

TACTIC

A vos dés



Pages



Dés classiques

3	Le Big Six	1	2-6	x	x	x
3	Le Bouncer	1	3-6			x
3	Le Jule / L'ascenseur	1	2+	x	x	
3	Les Gendarmes et les Voleurs	1	4-8	x	x	
4	Le Mexico ou Mexicain	2	2-6	x	x	x
4	Le jeu du Sept	2	2+	x	x	x
5	Le Sept	2	2+			
5	Le jeu du Cochon	2	2+	x	x	
5	Les Neuf Cases - Fermer la boîte	2	2+	x	x	x
6	Busted	2	3-10	x	x	x
6	Le Zanzi ou Zanzibar	3	2+			x
7	La Belote aux Dés	3	3+	x	x	
7	Le 421	3	2+			x
8	La Maison en Construction ou Martinetti	3	2+	x	x	
8	La Bezette	3	2+	x	x	x
8	Le Bidou	3	2+			x
8	La Passe Monégasque	3	3+			x
9	Le French Bank	3	3+	x	x	x
10	Tombez raides	5	2-8	x	x	
10	Les As	5	3+			x
10	Les Dés Indiens	5	2+			x
11	Yam	5	2+	x	x	
12	Les Séquences	6	2+	x	x	
12	L'Orage	6	3+	x	x	
12	Finish	6	3-5	x	x	x
13	LE 10 000	6	2+	x	x	

Dés Poker



14	Le Poker d'As	5	2+	x	x	x
14	Le Golf	5	2+	x	x	
15	Les 5 As	5	2+	x	x	x
15	Easy Money	5	2-8			x

Jeux avec 1 dé

LE BIG SIX



But du jeu

Etre le premier à se débarrasser de tous ses jetons.

Comment jouer ?

Dessinez un plateau de jeu représentant 6 cases numérotées de 1 à 6 et placez le plateau au centre de la table.

1	2	3
4	5	6

Tous les joueurs prennent 5 jetons chacun. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur est désigné pour commencer la partie.

A tour de rôle, lancez le dé, si la case désignée par le dé est vide, placez un jeton dessus mais si la case est déjà occupée par un jeton, vous le prenez. Si vous obtenez un 6, vous vous débarrassez d'un jeton (de votre stock) sur cette case quel que soit le nombre de jetons qui y sont déjà placés et la main passe au joueur suivant.

Fin de la partie

Le premier joueur qui réussit à se défaire de tous ses jetons est le gagnant de la partie.

LE BOUNCER



But du jeu

Gagner le maximum de jetons.

Comment jouer ?

Distribuez 12 jetons à chaque participant. Un joueur est désigné pour commencer la partie puis le jeu continuera dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur A lance le dé pour ouvrir le jeu obtenant ainsi un chiffre de référence ; puis le second B lance le dé à son tour ; B compare son résultat avec le joueur précédent A :

- si B obtient un résultat supérieur, il reçoit de A la différence en nombre de jetons.
- si B obtient un résultat inférieur, il doit en revanche donner à A la différence en nombre de jetons.

Par exemple : le joueur précédent obtient 3 et vous obtenez 5 : le joueur précédent doit donc vous donner 2 jetons.

- si les résultats obtenus par les deux joueurs sont identiques, personne ne perd de jetons, et le tour passe au joueur suivant C situé à la gauche.

C lancera le dé et comparera son résultat avec le précédent tirage de B.....

Attention, si un joueur obtient 1 ou 2, il doit donner ou recevoir les différences en jetons à ses voisins de droite et de gauche ; il règlera tout de suite « ses

comptes » avec son voisin de droite et il attendra que son voisin de gauche ait joué pour donner ou recevoir des jetons. Si les résultats obtenus sont identiques, le tour passe au joueur suivant.

Un joueur qui perd tous ses jetons fait toujours partie du jeu.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'un joueur doit payer plus de jetons qu'il ne lui en reste. Le gagnant est celui qui a collecté le maximum de jetons.

LE JULE / L'ASCENSEUR



But du jeu

Sortir le plus rapidement possible de la partie.

Comment jouer ?

Un joueur est désigné pour commencer la partie, puis l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance le dé pour obtenir un 1. S'il l'obtient, il peut tenter d'obtenir un 2, etc...il peut relancer le dé tant qu'il obtient un bon tirage, mais pour valider le niveau atteint, le joueur doit s'arrêter et passer la main. Par contre, s'il prend le risque de continuer à jouer et qu'il ne sort pas le bon chiffre, il reste au niveau auquel il était au début de son tour.

Par exemple : Michel a gravi 2 étages lors des tours précédents, il doit donc faire un 3 pour continuer.

Il lance le dé et fait un 3, il décide de continuer et pas de chance il fait un 5. Son tour s'arrête et lors de son prochain tour de jeu il devra de nouveau faire un 3 pour continuer son ascension.

Fin de la partie :

Après avoir redescendu un à un les niveaux à partir de 6, le joueur doit arriver à 1 pour sortir du jeu. La partie continue entre les autres joueurs, le perdant sera le dernier joueur à être en jeu ou encore dans l'ascenseur !

LES GENDARMES ET LES VOLEURS



But du jeu

Deux voleurs essayent d'échapper aux gendarmes. Les voleurs gagnent si l'un d'eux ou les deux réussissent à atteindre 0. Pour gagner, les gendarmes, eux, doivent atteindre ou dépasser le score des deux voleurs pour les éliminer du jeu.

Comment jouer ?

Vous dessinez un tableau très simple avec 4 colonnes et les scores de départ de chaque joueur. Et à la fin d'un tour, vous réduirez ces scores en fonction des lancers de dés.

Les joueurs se placent autour d'une table en respectant l'ordre : gendarme, voleur, gendarme, voleur. Un des voleurs commence avec 64 points, l'autre avec 66 points et les deux gendarmes démarrent eux avec 75 points chacun.

Pour commencer, chaque joueur lance son dé. Celui qui obtient la plus forte valeur commence à jouer en déduisant de son score de départ la valeur obtenue avec le dé. Chaque joueur procède de même, dans le sens des aiguilles d'une montre. A partir du second tour de jeu et en fonction du tirage, reportez-vous au tableau ci-dessous.

Résultat du dé	Commentaires
6	Vous déduisez 1 point de votre score et vous rejouez immédiatement, si lors de ce second jet, vous obtenez 1, 2 ou 3 vous perdez à nouveau 1 point ; et si vous obtenez 4, 5 ou 6 vous enlevez 2 points à votre score.
5	Le joueur situé à votre gauche passera son tour. Sauf si ce 5 est obtenu lors d'une relance après un 6.
4	Les deux joueurs situés à votre gauche passeront leur tour. Sauf si ce 4 est obtenu lors d'une relance après un 6.
Le même tirage que le joueur précédent	Ce lancer ne compte pas, il ne sera donc pas déduit de votre score. <i>Valable uniquement en cas d'un premier jet de dé.</i>
1-2 ou 3	Il ne se passe rien.

Fin de la partie

Si un gendarme attrape un voleur (c'est à dire qu'il atteint le même nombre de points que lui ou un score inférieur), ce voleur est exclu du jeu, les autres joueurs continuent à jouer. En revanche, si un des voleurs atteint un score de 0, les gendarmes ont perdu.

Jeux avec 2 dés

LE MEXICO OU MEXICAIN

But du jeu

Rester le dernier joueur en « vie ».

Comment jouer ?

Une partie se joue en plusieurs tours de jeu durant lesquels chacun va tenter de réaliser une combinaison de valeur supérieure à celle de ses adversaires. En début de partie, chacun a six vies. Vous pouvez matérialiser les vies en prenant chacun 6 jetons ou en dessinant 6 bâtons sur une feuille de papier. Un joueur est désigné pour commencer la partie, puis l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour chacun lance les 2 dés, si le résultat du tirage convient au joueur, il peut s'arrêter et la main passe au joueur placé à sa gauche ; si le tirage ne lui convient pas, il peut relancer deux autres fois

les dés, mais à chaque lancer il doit obligatoirement rejouer tous les dés. Les valeurs des combinaisons par ordre décroissant sont les suivantes :

COMBINAISONS	
LE MEXICO	2 - 1 : c'est la combinaison la plus forte
LES PAIRES	De la paire la plus élevée : 6-6 à la paire la plus faible : 1-1
LES COMBINAISONS SIMPLES	De 6-5 à 3-1 : la valeur la plus élevée obtenue aux dés est toujours annoncée en premier

Lorsque tous les joueurs ont réalisé une combinaison, celui qui obtient le moins bon résultat perd une vie (un jeton ou coche un bâton sur sa feuille). Si deux joueurs sont ex aequo en obtenant le moins bon résultat, ils perdent chacun 1 vie.

Si lors du tour, un ou plusieurs Mexico sont obtenus, le perdant de ce tour perd 2 vies.

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur n'a plus de vie, il est éliminé. Le gagnant est le joueur à qui il reste une ou plusieurs vies.

Si 2 ou plusieurs joueurs restent en lisse avec chacun 1 vie et qu'ils perdent tous en même temps -car leur jet de dés est identique- alors la partie est déclarée « jeu mort » sans gagnant.

LE JEU DU SEPT

But du jeu

Accumuler le plus de jetons possible en misant sur le bon tableau ou en ramassant les mises perdantes lorsque l'on tient le rôle de banquier.

Comment jouer ?

Commencez par dessiner un tableau comprenant deux cases : Manque (points 2-3-4-5-6) et Passe (points 8-9-10-11-12). Notez qu'il manque bien le 7.

MANQUE	PASSE
2 - 3 - 4 - 5 - 6	8 - 9 - 10 - 11 - 12

Déterminer en début de partie le nombre de tours pendant lequel un joueur peut rester banquier. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le plus de points commence par être le banquier (qui tournera tous les 10 coups par exemple). Comme à la roulette, chacun mise un certain nombre de jetons sur une des 2 cases Manque ou Passe. Le banquier finit par dire « Les jeux sont faits » (dès lors, les joueurs ne peuvent plus miser). Le banquier lance les deux dés. En fonction des résultats obtenus (en totalisant les points des dés) le banquier prend tous les jetons qui sont sur la « mauvaise » case et paye à égalité les joueurs qui ont correctement misé. Si le total des points est de 7, il ramasse toutes les mises.

Fin de la partie :

Lorsque tous les joueurs ont été banquier, celui qui totalise le plus de jetons gagne la partie.

LE SEPT

But du jeu

Marquer un maximum de points.

Décider à l'avance du nombre de tours à jouer au cours de la partie (10 lancers chacun par exemple). Un joueur est désigné pour commencer. Il lance les dés et totalise ses points. Tant qu'il n'obtient pas 7 lors d'un tirage, il peut rejouer et à chaque fois, il comptabilise les points obtenus en les cumulant aux précédents jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter. S'il préfère s'arrêter, les points sont marqués et le tour passe au joueur suivant. S'il choisit de continuer mais qu'il obtient un 7, tous les points en jeu sont perdus et la main passe au joueur suivant.

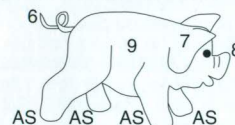
Fin de la partie

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points à l'issue du nombre de tours de jeu déterminé en début de partie.

LE JEU DU COCHON

But du jeu

Etre le premier à réaliser son cochon.



Comment jouer ?

Chaque joueur prend une feuille de papier sur laquelle il va progressivement reproduire son cochon. Le plus jeune joueur commence par lancer les deux dés et les totalise. S'il a la chance de faire 9, il peut dessiner le corps de son futur cochon et pourra relancer les dés pour obtenir le groin en faisant un 8, etc... si ce n'est pas le cas, le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour compléter son cochon, il faut donc obtenir successivement dans l'ordre les points suivants

Nombre de points	Éléments
9	Le corps
8	Le groin
7	L'oreille
1*	Une patte
6	La queue

* Un As permet de placer une seule patte. (Si l'on obtient deux As avec un jet de dé, on peut dessiner deux pattes) mais rappelons qu'il faut dessiner les quatre pattes avant de placer la queue !

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui termine le premier le dessin de son cochon.

Vous pouvez toujours réaliser d'autres modèles pour les enfants (si vous en avez assez du cochon) un pantin, un clown, un pierrot, un pendu !...

LES NEUF CASES - FERMER LA BOÎTE

But du jeu

Après avoir déterminé un nombre de manches, totaliser le moins possible de points.

Comment jouer ?

Chaque joueur commence par dessiner 9 cases et y inscrit les chiffres de 1 à 9. Ne jouant pas avec une véritable boîte, vous n'utiliserez pas le mot « fermer » puisqu'il s'agit d'un tableau sur lequel vous allez « cocher » des cases ou bien placer un jeton pour symboliser que la case est « fermée ».

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Chaque manche se joue en nombre égal de tours. Un joueur est désigné pour commencer à jouer. Il lance les dés ; en fonction du tirage, plusieurs possibilités s'offrent à lui. Il peut :

- 1) Additionner la valeur des deux dés et cocher la case correspondant au total obtenu. Par ex 5 & 3, cocher le 8.
 - 2) Cocher les 2 cases correspondant à la valeur de chacun des dés. Par ex 5 & 3, cocher le 5 et le 3.
 - 3) Cocher la case correspondant à la valeur de l'un des deux dés. Par ex 5 & 3, la case 5 est déjà cochée, le joueur coche seulement le 3.
- Tant que vous réalisez une des actions décrites ci dessus, vous gardez la main et relancez les dés. Dès que vous ne pouvez plus cocher de case, le tour passe au joueur suivant et vous marquez sur la feuille de score la somme correspondant au total de la valeur des cases non cochées. Michel n'a pas coché les cases 3,5,8,9 son score est donc de 25 points. Quand vous réussissez à cocher les cases 7-8 et 9, vous pouvez choisir de continuer à jouer avec un seul dé.

Si vous préférez jouer avec les 2 dés, vous devez impérativement cocher les deux cases désignées par le jet de dés pour vous permettre de valider votre coup. Sinon votre tour s'arrête et vous comptabilisez les chiffres non cochés. Par exemple : Sophie a coché les cases 5-6-7 et 9, elle tire 5-3 et choisit de cocher la case 8 et de continuer à jouer avec deux dés. Au coup suivant, elle obtient 2 et 5, pas de chance, la case 5 est déjà cochée ! Son tour se termine et elle marque la somme de toutes les cases non cochées. Sophie n'a pas coché les cases 1+2+3+4, elle marque donc 10 points sur la feuille de marque.

Si un joueur réussit à cocher toutes les cases du tableau, il marque un bonus de - 45. Par exemple au début de la 3^{ème} manche, Sophie a un score de 43 points. A son tour de jeu, elle réussit à cocher toutes les cases ; elle soustrait 45 points de son score et passe donc ainsi à -2.

Fin de la partie

Après avoir joué le nombre de manches déterminé au début de la partie, le gagnant est celui qui totalise le minimum de points en additionnant le résultat de toutes les parties jouées. Le résultat peut être en négatif.

VARIANTE :

Vous pouvez rajouter la soustraction dans la liste des actions, c'est à dire si un joueur obtient 5 et 4, il peut cocher le 9 ou le 4 et/ou le 5, ou bien le 1.

BUSTED



But du jeu

Rester le seul joueur en jeu.

Comment jouer ?

Commencez par dessiner le plateau de jeu sur une grande feuille de papier. Placez le plateau au centre de la table de façon qu'il soit accessible à tous.

3	4	5
6	7	8
9	10	11

Distribuez le même nombre de jetons (quantité que vous choisissez) à tous les joueurs ; décidez qui sera le premier joueur, puis vous procéderez dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour de jeu, jetez les dés et totalisez les points, puis reportez-vous au tableau suivant :

Résultats du tirage	Actions
3-4-5-6-7 8-9-10-11	- Si la case est vide : placez un nombre de jetons correspondant à la valeur de la case. Exemple : Vous obtenez 6 aux dés, la case 6 est vide de jetons, vous placez 6 jetons sur cette case et votre tour prend fin. - Si la case est pleine, ramassez les jetons et placez-les devant vous. Si vous le souhaitez, vous pouvez relancer les dés ou passer les dés à votre voisin.
7	Vous devez disposer 7 jetons sur la case correspondante du plateau de jeu sans tenir compte des jetons déjà présents sur cette case et votre tour prend fin.
2 ou 12	Vous êtes chanceux et vous ramassez TOUS les jetons présents sur le plateau de jeu ! Vous relancez immédiatement les dés; si vous refaites 2 ou 12, alors là pas de chance, vous devez remplir le plateau de jeu avec vos jetons de la façon suivante : 3 jetons sur la case 3, 4 jetons sur la case 4, etc... Si vous n'avez pas suffisamment de jetons, vous commencez par remplir la case de la valeur la plus basse (3) jusqu'à épuisement de vos stocks de jetons. Si en relançant les dés vous totalisez un autre montant que 2 ou 12, vous remplissez la case avec le nombre correspondant de jetons et votre tour prend fin.

Fin de la partie :

S'il ne vous reste plus assez de jetons pour régler votre mise, vous placez ce que vous pouvez et la partie est terminée pour vous, vous êtes éliminé ! Le gagnant de la partie est le dernier joueur qui possède toujours des jetons après avoir fini son tour de jeu.

Jeux avec 3 dés

LE ZANZI OU ZANZIBAR

But du jeu

Obtenir le plus possible de points à l'issue de la partie.

Comment jouer ?

Avant de commencer à jouer, on décide du nombre de tours de jeu de la partie ou d'un nombre de points à atteindre.

Un joueur est désigné pour commencer à jouer, puis l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant de lancer les dés, le premier joueur indique le nombre de lancers dont dispose chacun des joueurs, pour le tour -y compris pour lui-même- ; il peut annoncer de 1 à 3 lancers au maximum. Il peut également déterminer si à chaque lancer, l'ensemble des dés doit être relancé ou pas.

A la fin d'un tour de jeu, seul le joueur ayant obtenu le plus fort résultat marque des points. Quand dans le même tour, deux joueurs ou plus obtiennent un Zanzi (3 dés identiques) on tiendra compte pour les départager de la hauteur des combinaisons qui est la suivante : Zanzi d'As, Zanzi de 6, Zanzi de 5, Zanzi de 4, Zanzi de 3, Zanzi de 2. S'il y a égalité entre les joueurs : il y a « rampo ». On départagera les ex æquo avec un ou plusieurs « coups secs » (chacun des joueurs devant relancer les 3 dés).

LES COMBINAISONS	
Tirage	Valeur
Un Zanzi : 3 dés identiques	250 pts
As	100 pts
6	60 pts
5	50 pts
4	40 pts
3	30 pts
2	20 pts

Fin de la partie

En fonction de l'option choisie en début de partie (un nombre de manches ou un minimum de points à atteindre) celui qui gagne le plus de manches ou de points est le vainqueur de la partie.

VARIANTE

Le fonctionnement de base du jeu reste le même, sauf que :

Le joueur qui débute le tour détermine la façon de jouer pour l'ensemble des joueurs et ce lors du premier tirage de dés, en fonction du résultat qu'il vient d'obtenir :

Si son résultat est peu élevé, il annonce « les petits » signifiant ainsi que les autres joueurs doivent obtenir un résultat inférieur au sien pour gagner. Le zanzi d'As est alors considéré comme le résultat le plus bas.

Si son résultat est élevé, il annonce « les gros » ce qui signifie que les autres joueurs doivent dépasser son résultat.

LE BELOTE AUX DES

But du jeu

Etre le premier joueur à obtenir 1000 points.

Comment jouer ?

Le joueur qui obtient le score le plus élevé en lançant un dé sera le premier joueur. Les ex æquo (les rampo) relanceront pour se départager. On joue dans l'ordre déterminé par le dé, du plus fort ou plus faible résultat.

Le premier joueur lance les dés et conserve la main tant que le jet de dés lui permet de marquer des points.

Les combinaisons gagnantes rapportent :

Combinaisons	Points
Un seul 6	20 points
Une paire de 6	40 points
Un brelan de 6 (trois 6)	200 points
Un brelan de 5 (trois 5)	150 points
Tous les autres brelans (As, 2, 3 et 4)	100 points chacun
Les suites 1-2-3 ou 2-3-4 ou 3-4-5	20 points chacune
La suite 4-5-6 (appelée 69)	40 points (soit 20 points pour la suite + 20 points pour le 6)

Fin de la partie

Le premier joueur qui obtient 1000 points gagne la partie.

LE 421 version bistrot

But du jeu

Ne pas récupérer de jetons.

Comment jouer ?

Placer 11 jetons au milieu de la table. Un joueur est désigné pour commencer la partie. Le jeu se joue en deux phases : « la charge » puis la « décharge ». Pendant la charge, le joueur obtenant la combinaison la plus faible prend des jetons au pot. Il devra se débarrasser des jetons récupérés lors de cette manche au cours de la 2^{ème} phase du jeu : la décharge.

La charge

Pendant « la charge », tous les joueurs lancent les 3 dés, une seule fois, on dit « sec ».

La meilleure combinaison du tour permet de déterminer le nombre de jetons que prend le joueur ayant obtenu la combinaison la plus faible. Vous jouerez autant de tours de jeu que nécessaire pour vider le pot. Dès que le pot est vide, le joueur qui a collecté les derniers jetons commence la seconde phase du jeu ou « la décharge ».

LES COMBINAISONS	Commentaires
Pénalités	C'est la combinaison la plus élevée. S'il reste moins de 8 jetons, le joueur prend la totalité du pot. * Paire d'As ou Brelan ? Si dans le même tour un joueur obtient par exemple les As par les 5(As-As-5) et qu'un autre joueur obtient un brelan de 5-5-5, soit deux combinaisons de même valeur, c'est le brelan qui l'emporte sur les As, car il est plus difficile à obtenir. Une suite = trois dés qui se suivent (ex. 1-2-3). La suite la plus forte est 4-5-6, la suite la plus faible est 1-2-3. On annonce toujours en premier la valeur du dé le plus fort, jusqu'au dé le plus faible. La force des dés est la suivante : 6, 5, 4, 3, 2, As. La combinaison la plus forte est 6-6-5, la plus faible, 2-2-1, appelée « nénette »).
LES COMBINAISONS	
Pénalités	8 jetons La hauteur du 3 ^{ème} dé : détermine le nombre de jetons à prendre 1+1+4 = 4 jetons, etc. La combinaison 3 As, vaut 7 jetons. La hauteur du brelan. 6-6-6 = 6 jetons, etc. Le brelan 1+1+1, vaut 7 jetons
LES COMBINAISONS en ordre décroissant	4-2-1 Les As : As + As + un dé X* Les Brelans * 6+6+6 ou 2+2+2 Les Suites 1-2-3 / 2-3-4, etc. Les combinaisons simples 6-4-2, 5-3-1, etc.

La décharge

Le joueur qui a la main lance les dés, et s'il le souhaite une deuxième fois, voire une troisième, en choisissant de reprendre à chaque fois 1, 2 ou 3 dés ; il a la possibilité de reprendre à chaque lancer un ou plusieurs dés laissés de côté auparavant. Puis tous les joueurs à leur tour font de même mais ne dépassent pas le nombre de jets de dés du premier joueur.

En revanche, ils peuvent effectuer moins de lancers s'ils sont satisfaits de leur combinaison lors d'un tirage.

Quand dans un tour de jeu, un joueur obtient la même combinaison qu'un adversaire mais en moins de coups, c'est lui qui donnera des jetons. Exemple : A, fait 1-1-4 en trois coups, B en deux coups, c'est B qui donnera 4 jetons. Lorsque tous les joueurs ont effectué leur jet de dés, le joueur ayant obtenu le meilleur tirage donne des jetons au perdant du tour, en utilisant le même barème que précédemment. Sauf si c'est un 4-2-1 car il donnera l'intégralité de ses jetons au perdant du tour, et sort tout de suite du jeu.

Quand des joueurs sont à égalité pour la meilleure ou plus mauvaise performance, ils doivent relancer chacun les dés pour se départager. C'est le vainqueur qui donnera ses jetons ou qui ne prendra pas de jetons.

Fin de la partie

Ainsi, dès qu'un joueur n'a plus de jeton, il sort de la partie. Le jeu continue entre les joueurs possédant encore des jetons devant eux. Le perdant est celui qui récupère les 11 jetons. La tradition veut qu'il paye l'apéro !!!!

Variante

Au début du jeu, chaque joueur reçoit par exemple 5 jetons, cela permet à l'ensemble des participants de jouer obligatoirement les deux phases de jeu. Par tradition, avant de jouer, les joueurs définissent les conventions (des points de règles particuliers) de la partie. Par exemple jouer en 21 jetons, pouvoir lancer trois fois les dés lors de la charge...

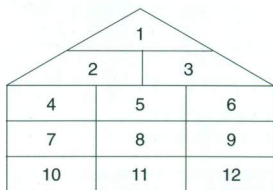
LA MAISON EN CONSTRUCTION ou VARIANTE DU MARTINETTI

But du jeu

Construire sa maison le plus rapidement possible.

Comment jouer ?

Chaque joueur dessine une maison vide comprenant 12 cases comme ci-dessous :



Choisissez un premier joueur, puis vous procéderez dans le sens des aiguilles d'une montre. L'objectif est d'obtenir à chaque lancer respectivement 1 puis 2 puis, 3... jusqu'à 12 et de redescendre jusqu'à 1. Vous pouvez considérer chaque dé séparément ou bien faire le total d'un, deux ou trois dés. A chaque fois que vous obtiendrez un résultat, vous ; cocherez d'une barre oblique votre case de la maison en montant et ferez de même en redescendant, vous finirez votre croix case par case. Vous conservez les dés tant que vous progressez ; puis vous passez les dés au joueur suivant.

Exemple :

Avec un 1-4-6, vous pouvez obtenir : Soit 1, soit 4, soit 6, soit 5 (en totalisant 4+1), soit 7 (6+1), ou encore 10 (6+4). Mais vous devez choisir d'utiliser chaque dé une seule fois seulement. Lorsqu'un joueur obtient un total dont il pourrait se servir et qu'il ne s'en aperçoit pas, tout joueur capable d'utiliser ce nombre pour son propre jeu l'annonce et coche la case correspondante.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui a coché d'une croix toutes les cases de sa maison le premier.

LA BEZETTE



But du jeu

Se débarrasser le plus rapidement possible de ses jetons ou anneaux.

Comment jouer ?

Imaginez une tige verticale fixée sur un socle, voilà ce qu'est une bezette ! Et si vous ne possédez pas en stock cet article... au lieu de recevoir des anneaux, chaque joueur se verra attribuer des jetons en quantités égales.

Décidez qui sera le premier joueur, puis vous jouerez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. On lance les trois dés et à chaque fois que l'on obtient un As, on se débarrasse d'un jeton.

1. Si l'on obtient deux As : on perd deux jetons, etc...
 2. Si l'on tire un 6, deux 6, trois 6 : on donne 1, 2, 3 jetons à son voisin de droite.
 3. Si l'on obtient 69 : soit 6-5-4 on se débarrasse de tous ses jetons sauf un.
- Dans le 1^{er} et 3^{ème} cas les jetons sont mis au pot.

Fin de la partie

Le premier joueur qui se débarrasse de tous ses jetons a gagné.

LE BIDOU



Prévoir un cornet ou un cache dés pour masquer votre jeu.

But du jeu

Ne pas récupérer les 9 jetons.

Comment jouer ?

Une partie se joue en deux manches distinctes. Au début de la partie on place 9 jetons formant le pot au centre de la table. A chaque fois que l'on perd un coup, on récupère des jetons du pot ou des autres joueurs, si le pot est épuisé.

Le joueur qui obtient le score le plus élevé en lançant un dé est le premier joueur. Il joue contre le joueur placé à sa droite. Voici les neuf combinaisons en ordre décroissant :

Nom des combinaisons	Tirage des dés
Le brelan d'As	1-1-1
Le Bidou	2-1-1
Le Bidet	2-2-1
Le 421	4-2-1
Les six brelans (3 dés identiques)	6-6-6, 5-5-5, etc.
Les échelles	des paires de 3 accompagnées de 6, 5, 4, 2, ou 1
Les fourchettes	des paires d'As accompagnées d'un 6, 5, 4, 3, ou 2
Les séquences	6-5-4, 5-4-3, 4-3-2, 3-2-1
Les autres résultats se classent d'après le total des points	maximum 6-6-5 (17 pts) à 3-2-2 (7 pts)

Déroulement d'un tour de jeu

1^{ère} manche

Le premier joueur lance les dés et regarde discrètement le score qu'il a obtenu en soulevant son cornet. Il peut relancer jusqu'à trois fois ses dés. Le joueur défié fait de même.

Puis le premier joueur fixe un enjeu, par exemple 2 jetons, bluff ou réalité ?

Son adversaire peut lui répondre de 3 façons :

- « Je passe » il se retire du jeu et reçoit la moitié de la mise soit un jeton dans notre exemple.
- « Tenu » il accepte de comparer son jeu avec celui de l'adversaire. Le joueur qui a le moins bon score reçoit toute la mise (ici deux jetons).
- « Tapis » il rajoute alors des jetons à la mise initiale.

Le premier joueur peut répondre à son tour de 3 façons :

- Se retirer, il reçoit une pénalité de la totalité de son enjeu, soit 2 jetons.
- Accepter la comparaison des jeux ; celui qui a le moins bon score reçoit la totalité de la mise.
- Augmenter la mise, et l'on reprend les possibilités de réponses du début.

Le tour se termine lorsque l'un des deux joueurs annonce « je passe » ou « tenu » ou qu'il ne possède plus de jetons pour miser.

A la fin du tour, le joueur qui était « défié » devient le premier joueur. Il doit maintenant défier le joueur placé à sa droite, etc.

La manche prend fin lorsqu'un joueur récupère les neuf jetons. Il a perdu.

2^{ème} manche :

Le jeu se joue comme précédemment, sauf que lorsqu'un joueur n'est pas satisfait de son lancer de dés, il peut relancer un ou deux dés (au choix) à condition de laisser apparent la (les) valeur(s) du (des) dé (s) gardé(s).

Le perdant est celui qui collecte les 9 jetons.

Fin de la partie

Une partie se joue en général en deux manches.

Le perdant est le joueur qui a perdu le plus de manches. S'il y a égalité entre deux joueurs, une nouvelle partie est jouée pour les départager (soit deux manches.).

LA PASSE MONEGASQUE

But du jeu

Collecter le plus possible de jetons.

Comment jouer ?

Distribuer à chaque joueur un nombre égal de jetons. Décider d'un nombre de tours de jeu, puis désigner un joueur pour être le premier banquier. Le banquier joue contre tous les autres joueurs. Il lance les dés.

Si les points des 3 dés sont différents, le coup ne compte pas. Il relance les dés ; tant que la valeur des dés est différente, le banquier relancera les dés.

Si la valeur de deux ou trois dés est identique, le banquier annonce :

- Passer (ce qui signifie qu'il obtient 11 ou au-dessus), chaque joueur lui donne un jeton et il rejoue à nouveau

Exemple de tirage : 5-5-3 = 13

- Ne pas passer (ce qui signifie qu'il obtient 10 ou au-dessous), c'est à lui de donner un jeton à chaque joueur.

Exemple de tirage : 2-2-5 = 9

Il passe alors les dés au joueur suivant qui devient banquier à son tour.

Fin de la partie :

Après avoir joué le nombre de tours déterminé au début de la partie, le gagnant est celui qui accumule le plus de jetons.

FRENCH BANK



But du jeu

Collecter le maximum de jetons.

Comment jouer ?

Le jeu comporte un banquier qui est opposé aux autres joueurs. Avant de jouer, on fixe l'ordre dans lequel chacun sera tour à tour le banquier. On prévoit également le nombre de tours à jouer avant de changer de banquier.

Distribuez à chaque joueur un nombre égal de jetons.

Prévoyez de dessiner un tableau comme suit :

5	6	14	15
MANQUE		PASSE	
7		16	

Chaque joueur mise soit sur une case, soit sur les deux cases s'il le souhaite :

- « manque » correspondant à 5, 6, 7

- « passe » correspondant à 14, 15, 16

Quand tous les joueurs ont misé, le banquier lance les dés jusqu'à ce qu'il obtienne un total équivalent à l'un des points du tableau : 5, 6, 7, 14, 15 ou 16.

Lorsque l'une de ces valeurs est atteinte, le banquier ramasse les mises sur la case perdante et paye les joueurs ayant misé sur la case gagnante. Les joueurs gagnants reprennent leur mise et reçoivent un gain égal au nombre de jetons misés.
Cas particulier : Si le banquier obtient un brelan d'As (trois As), tous les joueurs perdent leur(s) mise(s) au profit du banquier.

Fin de la partie :

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de jetons.

Jeux avec 5 dés

LES TOMBEZ RAIDES

But du jeu

Obtenir le plus possible de points.

Comment jouer ?

Dessinez un tableau comportant une colonne par joueur pour inscrire les scores en cours de partie. Convenez d'un nombre de tours de jeu et choisissez le premier joueur, puis vous jouerez dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, lancez les 5 dés.

- Si vous tirez 2 ou/et 5, vous ne marquez aucun point et vous laissez ce ou ces dés de côté et relancez les autres dés.

- Si aucun des dés ne présente une de ces valeurs (2 ou 5) vous totalisez le nombre de points. Puis vous continuez à lancer les dés jusqu'à ce que tous vos dés soient morts, c'est à dire écarté du jeu, en notant toujours vos scores à chaque lancer, si le lancer le permet. Lorsque tous les dés sont « morts », vous passez la main à votre voisin de gauche qui procédera de même.
Exemple d'un tour de jeu :

Exemple de tirage	commentaire
Vous obtenez 2-6-6-4-3	Ce tirage contient un 2, vous ne marquez donc aucun point. Mettez de côté le dé : « il est mort ». Vous relancez les quatre autres dés.
Au tirage suivant, vous obtenez 3-1-4-6	Il n'y a ni 2 ni 5 vous totalisez donc les points : 14 points.
Au tirage suivant, vous obtenez 5-5-6-3	Vous ne marquez aucun point car vous avez deux dés indiquant 5 ; vous conservez vos 14 points et laissez les deux 5 de côté : ils sont morts. Vous relancez les deux dés restants.
Vous obtenez 2 et 4	Vous ne marquez aucun point. Votre dé 2 est mort et vous relancez le dernier.
Il sort un 3	Vous marquez 3 points et totalisez donc 17 points. (14 +3) et vous relancez le dé.
Au tirage suivant vous lancez un 2	Tous vos dés sont morts. Vous avez un score final de 17 points et c'est au joueur suivant de procéder de même

Fin de la partie

Après avoir joué le nombre de tours défini en début du jeu, le gagnant est celui qui totalise le maximum de points.

LES AS

But du jeu

Etre le dernier joueur à placer un As au milieu de la table.

Comment jouer ?

Le joueur qui obtient le tirage le plus élevé avec un dé commence à jouer. Le jeu progresse ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance les 5 dés et isole le ou les 1 (As) au centre de la table, s'il a obtenu des 2, il les donne au joueur placé à sa gauche et s'il a obtenu des 5, il les donne à son voisin de droite.

Il relance le ou les dés restant en jeu tant qu'il ne fait pas un 1, 2 ou 5. Puis le tour passe au joueur de gauche. Quand il a transmis tous ses dés à un autre joueur, le joueur demeure toujours dans la partie car il peut en recevoir des autres joueurs.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui place le dernier 1 (As) au milieu de la table.

Avant de commencer la partie, chaque joueur peut miser un certain nombre de jetons. A la fin, le gagnant ramasse tous les jetons misés.

LES DES INDIENS

But du jeu

Obtenir les meilleures combinaisons.

Comment jouer ?

Déterminez qui sera le premier joueur, puis vous jouerez dans le sens des aiguilles d'une montre. Convenez également du nombre de tours de jeu que vous effectuerez au cours de la partie. Un tour de jeu correspond au fait que tous les joueurs ont joué une fois.

Le premier joueur lance les dés et peut rejouer encore deux fois tout ou partie des dés pour améliorer son résultat. Les autres joueurs seront contraints de réaliser alors le même nombre de tirages. Celui qui obtient la plus forte combinaison marque un point. Si aucun joueur n'obtient de paire dans son tirage, le coup est nul. Personne ne marque de points ce tour-ci.
L'ordre des dés est le suivant : 6, 5, 4, 3, 2. L'As ou 1 peut remplacer n'importe quelle autre valeur, il est dit « sauvage ».

La valeur des combinaisons dans l'ordre décroissant est la suivante :

- Poker (pointu ou quinton) Cinq dés identiques. Les cinq 6 sont supérieurs aux cinq 5, etc.
- Carré : quatre dés identiques plus une autre valeur
- Full : brelan et une paire
- Brelan : trois dés identiques
- Double paires
- Paire

Fin de la partie

Lorsque tous les joueurs ont joué comme premier joueur une fois ou plus en fonction de la convention établie au début de la partie, celui qui a remporté le plus de jetons gagne une manche. Il est de tradition de jouer en deux manches gagnantes, pour sortir vainqueur du jeu.

Ce jeu est très populaire dans les bars américains.

YAM

But du jeu

Obtenir le plus possible de points.

Comment jouer ?

Avant de commencer à jouer, reproduisez la grille suivante (sans la colonne commentaires !) en fonction du nombre de joueurs. Le plus jeune commence à jouer. A l'aide de cinq dés, chaque joueur va tenter d'obtenir l'une des combinaisons de sa grille de jeu.

Grille de jeu	Joueur A		Commentaires
	↓	L	↑
Les colonnes			<p>Colonne descendante : Les résultats seront inscrits obligatoirement de haut en bas, sans sauter de case, de la ligne 1 à la ligne Yam.</p> <p>Colonne Libre Cette colonne permet au joueur d'inscrire un résultat lorsqu'il ne peut l'inscrire ni dans la colonne montante ou descendante.</p> <p>Colonne montante Inversement à la colonne descendante, les résultats sont inscrits de bas en haut, soit de la ligne Yam à la ligne 1.</p>
1			<p>Les lignes de 1 à 6 :</p> <p>Elles correspondent aux points des dés.</p> <p>Exemple de tirage : trois 2, marquez 6 sur la ligne des 2 ; deux 4 marquez 8 sur la ligne des 4, etc...</p>
2			
3			
4			
5			
6			
TOTAL A			Sur cette ligne seront inscrits les totaux des points obtenus sur les lignes de 1 à 6.
Bonus + 30 pts			Ce bonus dépend du total A. Vous marquez 30 points si ce et total A est au minimum de 60 points.
TOTAL B			Additionner le total A au bonus.
Maxi			Il faut réaliser le plus de points possible en additionnant la valeur de tous les dés.
Mini			Il faut obtenir le moins de points possible en additionnant la valeur de tous les dés.
TOTAL C			Il faut soustraire les points obtenus au maxi de ceux marqués au mini. Il peut arriver que ce résultat soit en négatif.
Brelan + 20 pts			Il faut obtenir trois dés identiques ; les points gagnés sont égaux à la somme de ces trois dés à laquelle on ajoute un bonus de 20 points. Exemple : 4-4-4-2-3, vous totalisez (4x3)+5 + 20 = 37 points
Full + 30 pts			Il faut obtenir un brelan et une paire. Vous totalisez le nombre de points inscrits sur les 5 faces des dés en y ajoutant 30 points de bonus. Exemple : 4-4-4-2-2, (3x4) + (2x2) + 30 = 46 points
Suite + 40 pts			Il faut que tous les dés se suivent ; il n'existe que deux possibilités : 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6. Vous totalisez le nombre de points inscrits sur les 5 faces des dés en y ajoutant un bonus de 40 points. Exemple : 1-2-3-4-5, 15 + 40 = 55 points
Carré + 50 pts			Il faut obtenir 4 faces identiques. Vous totalisez le nombre de points inscrits sur les 4 faces du dé en y ajoutant un bonus de 50 points.
Yam + 60 pts			Il faut obtenir 5 faces identiques. Vous totalisez le nombre de points inscrits sur les 5 faces du dé en y ajoutant un bonus de 60 points.
TOTAL D			Sur cette ligne seront inscrits les totaux des points obtenus sur les lignes : brelan, full, suite, carré et Yam
TOTAL A+B+C+D			Total général : on additionne les totaux des sections A+B+C+D

Il peut reprendre tout ou une partie des dés (même ceux gardés lors des tirages précédents) afin d'améliorer son jeu en 3 lancers maximum. Puis le tour passe au joueur suivant. Chaque case ne peut être remplie qu'une fois et une case doit être impérativement remplie à chaque tour. Si le tirage obtenu ne permet pas de remplir une case libre, le joueur sera contraint de marquer 0 dans l'une des cases de son choix.

Fin de la partie : La partie se termine lorsque tous les joueurs ont rempli toutes les cases de leur grille de jeu ; les totaux sont alors établis. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points.

Jeux avec 6 dés

LES SEQUENCES

But du jeu

Totaliser le maximum de points.

Comment jouer ?

Déterminez en début de partie soit un total de points à obtenir ou bien un nombre de tours de jeu. Chaque joueur lance 6 dés à la fois en un coup (coup « sec ») et compte ses points en fonction du barème suivant :

Tirages	Points
1-2....	5
1-2-3...	10
1-2-3-4..	15
1-2-3-4-5.	20
1-2-3-4-5-6	25

Puis l'on passe les dés à son voisin de gauche. Attention, si l'on obtient 1-1-1 aux dés, le score est remis à 0 !

Fin de la partie

Le gagnant est soit celui qui totalise le plus de points après un nombre de tours déterminé au début du jeu, soit celui qui atteint le premier 200 points par exemple.

VARIANTE

Si vous obtenez une « suite » de deux dés par exemple, vous appliquez le barème le plus bas (5 points). Si vous obtenez 3-4-5, vous obtenez 10 points; et ainsi de suite.

Tirages	Points
2-3 ou 3-4 ou 4-5 ou 5-6	5
2-3-4 ou 4-5-6-...	10
2-3-4-5 ou 3-4-5-6	15
2-3-4-5-6.	20

L'ORAGE

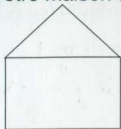
But du jeu

Etre le dernier joueur en jeu.

Comment jouer ?

Décidez qui sera le premier joueur puis vous procéderez dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance les 6 dés et conserve celui ou ceux qui indiquent un 1 et passe les autres dés à son voisin.

Ce joueur procède de même et ainsi de suite jusqu'à épuisement des dés. Le joueur suivant relancera alors les 6 dés. Si vous n'obtenez aucun 1 vous devez construire votre maison en dessinant une ligne. (cf. figure)



Fin de la partie : Après 6 échecs, vous aurez fini de « construire » votre maison ; la septième fois que vous n'obtiendrez pas de 1 « votre maison sera atteinte par la foudre et détruite ». Vous serez alors éliminé. Le dernier joueur restant en jeu sera déclaré vainqueur.

Exemple d'un tour de jeu à 4 joueurs :

JOUEUR	TIRAGE	COMMENTAIRE
A	1-1-5-3-6-5	A garde donc les deux dés indiquant 1 et passe les 4 autres à son voisin.
B	1-2-6-4	B garde le tirage du 1 et passe les 3 autres dés à son voisin.
C	3-3-4	C n'a obtenu aucun 1, il doit commencer à dessiner une ligne de sa maison. Puis C donne les 3 dés à son voisin.
D	1-1-5	D garde les 2 dés indiquant 1 et passe le dé restant au joueur A.
A	2	A dessine une ligne de sa maison et passe le dé à B qui obtient un 1.

FINISH

But du jeu

Gagner un maximum de jetons.

Comment jouer ?

Dessinez le tableau de jeu suivant :

F	I	N	I	S	H
1	2	3	4	5	6

Prévoir 10 jetons par joueur.

Choisissez le joueur qui commence, puis vous procéderez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance les 6 dés. Il place les dés sur les cases correspondantes du tableau de jeu, toujours en ordre croissant à partir de 1 et passe les dés non placés au joueur suivant. Celui-ci lance les dés à son tour et tente de les placer sur les cases suivantes non occupées.

Si vous ne pouvez pas ajouter de dé(s) au tableau, vous devez donner au pot un nombre de jetons correspondant au nombre de cases vides. Celui qui complète la ou les dernières cases vides du tableau reçoit en prime un jeton de chaque joueur.

Exemple d'une partie à 4 joueurs

Joueur	Tirage de dés	Commentaires
A	1-1-2-3-6-6	Il place le dé 1, le 2 et le 3 sur les cases correspondantes du tableau, puis passe les dés au joueur suivant B.
B	4-1-3	Il place donc le 4, et passe les 2 autres dés au joueur suivant.
C	6-2	Comme il n'a pas obtenu de 5, il doit ajouter au pot le nombre de jetons correspondant au nombre de cases vides soit 2. Puis C passe les dés à D.
D	5-5	Il place un des dés sur la case correspondante, et passe le dernier D à A.
A	6	A est chanceux et lance un 6, complétant ainsi le tableau. A ayant terminé ce tableau, tous les joueurs doivent lui donner un jeton chacun. Au tour suivant B relance les 6 dés.

Fin de la partie

Si vous perdez tous vos jetons vous êtes éliminé. Le dernier joueur en lisse gagne le contenu du pot. Si le joueur qui commence la partie est très chanceux et qu'il fait 1-2-3-4-5-6, il gagne immédiatement la partie ainsi que tous les jetons des autres joueurs.

LE 10 000

But du jeu

Etre le premier joueur à atteindre ou dépasser 10 000 points.

Comment jouer ?

Choisir un premier joueur, puis l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour de jeu d'un joueur comporte plusieurs lancers de dés. A chaque lancer, il doit laisser un ou plusieurs dé(s) de côté pour pouvoir continuer à jouer ou obtenir des combinaisons valides. Dès que l'ensemble des dés est utilisé sans laisser de combinaison inachevée, le joueur peut relancer l'ensemble des dés et

additionner la valeur des nouvelles combinaisons au score réalisé précédemment. Toutefois pour marquer les points acquis au fil des jets de dés, le joueur doit dire « je m'arrête » et passer la main à son voisin de gauche. Pour valider une série de lancers, il faut que le dernier jet réalisé par le joueur contienne au moins un dé entrant dans l'un des brellans commencés ou un As ou un 5, sinon le tour du jeu est considéré comme nul et les points sont perdus.

Par convention pour ouvrir la marque, on doit réaliser au minimum un total de 1 000 pts. Par la suite, le joueur peut s'arrêter quand il le désire et marquer les points gagnés lors de son tour.

L'objectif est d'obtenir des combinaisons ou des As et /ou des 5 pour marquer des points.

Les combinaisons réalisables sont les suivantes :

Combinaisons	Valeurs	Commentaires
1-2-3-4-5-6	1000 pts	La suite doit être obtenue en un seul lancer (sec)
As-As-As	700 pts	Le brellan d'As doit être obtenu en un seul lancer (sec). Chaque As supplémentaire vaut 100 pts
5-5-5	500 pts	Le brellan de 5 doit être obtenu en un lancer (sec). Par la suite, chaque 5 supplémentaire vaut 100 pts
3 dés identiques	La hauteur du brellan : 3 dés 6 = 600 3 dés 4 = 400...	Le brellan peut être obtenu en plusieurs lancers. Chaque dé supplémentaire de même hauteur vaudra 100 pts. Par exemple 3-3-3-3 = 400 pts
Un ou deux As	100 pts par dé	Trois As réunis en plusieurs lancers ne rapportent que 300 pts, 100 pts /As.
Un ou deux 5	50 pts par dé	Trois 5 réunis en plusieurs lancers ne rapportent que 150 pts. 50 pts /5

Rappel : Les As et les 5 n'ont pas besoin d'être par 3 pour être valides.

Exemple A : Au cours de votre premier tirage vous obtenez 1-1-1-3-6-4. Vous mettez de côté les dés correspondant à au brellan de 1 et rejouez les 3 autres dés, se transformant par exemple en 4-4-5. Vous gardez les deux 4, et décidez alors de relancer un dé en espérant obtenir un 4 pour valider le brellan et ainsi pouvoir reprendre les 6 dés et rejouer.

Vous lancez le dé et faite un 2. Pas de chance le brellan de 4 étant inachevé vous ne marquez aucun point. Et votre tour s'arrête.

Exemple B: Vous obtenez 5-5-5-3-6-4. Vous mettez de côté les dés correspondant au brelan de 5 et rejouez les 3 autres dés, se transformant par exemple en 4-4-2. Vous mettez de côté les deux 4. Vous lancez le dé et faites 4. Super ! le brelan de 4 est achevé, vous avez un capital de 900 pts (400+500) et vous pouvez relancer les 6 dés...

Exemple C: Vous avez mis de côté 6-6-1-1-5, vous lancez le dernier dé et obtenez 1, vous marquez 350 points soit 3 As séparés = 100 points par As et 50 pts pour le 5. Les points sont marqués uniquement si vous avez ouvert la marque, sinon ils sont perdus. Et votre tour s'arrête.

Fin de la partie

Le premier joueur qui dépasse 10 000 points gagne la partie. Pour une partie rapide jouez en 5 000 points.

Variante :

Rajoutez aux combinaisons « la petite suite », soit 5 dés qui se suivent (il y a 2 possibilités 12345 et 23456), elle doit être obtenue « sec » et rapporte 500 points.

Jeux avec dés Poker



But du jeu

Réaliser la meilleure combinaison.

Comment jouer ?

Ce nom de jeu de dés vient de l'anglais Poker dice : Poker aux dés. Les dés portent des faces différentes des dés classiques. Les valeurs sont classées ainsi dans l'ordre décroissant : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9.

Les joueurs commencent par jeter chacun à leur tour un dé dont le résultat déterminera l'ordre dans lequel chacun jouera. Honneur au perdant pour débiter chaque nouvelle partie. On commence par déterminer une mise, par exemple un jeton, l'ensemble des mises est placé dans le pot commun. Le premier joueur lance les cinq dés ; il peut conserver son tirage ou reprendre un, deux, trois, quatre ou cinq dés pour les relancer une deuxième, voire une troisième fois. Les joueurs du tour ne pourront dépasser le nombre de coups effectués par le premier joueur ; en revanche, ils pourront en jouer moins.

L'As peut remplacer n'importe quelle autre valeur, comme un joker. Exemple : As + Valet = paire de valet ; As + 3 Dames = carré de Dames.

Les combinaisons en ordre décroissant sont les suivantes :

Combinaisons	Description des combinaisons
Le Poker (pointu, quinton ou quine)	Cinq figures identiques ou quatre figures identiques et un As, ou trois figures identiques et deux As.
Le Carré	Quatre figures identiques plus une autre valeur, ou bien trois figures identiques et 1 As
Le Full	Un brelan et une paire ; ex : trois Dames et deux 10 (Full aux Dames par les 10). L'ordre de valeur est déterminé par les trois dés identiques, ce qui signifie qu'un full aux Rois par les 9 battra un full aux Dames par les 10.
La Séquence	Une suite de cinq dés différents ; la séquence à l'As (As, Roi, Dame, Valet, 10) bat toutes les autres suites.
Le Brelan	Trois faces identiques, les autres dés ne présentant pas de faces identiques, et ne comportant pas d'As.
Deux paires	Deux Valets et deux dix. Si deux joueurs amènent les mêmes valeurs de paires, c'est le cinquième dé qui les départage.
La Paire	C'est la paire aux Rois la plus forte car deux As formeront évidemment une meilleure combinaison avec un ou plusieurs dés

Si des joueurs obtiennent le même tirage (rampo), ils se départagent en jouant un coup sec.

Fin de la partie

Le gagnant du tour est celui qui obtient la meilleure combinaison. Il ramasse les jetons misés au début du tour, puis chacun remise des jetons au pot pour un nouveau tour de jeu. Celui qui arrive à gagner les jetons de tous les joueurs sort vainqueur du jeu.



But du jeu

Réaliser la meilleure combinaison, en bouchant tour à tour les six trous du parcours de golf.

Comment jouer ?

En remplissant le tableau ci-après avec les points mentionnés dans la première colonne. Reproduisez le tableau suivant en créant une colonne par joueur On joue avec cinq dés Poker.

	Joueur A	Joueur B	Joueur C
As - 10 pts			
Roi - 9 pts			
Dame - 8 pts			
Valet - 7 pts			
10 - 6 pts			
9 - 5 pts			
TOTAL			

Une partie comprend six tours, pendant lesquels les joueurs peuvent chacun lancer les dés au maximum trois fois par tour de jeu. On joue à tour de rôle. Après son premier lancer, le joueur doit annoncer pour quelle figure il joue. Par exemple : il obtient 2 Valets, il les met de côté en précisant qu'il cherche les Valets. Lorsqu'il a terminé de jouer, il note dans la case valet correspondant à son nom le nombre de points obtenus, 3 valets : 3 x 7 pts = 21 points. Puis à son prochain lancer de dés, il cherchera à remplir une nouvelle case, « à boucher un nouveau trou du parcours », et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait rempli toutes ses cases.

Lorsqu'un joueur annonce une figure et qu'il n'obtient aucun dé correspondant, à la fin de son tour, il doit mettre un 0 dans la case encore ouverte de son choix.

Fin de la partie

Lorsque toutes les cases sont remplies, le joueur totalisant le plus de points gagne la partie.

VARIANTES POSSIBLES

- On peut doubler les points d'un coup si l'on tire un poker (cinq valeurs identiques) en un coup sec.
- Les joueurs choisissent d'obtenir une certaine valeur et notent dans le tableau le nombre de lancers qu'ils devront effectuer pour trouver toutes les figures. Exemple : le joueur obtient au premier lancer notamment trois Valets, c'est la figure qu'il décide de chercher. Il met de côté ses 3 Valets et relance les deux autres dés pour trouver d'autres Valets ou As car les As sont considérés comme des jokers. Pour terminer, on notera le nombre de lancers que le joueur a dû effectuer pour obtenir les 5 figures identiques. Le gagnant est celui qui totalise le moins de points.



But du jeu

Obtenir les 5 As en un minimum de coups.

Comment jouer ?

Avant de commencer chaque joueur prend un certain nombre de jetons, puis en place un dans le pot. Un joueur démarre la partie puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance les cinq dés ; il met de côté le ou les As obtenus. Il rejoue les autres dés en gardant à nouveau de côté le ou les As obtenus. Il continue à lancer les dés jusqu'à ce qu'il obtienne les cinq As. Mais attention aux nombres de coups ! Le gagnant du tour est celui qui a obtenu les 5 As en un minimum de lancers. Il ramasse tous les jetons misés en début de partie.

Fin de la partie Dès qu'un joueur n'a plus de jetons pour miser, la partie s'arrête, celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur.



But du jeu

Collecter le maximum de jetons en obtenant les meilleures combinaisons.

Comment jouer ?

Déterminer un nombre de tours de jeu. Chaque joueur commence par miser 10 jetons au pot. Le jeu progresse dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence la partie. A votre tour, vous ajoutez systématiquement un jeton supplémentaire au pot et lancez les 5 dés d'un coup. Si vous obtenez une des combinaisons suivantes vous gagnez le nombre de jetons correspondants :

Combinaisons	Jetons gagnés
Poker d'As (5As)	30
Autres Pokers (5 dés identiques)	20
Carré d'As (4As)	15
Autres Carrés (4 dés identiques)	12
Full (3 dés identiques + 2 dés identiques d'une autre valeur. Soit un brelan et une paire)	10
Suite (au moins 3 figures qui se suivent)	8
Brelan d'As (3As)	6
Autres Brelans (3 dés identiques)	4
Double paires dont une d'As (2 As + 2 dés identiques d'une autre valeur)	2
Autres double paires	Vous relancez les dés !

Dès qu'un joueur vide le pot, le tour prend fin. S'il reste des jetons après un tour de jeu complet, ceux-ci sont redistribués de façon équitable à chaque joueur. Tous les excédents de jetons sont réintégrés au pot pour la partie suivante. Pour redémarrer un tour, les joueurs placent 5 jetons dans le pot. Dès qu'un joueur ne possède plus assez de jetons pour payer la mise de départ d'un tour, il sort de la partie.

Fin de la partie

En fonction de la convention établie en début de partie, le gagnant est le joueur qui amasse le plus de jetons après un nombre établi de tours de jeu. Si un joueur rafle tous les jetons en cours de jeu, il gagne la partie.