

JEU DE DOMINOS

Se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

But du jeu :

- Ce jeu se compose de 28 pièces rectangulaires divisées en deux parties égales. Les chiffres y sont marqués sous forme de points. Sept dominos, nommés doubles, vont de 0-0 à 6-6; les autres, dits composés, vont de 0-1 à 5-6.
- Les dominos étant étalés sur la table, dos en dessus, sont mélangés et distribués en nombre égal à chacun des joueurs.
- Les pièces restant au centre de la table forment le talon.
- Le premier joueur s'étant débarrassé de tous ses dominos est le gagnant.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur dispose ses dominos devant lui, en arc de cercle, pour les masquer à ses partenaires.

- Le premier à commencer la partie est celui qui a le plus fort double.
- Le premier joueur ayant fait la pose en se débarrassant de son domino le plus élevé, son voisin de droite commence la chaîne ; il faut que les dominos qui se touchent présentent, sur leurs faces voisines, le même point entre 0 et 6.
- Une chaîne de dominos ne comporte que deux extrémités libres et n'est pas forcément rectiligne ; on y place généralement les doubles en travers.
- On peut convenir que le coup s'effectuera :
 - 1°) En « BOUDANT », c'est-à-dire que chaque joueur passera son tour, s'il ne peut compléter la chaîne.
 - 2°) En « PIOCHANT », c'est-à-dire en extrayant un à un les dominos cachés du talon, jusqu'à trouver celui qui peut être posé à une des extrémités de la chaîne.

JEU DE DADAS

Se joue à 2, 3 ou 4 joueurs

But du jeu :

- Chaque cheval doit faire un tour complet du plateau et rentrer dans son écurie sans se faire manger par ses adversaires.
- Le vainqueur est le premier à avoir fait le parcours avec 4 chevaux.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit son écurie, le premier à jouer est tiré au sort avec le dé.
- Chacun joue à son tour, de gauche à droite, avec un seul dé.
- Pour entrer en course : il faut faire un 6 ; on rejoue aussitôt une fois pour faire avancer son cheval du nombre de points obtenus avec le dé. Si l'on refait un 6, le même joueur recommence et rejoue le dé pour faire avancer son cheval.
- Attention : On ne peut entrer en piste que si l'on fait un 6, sinon on passe son tour.

REGLES DES JEUX DE SOCIÉTÉ

JEU DU LOTO

Se joue de 2 à 6 joueurs

But du jeu :

- Ce jeu se compose de 90 jetons numérotés de 1 à 90, de 6 cartons à jouer, sur chaque carton une série de 15 chiffres différents.
- Chaque joueur possède un ou plusieurs cartons numérotés avec 15 chiffres. Le but du jeu est de recouvrir de 5 pions, placés en ligne, 5 des chiffres inscrits sur un carton.

Déroulement du jeu :

- On procède tout d'abord à la distribution des cartons numérotés, entre les joueurs. Chacun des joueurs possède 1 ou plusieurs cartons réparés de manière équitable.
- Les 90 jetons sont mis dans un sac. Un joueur tire un jeton, le pose sur la table et annonce à haute voix le numéro visible. Si l'un des joueurs trouve ce numéro sur l'un de ses cartons, il recouvre la case du pion correspondant. Le jeu continue avec les autres jetons qui se trouvent dans le sac.
- Lorsqu'une rangée de 5 numéros est sortie sur un carton, cela se nomme un « QUINE ». Le premier possesseur d'un « QUINE » l'annonce. On vérifie qu'il n'y a pas d'erreur.

- Il est alors déclaré gagnant de la partie.
- Si deux joueurs annoncent simultanément chacun un « QUINE » :
- soit la partie continue entre eux jusqu'à ce que l'un des deux joueurs annonce un nouveau « QUINE ».
- soit ils sont déclarés tous les deux vainqueurs ex-aequo.
- On peut aussi convenir d'une autre règle du jeu : pour gagner, il faut alors que les 15 chiffres figurant sur un carton soient recouverts.
- Les joueurs peuvent décider de fixer les enjeux en fonction de leur résultat.
- Le nombre de pions sur une rangée porte un nom et vaut :

- un « extrait » pour un seul pion sur la rangée, soit 1 point,
- un « ambe » pour deux pions, soit 2 points,
- un « terne » pour trois pions, soit 3 points,
- un « quaterne » pour quatre pions, soit 4 points,
- un « quine » pour une rangée complète, soit 5 points.
- Lorsque tous les jetons ont été tirés, les gagnants sont dans l'ordre, ceux qui possèdent le score le plus important.

JEU DU MENTEUR

Le nombre de joueurs est quelconque.

Composition du jeu :

- Le menteur se joue avec 32 ou 54 cartes. Les cartes sont distribuées 2 par 2.

But du jeu :

- Les joueurs doivent essayer de se débarrasser de toutes leurs cartes.

Déroulement du jeu :

- Tous les joueurs posent une carte, dos au dessus, devant eux.
- Le premier joueur qui a posé sur la table sa

- carte annonce une couleur qui peut être soit exacte, soit fausse.
- Chaque joueur peut décider, soit de se taire, soit de déclarer « Menteur ».
- Dans ce deuxième cas, le joueur soupçonné retourne sa carte. S'il a menti, il doit ramasser toutes les cartes de la levée, sinon c'est l'autre qui les ramasse.
- Le joueur ayant ramassé le paquet, joue alors à nouveau et le jeu se poursuit.
- Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.

JEU DE L'OIE

Se joue de 2 à 4 joueurs

But du jeu :

- Chaque joueur doit traverser un parcours parsemé d'embûches. Le premier joueur qui arrive sur la case 63, l'arrivée, a gagné.

Déroutement du jeu :

- Ce jeu se compose de :
 - 5 oies,
 - 1 dé,
 - 1 plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit une oie de couleur différente, qu'il place sur la première case. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Celui qui commence la partie est le joueur ayant obtenu le meilleur score.
- Le joueur lance le dé et avance son oie du nombre de points indiqué sur le dé. Les autres joueurs font de même.
- Attention :** il faut cependant tenir compte des cases « spéciales » et de leur signification.
- Sur les cases « spéciales » :

- Une oie.

A chaque fois que tu rencontreras une oie, tu avanceras une nouvelle fois du même nombre de points indiqué sur le dé.

- Case 3 : Booly et Sweety jouent à saute-moutons.

Tes deux amis te permettent de te placer sur la case précédant le joueur placé devant toi.

- Case 6 : Le petit pont.

Avance à la case 12.

- Case 19 : Booly dort.

Ton ami Booly est très fatigué. Tu passes un tour sans jouer.

- Case 26 : Sweety tient deux dés.

Sweety te donne une seconde chance. Relance le dé une seconde fois et avance ton pion du nombre indiqué sur le dé.

- Case 31 : Sweety dort.

Ton ami Sweety est très fatigué. Tu passes un tour sans jouer.

- Case 39 : Un escalier.

Si tu réalises un six tu peux continuer ton parcours, sinon tu passes ton tour.

- Case 42 : Booly tient un panneau de sens interdit.

Booly t'indique que tu es dans la mauvaise direction. Retourne à la case 28.

- Case 52 : Booly et Sweety sont en prison.

Seul un autre joueur peut te libérer en prenant ta place.

- Case 58 : Sweety est un ange.

Tu perds une vie. Retourne à la case départ.

- Case 63 : L'arrivée.

Tu as gagné ! Tous tes amis t'attendent.

C'est le premier joueur qui parvient à l'arrivée qui gagne la partie.

Attention : il faut aussi réaliser le nombre exact de cases restantes à parcourir jusqu'à l'arrivée.

Si le nombre de points réalisé est supérieur au nombre exact pour arriver à la case 63, tu recules de la différence.

- Si en reculant, tu tombes sur une case oie, tu recules encore du nombre réalisé par le dé.

JEU DU SOLITAIRE

Se joue à 1 joueur.

But du jeu :

- L'objectif consiste à retirer le maximum de jetons afin qu'il n'en reste qu'un seul au centre de la planche.

Déroutement du jeu :

- 32 jetons d'une même couleur sont placés sur la planche, le centre restant vide.

Un déplacement, c'est un saut par dessus un autre jeton à la verticale ou à l'horizontale.

Attention : les sauts en diagonale ne sont pas permis.

- Chaque jeton, par dessus lequel un autre saute, est retiré du jeu.

- La partie est dite « parfaite » quand il ne reste qu'un seul jeton au centre de la planche.

JEU DE DAMES

Se joue à 2 joueurs

Composition du jeu :

- 1 damier de 100 cases : 50 blanches, 50 bleues, 20 pions rouges et 20 pions verts.

But du jeu :

- On joue sur les cases bleues et le damier est placé de façon à ce que chaque joueur aie à sa gauche une case bleue.

- Le but du jeu consiste à prendre ou à neutraliser toutes les pièces de l'adversaire. Le joueur qui obtient ce résultat a gagné. S'il reste à l'un d'eux ou aux deux joueurs une pièce ou plusieurs imprenables, la partie est déclarée nulle.

Déroutement du jeu :

- Pour débiter la partie, on tire au sort le choix de la couleur. Les rouges commenceront en premier.

- A tour de rôle les joueurs avancent leurs pions en diagonale sur la case contiguë de gauche ou de droite. Le pion avance toujours.

- Lorsqu'une pièce se trouve en contact avec un pion du joueur adverse, il peut le prendre si la case se trouvant derrière est libre, et cela autant de fois qu'il le souhaite si la disposition des pions le permet. Il peut prendre en arrière

et bifurquer dans tous les sens... Les pièces « prises » par ce pion ne seront retirées du plateau de jeu qu'une fois la rafle terminée.

Les prises obligatoires :

- Si plusieurs prises différentes sont possibles, on prend obligatoirement du côté où les pions capturés seront les plus nombreux.

On peut repasser sur une case vide au cours d'une rafle mais pas sur un pion déjà pris. Les pions doivent être retirés du plateau de jeu dans l'ordre dans lequel ils ont été pris.

- Lorsqu'un pion parvient à avancer jusque sur la dernière ligne du plateau, côté adverse, il se transforme en dame et est immédiatement recouvert d'un pion identique de la même couleur.

- La dame (pièce très importante) peut avancer ou reculer à son gré sur le plateau de jeu, toujours en diagonale, à droite ou à gauche, en prenant toutes les pièces séparées d'une ou plusieurs cases sur son passage. Elle peut bifurquer pour prendre des pièces sur une autre diagonale si une seule case la sépare de la pièce qu'elle vient de prendre. La règle du « soufflage » est abolie, par contre une pièce touchée doit être jouée.

JEU DE LA BATAILLE

Le nombre de joueurs est quelconque.

Composition du jeu :

- La bataille se joue avec un jeu de 32 ou de 52 cartes. L'ordre des cartes est A, R, D, V, 10, 9 etc...

But du jeu :

- Rempoter l'ensemble des cartes du jeu.

Déroutement du jeu :

- Le donneur distribue toutes les cartes une à une. Chacun ramasse son paquet sans prendre connaissance des cartes ni en modifier la succession.

- Les joueurs retournent sur la table, chacun, la dernière carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte la plus forte ramasse la levée et le jeu se poursuit comme précédemment.

- Dans le cas de deux cartes de même valeur, il y a « bataille ».

Chacun des joueurs doit poser une carte sans la retourner ni la regarder puis retourner alors une autre carte. En cas de nouvelle bataille on recommence comme précédemment.

- Le vainqueur place le tout sous son paquet.
- Le vainqueur de la partie est celui qui remporté toutes les cartes.