

PERI

RÈGLES POUR TOUS LES JEUX PERI



SPIELE

JEUX DE HASARD

- Roulette 3
- Bingo 4
- Loto 4

JEUX DE REFLEXION

- Echecs 4
- Dame 5
- Le loup et l'agneau 5
- Marelle 5
- Ludo ou Dada 5
- Backgammon 5
- Rommé 6
- Solitaire 6
- Domino 7

JEUX D'ADRESSE

- Mikado 7
- Jeu de puce 7

JEUX DE DES

- Le 421 8
- Poker d'As 8
- Yatzy 8
- Poker menteur 9

JEUX DE CARTES

- Valet noir 9
- Rami 9
- Rummy 10

ROULETTE

La roulette se joue avec un nombre illimité de joueurs. L'un d'eux est désigné comme croupier: à ce titre il s'occupe de la roulette, arbitre la partie et paie les gains. Le croupier ne peut jouer. Le croupier engage les joueurs à faire leurs mises en disant «Faites vos Jeux». A ce moment il met la roulette en mouvement et lance la bille a contre-sens. Tant que la bille circule, les joueurs peuvent modifier leurs mises. Dès que le croupier crie «Rien ne va plus»,

les joueurs ne peuvent plus modifier les mises. Chaque joueur peut placer plusieurs mises en même temps. Quand la bille est définitivement arrêtée sur une case, le croupier appelle le numéro sorti. Par ex. 6 Pair, Noir, Manque (<19) ou 27 Impair, Rouge, Passe (>19).

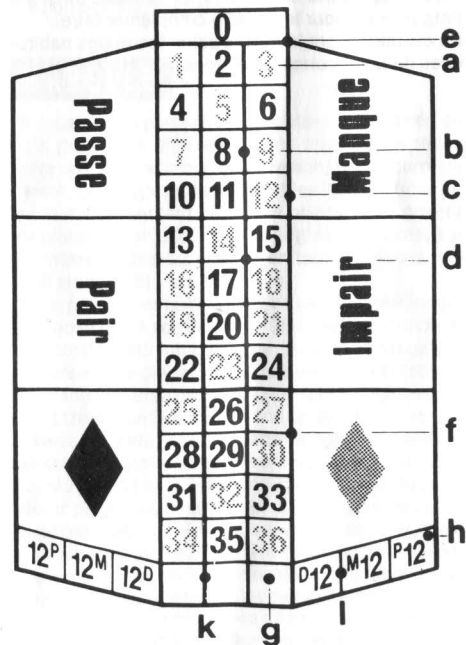
Le croupier encaisse les mises non gagnantes, après quoi il paie les mises gagnantes suivant le tableau ci-dessous.

Dès que le tapis est vide, le jeu recommence.

Clé de répartition des gains:

Position	Définition	Gain total pour 1 Fr.
a	Numéro Plein (3)	35 F + 1 F mise
b	A cheval sur 2 num.)8, 9)	17 F + 1 F mise
c	Transversale (10, 11, 12)	11 F + 1 F mise
d	Carré (14, 15, 17, 18)	8 F + 1 F mise
e	Quatre premiers chiffres (0, 1, 2, 3)	8 F + 1 F mise
f	2 transversales (25, 26, 27, 28, 29, 30)	5 F + 1 F mise
g	1 colonne de 12 chiffres	2 F + 1 F mise
h	12 premiers (1-12)	2 F + 1 F mise
	12 millieux (13-24)	2 F + 1 F mise
	12 derniers (25-36)	2 F + 1 F mise
i	Tous les chiffres pairs	1 F + 1 F mise
	Tous les chiffres impairs	1 F + 1 F mise
	Tous les chiffres noirs	1 F + 1 F mise
	Tous les chiffres rouges	1 F + 1 F mise
	Les chiffres manque (1 à 18)	1 F + 1 F mise
	Les chiffres passe (20 à 36)	1 F + 1 F mise
k	Quand le 0 sort, tous les jetons sont retirés par le croupier, sauf ceux figurant sur les numéros pleins. Le joueur peut alors soit laisser sa mise entière pour le jeu suivant, soit retirer sa mise, auquel cas il ne retournera que la moitié de sa mise.	

N.B. Il est recommandé de légèrement huiler l'axe de la roulette.



BINGO

Leu jeu contient:

- 1 carte de contrôle pour le banquier
- 20 cartes individuelles de jeu
- 75 jetons numérotés
- des jetons rouges en plastique.

Au début du jeu un banquier est désigné. Il étale devant lui la grande carte de contrôle, et met les jetons dans le petit sac noir. Chaque joueur achète et paie à la banque 1 carte individuelle de jeu, dont le prix unitaire est fixé par vous. Le total des sommes perçues sert à constituer les lots des gagnants (à vous de définir la répartition). Il dit le numéro et place le jeton sur sa carte de contrôle. Les joueurs qui possèdent le numéro gagnant sur leur fiche placent un jeton rouge sur le numéro correspondant. Les autres attendent.

On procède alors au tirage suivant. Le jeu continue jusqu'à ce que un des joueurs possède sur sa carte 5 jetons juxtaposés sur une même ligne (horizontale, verticale ou diagonale). La carte centrale «Joker» de chaque carte peut dès le départ être recouverte par chaque joueur d'un jeton rouge. Dès qu'un joueur possède 5 jetons rouge sur une même ligne celui-ci crie «BINGO» et gagne le premier prix. Il s'abstient dès lors de jouer jusqu'à la fin de la partie. Pour les autres, le jeu continue jusqu'à épuisement des lots prévus. Si un joueur se trompe et crie «BINGO» alors qu'il ne possède pas 5 jetons en ligne, il perd tous les jetons rouges qu'il avait déjà placés: mais peut continuer à jouer. Au cas où 2 joueurs ont 5 jetons en ligne simultanément, c'est celui qui crie le premier «BINGO» qui l'emporte. S'il y a plus de cartes que de joueurs, chaque joueur peut avoir plusieurs cartes.

LOTO

Les cartes sont distribuées à chaque joueur. 45 boules numérotées se trouvent dans le distributeur. Chaque joueur pose au choix 6 pions jaunes sur sa carte. Le joueur désigné fait tourner le globe du distributeur jusqu'à la sortie d'une boule et annonce le chiffre à haute voix. Il place la boule dans l'encoche prévue dans le cadre. Les joueurs posent un pion rouge sur la case équivalente de leur carte. Si cette case est déjà occupée par un pion jaune, le joueur superpose les 2 pions. On procède ainsi à 6 tirages + un pour le numéro complémentaire. On examine alors les gains selon les règles habituelles du Loto, connues par tous.

ECHECS

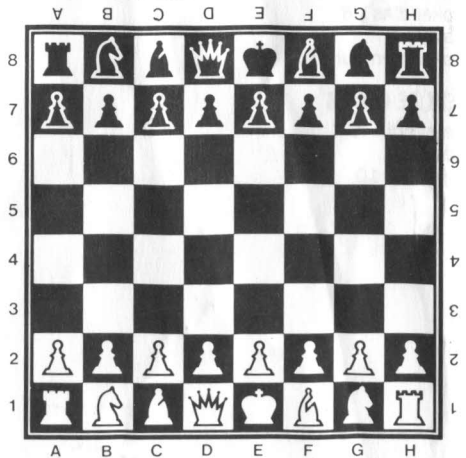
Pour le jeu d'Échecs, il faut que la case blanche du bas se trouve à droite du joueur. Les pièces sont placées comme suit, de gauche à droite: une Tour, un Cavalier, un Fou, le Roi, la Reine qui est toujours placée sur sa couleur, puis un Fou, un Cavalier et une Tour: sur la rangée suivante huit pions.

Règles communes à toutes les pièces: Une pièce doit toujours jouer sur une case vide. Quand elle prend une pièce adverse, elle doit se mettre à sa place. A l'exception du Cavalier, aucune pièce ne peut sauter par-dessus une case occupée.

Le Tour: avance d'une case dans sa colonne, mais s'il n'a pas encore joué il peut avancer de deux cases en une seule fois. Il prend en diagonale à droite et à gauche.

La Tour: avance en verticale et en horizontale d'une ou plusieurs cases.

Le Fou: avance en diagonale d'une ou plusieurs cases sur la couleur où il se trouve. Il y a un Fou blanc et un Fou noir.



Le Cavalier: avance en L sur la plus proche case d'une couleur différente de celle qu'il occupe et qui ne soit pas contigue.

La Dame: avance d'un ou plusieurs cases en verticale, en horizontale, en diagonale: c'est la pièce la plus importante du jeu.

Le Roi: va à n'importe quelle case contigue à la sienne. Le Roi est en échec quand une ou plusieurs pièces adverses sont à même de le prendre au coup suivant. L'adversaire doit annoncer l'échec et c'est au joueur de prendre si possible une pièce adverse pour dégager le Roi ou encore interposer une pièce entre le Roi et la pièce menaçante: si cela n'est pas possible, le Roi est en échec et mat, la partie est ainsi gagnée. Lorsque le Roi n'est pas en échec mais qu'il n'est pas possible de le déplacer sans le mettre en échec, il est «pat», la partie est nulle.

DAME

Pour le jeu de Dames, il faut 20 pions blancs et 20 pions noirs qui doivent être placés sur les quatre rangées de carrés, face au joueur. Il reste ainsi deux rangées libres au centre. Les pions sont toujours avancés en avant et en diagonale. Quand un pion se trouve devant un pion adverse et que la case suivante est vide, il saute par-dessus et enlève le pion de l'opposition, plusieurs fois de suite si une case vide derrière en permet l'opération. Le pion qui arrive sur la ligne de départ de l'adversaire est doublé, il devient Dame et peut alors avancer à son gré et prendre les pions qui se trouvent sur sa ligne, d'avant en arrière ou en diagonale et, s'il se trouve devant elle plusieurs places vides, elle choisit celle qui lui convient, mais un pion isolé face à une Dame peut la prendre s'il se trouve une case vide derrière. Quand la prise est possible elle est obligatoire: si le joueur ne le fait pas, le pion est «soufflé» par l'adversaire. Souffler n'est pas jouer, donc il faut jouer ensuite.

Le joueur a gagné lorsqu'il prend tous les pions de l'adversaire ou qu'il le met dans l'impossibilité de jouer avec ceux restant sur le jeu.

LE LOUP ET L'AGNEAU

Ce jeu se joue sur le plateau des dames. On dispose sur la dernière traverse, un pion noir et en face 5 pions blancs, les agneaux. Chaque pion avance d'une case. Pour gagner, les agneaux doivent encercler le loup. Le loup, qui ne prend pas doit passer derrière les 5 agneaux.

MARELLE

On joue sur un plateau représentant trois carrés de trois grandeurs différentes, ces trois carrés reliés entre eux par une croix, ne traversant pas le carré du centre. Les angles des carrés et les intersections de la croix représentent autant de points où se posent les pions: il y en a 24: sur les angles 12 places, sur les intersections 12 places, en tout 24 places. Il y a 18 pions, 9 blancs et 9 noirs.

On ne peut jouer qu'à deux à ce jeu. Le premier qui joue pose un de ses pions sur telle case qu'il choisit, le second joueur fait de même. Le but de chacun des joueurs est de placer trois pions de front et d'empêcher son adversaire d'en faire autant. Le joueur ayant trois pions de front prend un des pions de son adversaire, celui dont la perte le gênera le plus et qui est sur le point de prendre trois cases. Les pions ne peuvent aller qu'en ligne droite et ne peuvent sauter par-dessus les autres que lorsque celui qui joue n'en a plus que trois. Quand l'un des joueurs n'a plus que trois pions, il a la liberté de sauter, c'est-à-dire de poser un de ses pions où bon lui semble, et toujours le plus avantageusement possible, afin de pouvoir faire ses trois cases de front, de façon qu'avec ses trois pions il puisse gagner son adversaire quand bien même ce dernier aurait encore ses neuf pions. Quand on n'a plus que deux pions, on a perdu

LUDO OU DADA

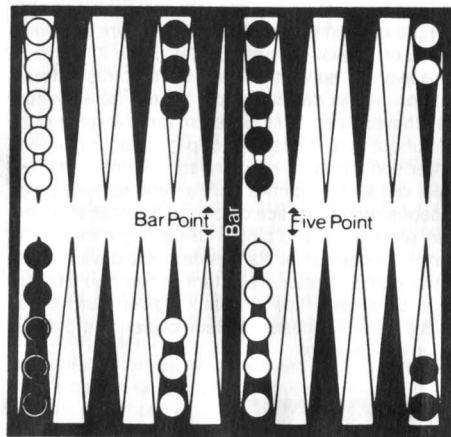
Se joue à quatre personnes, chacun choisit sa couleur. Pour commencer, le joueur doit faire 6, il place alors son cheval et joue une deuxième fois pour le faire avancer suivant le nombre de points obtenus par son dé. Au deuxième tour il peut faire avancer son cheval ou en faire entrer un autre à son gré. Le joueur qui ne fait pas 6 au départ ne peut pas faire entrer son cheval, il attendra son tour pour rejouer. Celui qui sort un chiffre qui l'amène sur une place occupée prend la place du cheval adverse et le renvoie alors à l'écurie d'où il devra recommencer la partie. Le cheval qui n'a pas de place devant lui ne peut avancer, il attendra autant de tours qu'il faudra pour continuer. Les chevaux doivent arriver au centre dans les cases de leur couleur, le premier arrivé est gagnant.

BACKGAMMON

Ce jeu se compose de pions de 2 couleurs appelés Dames, 15 blancs – 15 noirs, qui seront placés à droite de chaque joueur. Il faut faire avancer une Dame suivant les points des dés, ou seulement sur les points d'un seul. Au départ, il est indispensable de ne faire rouler qu'une Dame pour la faire arriver dans le jeu de l'adversaire. Ce n'est que lorsque le «Postillon», 1^o Dame, est placé que l'on peut disposer à sa guise des autres Dames. Si l'emplacement des Dames est bouché par une Dame concurrente, il n'est pas possible d'avancer, il faut attendre. Au premier tour, si l'on obtient deux dés de valeur égale, le total est doublé, ce qui est avantageux pour le joueur qui doit amener sa Dame de droite à gauche pour aller jusqu'à la dernière flèche de gauche de l'adversaire. A noter qu'au premier tour, les 6 ne sont pas doublés puisque le talon de l'adversaire est encore là.

6 JEUX DE REFLEXION

◀◀ direction du jeu: blanc
 noir: case extérieure noir: case intérieure
 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
 blanc: case extérieure blanc: case intérieure
 ◀◀ direction du jeu: noir

Pour terminer, toutes les Dames doivent arriver à se placer sur les six flèches de face, au fond. Pour cela il faut sortir 6 points, puis 5, 4, 3, 2, 1.

ROMMÉ

Le rommé se joue avec 106 pièces, qui correspondent à deux jeux de cartes complets avec 2 fous (Holly Jokers). Les couleurs habituelles: Trèfles, piques, carreaux et cœurs, sont remplacées par quatre «vraies» couleurs: rouge, bleu, noir et vert. Les pièces portent les numéros 1 à 13. Le but déclaré du jeu est de jouer (se défaire) le plus rapidement possible de toutes ses pièces. Le premier joueur qui a pu jouer toutes ses pièces a gagné. Un deuxième objectif à atteindre est d'avoir le minimum de pièces et de points à la fin du jeu. Dès qu'un joueur a vaincu, les autres joueurs perdent exactement chacun la valeur des pièces restantes. Les deux fous comptent chacun 25 points. Le rommé peut être joué par deux à quatre joueurs.

Le début: Les pièces, posées avec les chiffres vers le bas, sont mêlées énergiquement. D'abord chaque joueur fait un coup de dés, en vue d'obtenir le maximum de points. Celui qui a gagné, ayant le maximum, commence, tandis que les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre. Le deuxième jeu sera ouvert par le joueur se trouvant à la gauche du premier joueur du jeu précédent. On procédera ainsi de suite pour les jeux suivants.

Après avoir déterminé qui ouvre le jeu, chaque joueur prend 14 pièces et les met sur son bord. La meilleure disposition des pièces consiste à les ranger par ordre numérique. Les pièces excédentaires restent au milieu de la surface de jeu et constituent le talon.

Première mise sur table (Premier avis): Après que tous les joueurs ont rangé leurs 14 pièces, chaque joueur peut, à son tour mettre les pièces (visiblement) sur la table de jeu ou enlever une pièce ultérieure du tas. Afin de pouvoir déposer sur table, il faut avoir atteint au moins 25 points, sous forme de suites (séries) ou jeux. Seulement après cette ouverture on peut rajouter des pièces convenables de son jeu aux jeux ou suites étalés même par les autres joueurs.

Des jeux sont des groupes de 3 ou 4 pièces, de couleur différente, mais de la même valeur. Des suites sont chaque groupe d'au moins 3 pièces de la même couleur, mais de valeurs consécutives: p. ex. 1, 2, 3 – noirs ou 9, 10, 11, 12, 13 – rouges. Le fou (Joker) peut être mis à la place de n'importe quelle pièce. Si on l'emploie pour compléter les jeux ou les suites mises sur table tout au début, le fou compte 25 points entiers, indépendamment de la valeur qu'il substitue.

Voilà des exemples d'une première mise sur table (annonce):

- 1) 10 bleu – 10 vert – 10 rouge = 30 points
- 2) 1 vert – 2 vert – Joker, qui remplace le 3 vert = 28 points.

Limite de temps: Les joueurs doivent terminer tous leurs mouvements dans un délai d'une minute dès leur tour.

Nombre de points: Pour chaque pièce on compte la valeur imprimée dessus. Le fou compte 25 points. Les perdants (c'est-à-dire tous les joueurs, excepté celui qui a terminé le premier) font l'addition des points de toutes les pièces qui leur sont restées. Le total des points (positifs) de perte est porté au compte du vainqueur (négatif, c'est-à-dire points gagnants). S'il ne reste plus de pièces au talon, avant qu'un joueur ait gagné, le jeu est arrêté.

Erreurs d'annonce (ou de mise sur table): Si on met sur table des jeux ou des suites erronés et cette erreur n'est pas découverte jusqu'au tour du prochain joueur, cette faute devra être acceptée. Si on s'aperçoit plus tard de cette mise sur table erronée, c'est seulement le joueur de tour qui pourra corriger la faute en question.

SOLITAIRE

Pour un ou plusieurs joueurs.

Pour gagner, résolvez le problème du Solitaire en sautant les pions jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Commencez en plaçant tous les pions dans les

alvéoles en laissant le trou central vide. Sautez un pion au dessus d'un autre en ligne droite dans une alvéole vide derrière, en retirant chaque fois le pion que vous avez sauté. Attention: ne pas sauter d'alvéole vide.

Résultats:

1 seul pion reste au centre = Esprit Supérieur

1 seul pion reste = Brillant

2 pions restent = Professionnel

3 pions restent = Très Fort

4 pions restent = Moyen

5 ou plus pions restent = Essayez à nouveau.

Avec 2 ou plusieurs joueurs, chaque joueur agit individuellement comme indiqué ci-dessus. Le joueur qui reste avec le moins de pions a gagné.

DOMINO

Étalez les 28 dominos mélangés sur la table face cachée.

Pour 2 joueurs, chacun reçoit 8 dominos, pour 3 ou 4 joueurs, chacun 5 pour 5 ou 6 joueurs. Chaque joueur prend le nombre de dominos au hasard sur la table sans les regarder. Le reste des dominos constitue la pioche.

Le joueur qui a le plus haut domino double (deux côtés égaux) commence. Celui-ci dépose ce domino au centre face visible et peut poser un deuxième domino s'il en possède un qui convient (celui dont un côté a une valeur identique au domino posé sur la table). Puis c'est le tour des autres joueurs qui doivent continuer les séries de nombres identiques.

Si un joueur ne peut poser de domino, il doit prendre un nouveau domino dans la pioche. On ne peut ni remettre un domino dans la pioche ni poser plusieurs dominos en même temps. Le joueur qui pose un domino double peut rejouer une deuxième fois.

Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de dominos: les autres joueurs sont classés selon le total des valeurs de leurs dominos restants.

MIKADO

Le jeu se compose de 41 jonchets dont:

1 Mikado	Blanc	à 20 points
5 Mandarins	Bleus	à 10 points
5 Bonzes	Jaunes	à 5 points
15 Samuraïs	Verts	à 3 points
15 Collies	Rouges	à 2 points

Le premier joueur prend tous les jonchets dans sa main droite de manière à ce que la pointe se situe sur la table et les jonchets la dépassent en haut. Il ouvre brusquement sa main et les jonchets tombent en se répartissant sur la table. Il essaie ensuite de les retirer du jeu un à un: il faut qu'aucun jonchet ne bouge, à l'exception de celui qui est éloigné. Dès que l'un des autres a remué, ne fût-ce qu'imperceptiblement, le tour de jeu passe à l'adversaire jusqu'à ce que celui-ci commette la même faute. En principe, il est ordonné de retirer les jonchets uniquement avec les doigts, sauf si un des participants réussit à prendre le Mikado ou un Mandarin, à l'aide desquels on peut prendre les autres jonchets. Les jonchets aidant ne doivent pas non plus entrer en contact avec les autres. A l'aide du Mikado ou d'un Mandarin, on est en droit de lancer un jonchet en l'air. Les jonchets peuvent aussi être enlevés en les soulevant à l'aide des doigts pressant sur une pointe. Le joueur peut se lever de sa place mais ne doit pas quitter sa place.

Celui qui a, à la fin du jeu, obtenu le maximum de points avec les jonchets qu'il a pu prendre, est le gagnant.

En général, on joue plusieurs tours de sorte que chaque joueur soit une fois le premier à commencer le jeu. La façon de jouer ce jeu doit être sévère et le moindre mouvement est une faute. Un lancement mal fait des jonchets peut être recommencé.

JEU DE PUCE

Il suffit de prendre la cible et la placer au centre de la table. Chaque joueur a reçu une part égale de jetons qui sont placés devant lui à égale distance du centre. En appuyant avec un grand jeton sur les petits jetons, on fait ainsi sauter le petit jeton en direction de la cible, chacun à son tour. Le premier qui y parvient a droit de jouer une seconde fois et ainsi de suite.

Le gagnant est le premier qui a fait sauter tous ses jetons dans la cible.

LE 421

Les joueurs ont le même nombre de jetons, de plus on en place onze au milieu de la table, ce tas constitue le pot.

Première phase, prenante: chaque joueur n'a droit qu'à un coup de dés et l'on distribue les onze jetons aux joueurs ayant amené les plus bas points.

Deuxième phase, décharge: le joueur ayant amené le plus fort point donne ses pions au joueur ayant fait le moins:

10 jetons pour 321

7 jetons pour 3 As

6 jetons pour 2 As

3 jetons pour un Zanzi (3 dés identiques)

2 jetons pour un Poker

Tous les autres nombres comptent pour un pion. Comme pour le Zanzi, à la deuxième phase, le joueur a la possibilité de jeter les dés plusieurs fois, mais pas plus de trois fois, en ayant la possibilité de laisser sur la piste un ou deux dés, si les chiffres sortis lui plaisent. Néanmoins, lorsque le joueur qui débute a obtenu son point en ne jetant les dés qu'une ou deux fois, les suivants n'ont droit qu'à une ou deux jetées. On dit qu'il y a rampot lorsqu'il y a égalité entre deux joueurs. Les deux joueurs ont le droit de recommencer une fois.

POKER D'AS

Sur chacune des six faces des dés de poker sont gravées des figures dont l'ordre des valeurs est le suivant: As, Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf. Chaque joueur jette les cinq dés à la fois. Il a droit à trois coups de cornet, reprenant les 5 dés ou laissant ceux qui ont déjà formé une combinaison: amenant une paire il a le droit de reprendre trois dés pour essayer d'obtenir un brelan, une main pleine, un carré ou un poker. Les combinaisons sont les mêmes qu'au poker ordinaire et ont la même valeur respective. En commençant par la plus faible:

Une paire = deux figures semblables (2 rois, 2 as)
Deux paires = elles sont désignées par la plus haute paire (deux paires aux as, aux rois . . .)

Brelan = trois figures semblables (3 as, 3 dix . . .)

Quinte = cinq figures qui se suivent (roi, dame, valet, dix, neuf)

Main pleine = un brelan et une paire (3 as et 2 rois . . .) Elles sont désignées par la plus haute paire (main pleine aux as, par les rois . . .)

Carré = quatre figures semblables (carré d'as, de rois)

Poker = cinq figures semblables (poker d'as, de dames)

Quand deux jeux sont identiques, la partie est remise. Dans tous les autres cas, celui qui a les plus fortes valeurs a gagné: 4 as et un roi de part et d'autre, partie remise: 4 as et un roi d'une part. 4 as et une dame d'autre part, le joueur qui a amené le roi gagne.

YATZY

Se joue avec 5 dés et un bloc de yatzy, avec un nombre de joueurs illimité. Le Yatzy est un super poker d'un genre particulier qui se dispute en 15 tours au cours desquels il ne s'agit pas seulement de compter sur le facteur chance mais également d'utiliser les points amenés par les dés aussi judicieusement que possible. Chaque joueur reporte ses points dans une colonne de la carte, en essayant de compléter les cases avec les valeurs les plus élevées possibles. Les joueurs débutants se contenteront d'abord de remplir la colonne de haut en bas. Quant aux «profis», ils notent leurs points en choisissant la case qui paraît la plus favorable en tenant compte du résultat obtenu en jetant les dés. Une annotation doit être faite à chaque ronde; dans le pire des cas, un zéro. Par tour, il est permis de lancer les dés ensemble ou isolément jusqu'à un maximum de 3 jets, mais ceci n'est toutefois pas obligatoire.

Partie de débutants: On joue de haut en bas, c'est-à-dire que dans le premier tour seuls les uns sont pris en considération, dans le second les deux, dans le troisième les trois. Après le sixième tour, vous additionnez vos points. Le joueur ayant obtenu plus de 63 reçoit 25 points de bonification. Après ce préambule, il s'agit maintenant de lancer les dés en positions de poker proprement dites, dont détail ci-dessous:

1 Paire = 2 points semblables (par ex. 3 + 3 = 6 points)

2 Paires = 2 x 2 points semblables (par ex. 4 + 4 et 5 + 5 = 18 points)

Brelan = 3 points semblables (par ex. 5 + 5 + 5 = 15 points)

Carré = 4 points semblables (par ex. 1 + 1 + 1 + 1 = 4 points)

Petite quinte = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15 points

Grande quinte = 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 20 points

Full = un brelan + 1 paire (par ex. 5 + 5 + 5 et 3 + 3 = 21 points)

Chance = a la valeur qu'il plait au joueur de lui attribuer, ce qui est très favorable avec des points élevés ou lors d'un jet malchanceux.

Yatzy = 5 points semblables = 50 points.

Exemple de réflexion tactique: Malgré trois essais, vous n'avez réussi à amener qu'une paire de uns (1+1). Où allez-vous reporter vos points? En haut, dans la case réservée aux points ou en bas sous «1 Paire»? Naturellement dans la case prévue pour les points, car avec les uns il n'est de toute façon pas possible d'accumuler beaucoup de points. Lors d'un prochain tour, vous aurez plus de chance et vous réussirez peut-être à jeter 1 paire composée de 6+6 soit 12 points. Il est évident que le vainqueur de la partie est le joueur qui a obtenu le plus de points au total.

POKER MENTEUR

Il faut 5 Dés (comme au Poker d'As) et un cornet. On commence par déterminer quel joueur va jouer le premier, chaque joueur met un jeton dans la caisse.

Le premier joueur secoue les dés dans le cornet couvert par un carton et soulève ensuite doucement le cornet pour regarder, à l'insu des autres joueurs, quelle combinaison il a obtenue. Il annonce alors cette combinaison, ou si celle-ci n'est pas favorable, invente une combinaison. Après l'annonce les autres joueurs ont 10 sec. pour mettre en doute cette annonce. Un joueur peut crier «Menteur». On soulève alors le cornet pour contrôler les dés. Si la combinaison correspond à l'annonce, le joueur qui a crié «Menteur» a perdu et doit doubler la mise dans la caisse. Si le joueur qui a fait l'annonce a menti, c'est ce dernier qui perd et doit doubler la mise de la caisse et retirer son annonce. Si endéans les 10 sec., l'annonce n'est pas contestée, celle-ci est considérée comme valable, qu'elle soit vraie ou fausse.

Comme au Poker d'As, le joueur peut retirer les dés intéressants du cornet et rejouer les autres dés pour essayer d'obtenir une combinaison. Les combinaisons sont les mêmes qu'au Poker d'As.

Le joueur qui a fait la plus grosse annonce gagne après un tour complet du cornet. Au tour suivant, c'est ce dernier qui doit commencer.

VALET NOIR

On joue avec 32 ou 52 cartes selon le nombre de joueurs. On retire du jeu les 3 valets pour ne conserver que le valet de pique dit le Valet Noir, chacun regarde son jeu et étale sur la table toutes les paires sans tenir compte des couleurs, puis, on présente à son voisin son jeu de cartes retourné, ce dernier en prend une, la classe dans son jeu, cela lui permettra peut-être de former une autre paire. Sinon, il la conserve dans son jeu et présente à son tour son jeu à son voisin. Celui qui possède le Valet Noir sera le perdant, le gagnant étant celui qui aura posé toutes ses cartes le premier.

RAMI

On utilise un jeu de 52 cartes + un joker. Les joueurs sont de deux à cinq. On désigne le donneur par la plus forte carte, celui-ci distribue, une à une, sept cartes à chaque joueur, de gauche à droite, sauf à son voisin de gauche à qui il en donne une huitième et qui sera le premier à jouer.

La valeur des cartes est la suivante: Roi, Dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, As. Le jeu consiste à se débarrasser de toutes ses cartes en étalant des combinaisons d'au moins trois cartes qui sont, soit des séquences (cartes de la même couleur se suivant), soit des brelans (3 cartes de même valeur), soit des carrés (4 cartes de même valeur).

Pour débiter, le joueur placé à gauche du donneur pose, à côté du paquet de cartes restantes et face visible, une carte qui lui paraît la moins intéressante, il lui reste donc sept cartes comme les autres joueurs. Le joueur suivant aura la possibilité soit, de prendre cette carte visible, soit de puiser une carte dans le paquet restant et faire comme le joueur précédent, poser une carte qu'il abandonne, face visible, à côté du paquet. Nous avons maintenant deux paquets.

Il est possible de compléter une combinaison déjà étalée par une ou deux cartes (ex. 9, 8 à côté de 10 ou le quatrième roi à côté des trois autres). Le joker remplace n'importe quelle carte. Deux cas peuvent se présenter avant que le paquet de cartes cachées soit épuisé.

1. Un des partenaires fait Rami (s'il s'est débarrassé de toutes ses cartes) chacun des autres joueurs lui verse une mise convenue, puis ils comptent, en tenant compte des valeurs ci-dessous, les points des cartes qu'ils ont en main: Joker (20 points), les 3 figures (10 points), les autres cartes (leur valeur en points). Ce total est inscrit dans la colonne correspondante à chacun.

2. Personne n'a fait Rami: tous les joueurs, sans exception, marquent leurs points comme ci-dessus. Avant de jouer, chacun a déposé une mise convenue dans une cagnotte, et au cours du jeu, chaque joueur qui atteint 100 points peut se racheter en payant la valeur de cette mise. Il peut recommencer une deuxième fois en payant deux mises, et une troisième en payant trois mises, mais il ne peut y avoir de quatrième fois. Le joueur qui en est là doit abandonner et les autres continuent. Lorsqu'il ne rest que deux joueurs, à un moment, un des deux sera coincé, ne pouvant effectuer un quatrième rachat, et ce sera alors l'adversaire qui gagnera la totalité de l'enjeu (mises initiales et versées au cours du jeu).

RUMMY

Ce jeu peut se jouer de 2 à 4 personnes. Il comprend 108 cartes: 4 Joker et quatre séries de cartes chiffrées de 1 à 13 de quatre couleurs différentes.

Le Rummy est une variante du jeu de Rommé, bien connu et apprécié par les américains. L'intérêt du jeu réside dans ses innombrables possibilités de combinaisons.

Dans chaque jeu se trouvent deux cartes identiques de chaque couleur.

Le but du jeu est de se débarrasser des cartes reçues en les combinant habilement en séquences ou en séries, ou bien en les ajoutant à des séquences déjà existantes. Le jeu se compose de plusieurs parties, à la fin desquelles le nombre total de points détermine le gagnant final.

Chaque joueur prend un support sur lequel il installe 14 cartes choisies au hasard, de façon à ce que ses adversaires ne puissent pas les voir. Les cartes restantes sont posées en tas: c'est la pioche. Après avoir choisi le premier joueur, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour de jouer doit soit déposer une combinaison (s'il le peut ou le veut), soit prendre une carte dans la pioche. Chaque joueur a deux minutes pour jouer à chaque tour de jeu. S'il n'y parvient pas, il doit garder toutes les cartes qu'il n'a pas pu combiner correctement.

Lors de la première combinaison chacun des joueurs doit obtenir, en ajoutant les valeurs de toutes les cartes, un minimum de 40 points. Ce nombre peut se composer de plusieurs combinaisons (séries ou séquences). Tant qu'un joueur n'a pas réussi à former de séries ou séquences atteignant ce nombre total de points, il doit prendre une nouvelle carte de la pioche. S'il pioche une bonne carte lui permettant de constituer sa première combinaison, il doit cependant attendre le prochain tour pour pouvoir la déposer. Donc, soit l'on prend une combinaison soit l'on prend une nouvelle carte.

Une série se compose de 3 ou 4 cartes de même valeurs et une séquence se compose de 3 ou 4 cartes de valeurs progressives de la même couleur, comprenant au moins trois cartes. Par exemple: rouge 4, rouge 5, rouge 6. Les séquences de coin ne sont permises que si cela a été décidé par les joueurs avant de commencer à jouer.

La valeur d'une carte correspond au chiffre imprimé dessus. Un joker peut être utilisé pour remplacer n'importe quelle carte, peu importe sa couleur. Dans une combinaison, le joker prend toujours la valeur de la carte qu'il remplace (seulement lors du décompte final, le joker compte pour 25 points). Un joker utilisé dans une combinaison peut être échangé contre la bonne carte par n'importe quel joueur dont c'est le tour de jouer. La seule condition est que ce joueur ait lui-même déjà déposé sa première combinaison. Les combinaisons déposées sur la table n'appartiennent à personne et chacun des joueurs qui a déposé ses 40 premiers points peut les utiliser pour de prochaines combinaisons. Chaque joueur dont c'est le tour de jouer peut ajouter à des séries ou séquences déjà formées autant de cartes qu'il le désire, pourvu qu'elles continuent des séries et à condition qu'il ait déjà déposé ses 40 premiers points.

Chaque joueur dont c'est le tour, peut utiliser les cartes des combinaisons déjà formées pour les transformer. On peut par exemple prendre toutes les cartes d'une combinaison et les utiliser pour former de nouvelles combinaisons ou bien prendre seulement une partie de ces cartes (mais au moins 3 cartes doivent rester dans la première combinaison). Lors d'une transformation, toutes les cartes qui se trouvaient dans une combinaison précédente doivent être rejouées dans une autre série ou séquence. Un joker se trouvant sur la table ne peut être utilisé à une autre place que s'il est remplacé par une carte portant le bon chiffre. Le joker doit alors être utilisé immédiatement.

Dès qu'un joueur a déposé sa dernière carte, la partie est terminée et il est le gagnant de cette partie.

Les autres joueurs ajoutent les valeurs de toutes les cartes restant sur leur support. Le joker compte ici pour 25 points. Le total de chaque joueur est inscrit comme total «négatif». Le gagnant de la partie gagne la somme des décomptes négatifs de ses adversaires. Celle-ci est inscrite à son compte comme total «positif». Le jeu se compose de plusieurs parties, le nombre de parties étant fixé à l'avance par les joueurs. A la fin du jeu, les totaux positifs et négatifs sont ajoutés séparément puis retranchés. Le joueur ayant le total le plus élevé est le gagnant final.