

QUI PERD GAGNE

Nombre illimité de joueurs – 7 ans et + -

Contenu : 9 jetons numérotés de 1 à 9 et fixés sur un fil leur permettant de basculer

2 dés

la règle de jeu

Déroulement d'une partie :

Chaque joueur jette les dés aussi longtemps qu'il le peut, en tenant compte des observations suivantes : supposons par exemple que le premier joueur fasse 7 et 3 avec les dés . A son choix, il peut faire basculer les jetons 7 et 3 ou 7 et 2 et 1 ou 5 et 2 et 3, etc . Il peut additionner les valeurs obtenues par les deux dés ou les scinder mais il ne peut pas reporter une partie de la valeur d'un dé sur l'autre (ex. avec 7 et 3, faire basculer 8 et 2) .

Si ce joueur arrive à épuiser tous les points donnés par ce premier coup, il peut rejeter les dés et procéder de même . Il les lancera jusqu'à ce qu'il ne puisse plus rien faire basculer .

On compte alors le nombre de jetons non basculés et on passe la place au joueur suivant .

Remarques

- il convient de décider en début de partie la manière dont on déterminera le gagnant .
Par exemple : celui qui au bout de x parties (à fixer d'avance) a le moins de points
- variante possible : additionner les points des deux dés et les répartir comme on veut pour autant que le total des deux dés soit utilisé
- ce jeu n'est pas qu'un jeu de hasard : après quelques parties, on s'aperçoit qu'il est préférable de retourner tel ou tel jeton .