tout.

## 44. Le zanzi

**But du jeu**

Essayer de faire le meilleur brelan ou «zanzi», et de gagner la partie avec le maximum de points.

**Les points**

Dans l'ordre décroissant, les brelans (3 dés pareils) se classent ainsi:

trois 1 = 300 points (1 = 100 points)

trois 6 = 180 points (6 = 60 points)

trois 5 = 15 points (5 = 5 points)

trois 4 = 12 points (4 = 4 points)

trois 3 = 9 points (3 = 3 points)

trois 2 = 6 points (2 = 2 points)

**Le jeu**

Le premier joueur a le droit de relancer 2 fois son premier jet de dés. Les autres joueurs n'ont pas le droit de lancer les dés plus de fois que le premier, mais peuvent toujours les lancer moins de fois. Si deux joueurs ont la même combinaison, il y a «rampo». Chacun relance une seule fois les 3 dés (un «coup sec») pour déterminer lequel marquera les points en litige.

**Fin de la partie**

Le joueur qui a le plus de points gagne.

## 45. Pile ou face

Le but du jeu est d'atteindre 13, 14 ou 15 points.

Chacun jette 3 dés, et a la possibilité de retourner les dés pour enregistrer, à la place des points de la face visible, ceux de la face en contact avec la table.

Il faut se rappeler que le total des 2 faces opposées d'un dé est toujours 7. Si vous retournez les points 3, 2 et 1, vous obtenez 4, 5 et 6 dont la somme est 15.

## 46. Le treize

Les joueurs se partagent des jetons en nombre égal; chacun en verse 5 au pot.

Les 3 dés ne sont lancés qu'une seule fois:

☐ Si vous avez 12, le pot est à vous.

☐ Si vous avez 13, vous doublez la valeur du pot avec vos propres jetons.

☐ Si vous avez moins de 12 ou plus de 13, payez au pot un nombre de jetons égal à la différence entre vos points et 12. Si vous avez fait 18, payez 6. Si vous avez un 3, payez 9.

Le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie gagne.

## Jeux a cinq dés

### 47. La banque

L'un des joueurs devient banquier à tour de rôle, et joue pour les autres, les pontes, en jetant successivement chacun des 5 dés. C'est aux pontes de choisir, après les deuxième, troisième et quatrième jet, si les points obtenus doivent, soit être additionnés ou retranchés, soit multiplier ou diviser les totaux intermédiaires.

Les 4 opérations sont obligatoirement toutes utilisées. Comme on vise le total le plus élevé possible, il importe de multiplier par les points les plus hauts et de diviser par les plus bas.

**Exemple:**

Premier jet = 3

Deuxième jet = 8

Le joueur se décide pour l'addition

Troisième jet = 48

Le joueur se décide pour la multiplication

Quatrième jet = 48

Le joueur se décide pour la division

Cinquième jet = 44

La soustraction (quatrième opération) est obligatoire = 44

**Remarque:** La division doit se faire sans reste, sauf au cinquième jet, où on n'a pas le choix.

### 48. Poker aux dés

Tous les joueurs versent le même nombre de jetons au pot, puis jettent cinq dés chacun à leur tour. Le joueur qui obtient la meilleure combinaison gagne le pot. En cas d'ex-aequo, le pot est partagé.

Voici les combinaisons, de la plus basse à la meilleure:

1 - Une paire (deux dés pareils, 3 dés de valeurs différentes), de 1-1 à 6-6. En cas d'égalité, le plus haut total avec les 3 autres dés l'emporte.

2 - Deux paires (deux fois 2 dés pareils, le 1-1-2-2 à 5-5-6-6).

3 - Un brelan (3 dés pareils et 2 dés de valeurs différentes, de 1-1-1 à 6-6-6).

4 - Une quinte ou séquence (5 dés qui se suivent, 1-2-3-4-5 et 2-3-4-5-6).

5 - Le full, ou main pleine (1 brelan + 1 paire, de 1-1-1-2-2 à 6-6-6-5-5).

6 - Le carré (4 dés pareils, et un dé différent, de 1-1-1-1-2 à 6-6-6-6-5).

7 - Le poker (5 dés pareils, de 1-1-1-1-1 à 6-6-6-6-6).

### 49. Ohio

L'un des joueurs trace le tableau en prévoyant une colonne par participant. Le but du jeu est de remplir le tableau en 7 tours de jeu, avec des combinaisons aussi proches que possible du maximum.

Ohio, séquence de 1 à 6, rapporte 40 points; puis, par ordre décroissant, 6 (36 points), 6 (30 points), etc. jusqu'à 6 . Il n'est pas nécessaire de faire des combinaisons dans l'ordre du tableau. A son tour de jouer, chacun peut lancer 6 fois de suite les dés, en laissant de côté ceux qu'il souhaite conserver.

Exemple: après avoir lancé 6 fois les dés, Alain, qui visait la combinaison 6 , n'a obtenu que 3 , 2 et 1 . Il décide de porter sur la ligne 2 les deux (4 points) et passe les dés au suivant en espérant sortir plus de au prochain tour.

Le joueur qui obtient le total le plus proche de 166 gagne la partie.

|       | Alain | Bernard | Christine | Maxi. |
|-------|-------|---------|-----------|-------|
| 1     |       |         |           | 6     |
| 2     |       |         |           | 12    |
| 3     |       |         |           | 18    |
| 4     |       |         |           | 24    |
| 5     |       |         |           | 30    |
| 6     |       |         |           | 36    |
| Ohio  |       |         |           | 40    |
| Total |       |         |           | 166   |



## 50. Un tour de magie pour terminer

Les yeux bandés, jetez les 3 dés. Les spectateurs doivent inscrire, sous forme d'un nombre de 6 chiffres, les points de la face supérieure des 3 dés, puis ceux de la face qui est contre la table. Ce nombre est divisé par 37, et le résultat obtenu divisé par 3, avant d'être communiqué au magicien par les spectateurs.

Le magicien retire 7 de ce résultat et divise le reste par 9 pour connaître les points obtenus.

Exemple: Si vous faites , les spectateurs divisent  $153624$  par  $37 = 4152 : 3 = 1384$ .

Le magicien compte  $1384 - 7 = 1377 : 9 = 153!$