

Jeu du moulin

Pour 2 joueurs

Le jeu contient : 1 plateau de jeu ou « damier », 9 pions blancs et 9 pions noirs

Chaque joueur/joueuse reçoit 9 pions de la même couleur. Il/Elle place à tour de rôle un pion respectif sur une intersection libre du tablier. Chaque joueur/joueuse doit maintenant tenter d'aligner 3 pions, cette forme s'appelant un moulin.

Quand tous les pions sont sur le tablier, un pion respectif est joué le long d'une ligne contre un champ libre adjacent, à nouveau dans le but de former un moulin. Le joueur qui a réussi à former un moulin peut retirer un pion adverse du plateau, mais ne peut pas toucher à un moulin fermé de l'adversaire. Un moulin peut être ouvert à volonté et refermé au tour suivant. Celui qui referme un moulin peut retirer un nouveau pion à l'adversaire. Si un(e) joueur/joueuse n'a plus que 3 pions, on peut

« sauter », c. à d. on peut occuper tout point vide quelconque avec un pion, mais seulement quand c'est au joueur de jouer. Si un(e) joueur/joueuse n'a plus que 3 pions sur le tablier et que ceux-ci forment un moulin, il/elle devra briser son moulin au prochain tour, même si un pion lui est retiré à ce moment-là et il/elle perd la partie. Le vainqueur est celui qui, avec ses pions, empêche l'adversaire de continuer à jouer ou lui a retiré tous les pions sauf 2 pions.

Moulin à dés

Chaque joueur/joueuse a besoin de 9 pions. Il faut aussi 3 dés pour jouer. Les 3 dés sont lancés une fois avant de placer les pions. Les joueurs jouent en alternant. Si les résultats du lancer de dés sont 4, 5 et 6 ou 2 x 3 et 1 x 6 ou 2 x 2 et 1 x 5 ou 2 x 1 et 1 x 4, le joueur/la joueuse peut retirer un pion d'un moulin de son adversaire et y placer l'un des siens. Il/Elle peut retirer un autre pion adverse si cela lui permet de fermer son propre moulin. Il n'est possible de ne placer toujours qu'un seul pion si une autre combinaison de dés est obtenue. Le jeu normal du moulin se poursuit lorsque tous les pions sont placés.

Moulin à sauts

Chaque joueur/joueuse a besoin de 3 pions. Les 6 pions sont placés comme illustré ci-dessous.

À tour de rôle, chaque joueur/joueuse peut avancer en sautant à volonté avec ses pions sur un autre champ quelconque. Qui ferme un moulin en premier a gagné.

Battue

Un(e) joueur/joueuse a 3 pions blancs, l'autre a 7 pions noirs. Les 10 pions sont placés comme illustré ci-dessous. Le joueur/la joueuse doit tenter de jouer les 7 pions noirs de manière à pouvoir former un moulin. Les moulins formés lors du placement des pions ne comptent pas. Le joueur/La joueuse doit tenter avec les 3 pions blancs d'empêcher le moulin de l'adversaire, pour cela il/elle peut sauter tout autre champ. Si le joueur/la joueuse a pu former un moulin en 15 tours avec les pions noirs, il/elle a gagné. Dans le cas contraire, c'est le joueur/la joueuse avec les pions blancs qui gagne.

Jeu de dames

Pour 2 joueurs

Le jeu contient : 1 plateau de jeu ou « damier », 12 pions blancs et pions noirs

Les joueurs/joueuses sont assis face à face. Le damier est placé au milieu de telle manière à avoir une case blanche en bas à droite. Les deux groupes de 12 pions (chaque joueur/joueuse a sa propre couleur) sont ensuite placés sur les champs noirs du damier devant les joueurs. Les deux rangées du milieu restent vides. Les pions sont avancés à tour de rôle. Les blancs commencent. Les pions peuvent avancer respectivement d'une case noire. Il faut sauter par-dessus les pions adverses situés devant une case libre. Le pion adverse qui a été pris est alors retiré du jeu. Si une case est libre entre deux pions adverses, il faut prendre aussi les deux pions adverses en un double mouvement. Les deux pions adverses sont alors retirés du damier.

Le but est d'atteindre le bord d'en face (du côté adverse) avec un ou plusieurs pions. Un pion devient une « dame » dès qu'il y atteint la dernière rangée. Le pion concerné est caractérisé (par ex. en superposant deux pions). Contrairement aux pions normaux, la dame peut avancer de plusieurs cases noires et même reculer. Si la dame peut prendre un ou plusieurs pions adverses et être posée immédiatement sur la case après le dernier pion, les pions pris peuvent être retirés du damier. La dame doit aussi prendre les pions adverses en sautant par-dessus si elle en a l'occasion. Au cours de la partie, il convient de tendre un piège à l'adversaire, par exemple, en le forçant à prendre un simple pion pour pouvoir ensuite lui prendre sa dame. Le perdant est le joueur/la joueuse qui n'a plus de pions ni de dames en jeu. On peut gagner une position dominante stratégique en contrôlant la diagonale du damier composée de 8 cases noires.

Jeu de dames du coin

Les joueurs placent le damier pivoté. Chaque joueur doit avoir un coin avec une case coin noire devant lui. Le jeu se joue avec 9 pions placés face à face sur les cases noires des coins. Ainsi, 3 rangées respectives (1 rangée de 1 case, 1 rangée de 3 cases, 1 rangée de 5 cases) sont formées face à face dans les deux coins. Le but du jeu est d'avancer ses propres pions jusqu'au coin de l'adversaire et d'occuper ainsi les positions adverses. Toutefois, il n'est possible que d'avancer d'une case noire ou blanche. Il n'est pas possible de reculer. Il est possible de sauter par dessus les pions adverses (mais sans les prendre) si la case située derrière est libre. Il n'est pas possible de sauter par dessus ses propres pions. Le premier joueur à occuper les 9 cases du coin de l'adversaire a gagné.

Jeu de dames russe (aussi : but inverse)

Un jeu de dames lors duquel il faut tenter de perdre tous ses pions le plus rapidement possible. Le vainqueur est celui qui n'a plus aucun pion sur le damier.

Loup et brebis

Pour 2 joueurs

Seules les cases noires du damier sont utilisées dans ce jeu. Le but du jeu est d'encercler le loup et ce de manière à lui empêcher toute action. Il est possible d'utiliser une dame noire pour le loup et respectivement une dame blanche pour les 4 brebis. Au début de la partie, les 4 brebis sont placées sur les 4 cases noires de la première rangée. Le loup se place sur une case noire quelconque devant les brebis, donc environ une ou deux rangées auparavant. Les brebis commencent et (ne) peuvent (qu')avancer. Le loup, par contre, peut avancer et reculer. Chaque joueur, dont c'est le tour de jouer, ne peut effectuer qu'un mouvement et ne peut pas sauter. Les brebis doivent maintenant encercler le loup de telle manière à ce qu'il ne puisse plus bouger. Pour ce faire, elles devraient procéder si possible en formation fermée. Si le loup parvient à franchir la rangée de brebis, il a gagné. En effet, les brebis ne peuvent pas reculer.

Jeu de dames français

Contrairement au jeu de dames habituel, les joueurs ne peuvent qu'avancer, mais peuvent sauter par-dessus les pions en avançant et en reculant. Il faut prendre des pions dans tous les cas, et même si possible, sauter par-dessus plusieurs pions les uns après les autres. La prise s'effectue en diagonale, mais également en sautant en zig-zag dans les angles.

Jeu de dames italien

La variante des « dames italiennes » est connue depuis le XVI^e siècle. Elle se joue avec 12 pions déplacés uniquement vers l'avant. À noter : Les dames ne peuvent être prises que par des dames et non pas par de simples pions. S'il existe plusieurs possibilités, la prise doit toujours être effectuée de telle manière à sauter par-dessus le plus grand nombre de pions adverses.

Qui a le 6... ?

Pour 2 à 4 joueurs

Le jeu contient : 1 plateau, 16 pions, 1 dé

Ce jeu de plateau passionnant et intéressant pour enfants et adultes est très facile à jouer. Le plateau est placé au milieu. Chaque joueur/joueuse prend 4 pions d'une couleur et occupe les 4 champs de coin correspondants. Puis, le dé est lancé à tour de rôle jusqu'à l'obtention d'un 6. Ce joueur/joueuse peut commencer à jouer. Chaque joueur a pour mission de faire le tour du plateau le plus rapidement possible jusqu'au « port » avec les 4 pions de sa couleur. Les joueurs lancent le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur/joueuse avance un pion quelconque d'une couleur en fonction du chiffre obtenu sur le dé. Si un joueur/une joueuse avance son pion sur une case déjà occupée par un autre joueur/une autre joueuse, cet(te) autre joueur/joueuse doit retirer son pion du jeu et recommencer la longue marche depuis le début. Un pion ne peut pas être placé sur une case déjà occupée par un propre pion de la même couleur et le joueur concerné doit avancer l'un de ses autres pions. Il est possible de sauter par-dessus ses propres pions et des pions d'autres joueurs.

Pour rendre le jeu encore plus intéressant, il est possible de convenir ce qui suit dès le début :

- chaque joueur peut relancer le dé après avoir obtenu un 6,
- il faut obtenir exactement le nombre de points nécessaire pour entrer dans son propre « port ».
- au début de la partie, les joueurs/joueuses ne peuvent placer leurs pions individuels sur le plateau qu'après avoir obtenu, par lancer de dé, un certain nombre de points fixé au préalable (par ex. 1, 3 ou 6).

Le vainqueur est le premier joueur/la première joueuse à avoir mis ses 4 pions en sécurité au « port ».

Jeu de l'échelle

Le jeu de dés populaire pour les enfants à partir de 5 ans.

Le jeu contient : 1 plateau, 1 dé, 4 pions

Préparation du jeu : Chaque joueur/joueuse reçoit un pion d'une couleur qui est placé devant la case de départ. (Il est possible de jouer à plus de 4 joueurs, il faut alors prendre d'autres pions d'autres couleurs).

Déroulement du jeu : Le joueur/La joueuse le (la) plus jeune commence, puis les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Chaque joueur/joueuse avance son pion du nombre de cases indiqué lors du lancer du dé. Une case peut contenir un nombre quelconque de pions, il n'est pas possible de « prendre » les pions adverses. Si un pion se retrouve sur une case spéciale, soit il monte, soit il recule.

Explications :

On monte à partir des cases suivantes : Case 1 à la case 21, case 6 à la case 15, case 11 à la case 28, case 19 à la case 52, case 31 à la case 52, case 46 à la case 63, case 57 à la case 73 et case 67 à la case 80.

On recule à partir des cases suivantes : Case 13 à la case 8, case 35 à la case 16, case 50 à la case 44, case 55 à la case 38, case 75 à la case 70 et case 78 à la case 59.

Qui atteint en premier la case du but a gagné.

Jeux avec 1 dé

Morpions

Chaque joueur lance le dé jusqu'à ce qu'il obtienne un 1, mais avec un maximum de 10 lancers. Le vainqueur est celui qui y parvient avec le moins de lancers possible.

Numéro de maison élevé

Chaque joueur lance le dé trois fois. Lors du premier jet, on peut encore décider de toutes les possibilités : si les chiffres obtenus doivent être écrits en première position (les centaines), en deuxième position (les dizaines) ou en troisième position (les unités). Après le 3e lancer, on obtient un nombre à 3 chiffres (numéro de maison). Le joueur/La joueuse qui obtient le numéro de maison le plus élevé a gagné.

Jules

Pour un nombre quelconque de joueurs. Le dé est lancé à tour de rôle. Chacun tente d'obtenir le plus rapidement possible tous les points de 1 à 6 et l'inverse en lançant le dé dans le bon ordre. Si un joueur/Une joueuse obtient par ex. un 1, il/elle note ce score et doit obtenir un 2 lors du lancer suivant ; s'il/elle n'y parvient pas, il/elle passe le dé au joueur/à la joueuse suivant(e). Celui/Celle qui a pu noter tous les chiffres de 1 à 6 commence avec le jeu inverse. Le vainqueur est celui qui a réussi en premier à rayer la série de chiffres.

Quinze 15

Le jeu se joue à tour de rôle. Chacun(e) lance le dé jusqu'à obtenir 15 points ou un nombre de points s'en approchant. Si le joueur/la joueuse dépasse 15 points, il/elle est exclu(e). Le vainqueur est celui qui atteint en premier les 15 points. Si personne n'atteint le chiffre 15, le vainqueur est celui qui s'en approche le plus.

Jeu des poux

Préparation et déroulement du jeu : L'illustration du pou suivant, qui peut être dessiné en exactement 13 traits se situe au milieu de la table comme modèle pour tous les joueurs : chaque joueur choisit un chiffre entre 1 et 6 et le note sur sa fiche. Le dé est lancé à tour de rôle, chaque joueur/joueuse lançant le dé une fois. Si quelqu'un obtient le chiffre qu'il/elle avait noté, il/elle peut dessiner d'un trait l'une des 13 parties du pou sur sa feuille, d'abord le tronc, puis la tête, les yeux, les antennes, les pattes et, enfin, la queue. Celui/Celle qui complète le pou en premier gagne la partie.

Jeux avec 2 dés

Étoiles

Le dé est lancé à tour de rôle. Seuls les 1 comptent. Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus grand nombre de 1 après 5 ou 10 tours.

Tollpatsch et Xanthippe

On joue à tour de rôle. On joue d'abord pour atteindre le super doublet (Tollpatsch) ; il s'agit d'obtenir un doublet (nombre de points identique sur les deux dés) en lançant les dés le moins de fois possible. En cas de succès, il faut encore atteindre Xanthippe : et pour cela, la somme du nombre de points des deux dés doit être égale à 7. Le vainqueur est celui qui parvient en premier à lancer les deux dans l'ordre.

Tous les neuf

Pour 2 joueurs et plus

Le jeu contient : 2 dés à points, des unités de comptage (par ex. petits bouts de bois, pions, ou autres objets similaires)
But du jeu : Chaque joueur doit tenter pendant la seconde phase du jeu de se débarrasser le plus vite possible des petits bouts de bois acquis pendant la première phase du jeu.

Préparation et déroulement du jeu : Au début, 9 unités de comptage sont placées au milieu de la table. Chacun(e) lance les deux dés une fois par tour. Si le résultat de son lancer est supérieur à 9, il doit prendre un nombre d'unités de comptage correspondant à la différence entre son résultat et 9, donc s'il obtient 10 = 1 unité de comptage, 11 = 2 unités de comptage et 12 = 3 unités de comptage. S'il/elle obtient un résultat inférieur ou égal à 9, il/elle ne prend rien et passe le gobelet au joueur suivant. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à la répartition complète de toutes les unités de comptage.

Puis, la seconde phase du jeu commence : Tous les joueurs qui n'ont reçu aucune unité de comptage se retirent. Le lancer s'effectue dans le même sens que pendant la première phase, à la différence suivante : les points obtenus supérieurs à 9 sont évalués en sens inverse, c.-à-d. que les unités de comptage peuvent être reposées.

Qui se débarrasse en premier des unités de comptage a gagné.

Onze haut

Le jeu contient : des unités de comptage (par ex. petits bouts de bois, pions, ou autres objets similaires)

Chaque joueur paie 5 unités de comptage à la caisse. Celui qui obtient un 11 gagne tout le contenu de la caisse. Celui qui obtient un 12 double le contenu de la caisse. Tous ceux qui restent en-dessous du 11 doivent payer à la caisse la différence par rapport au 11 (par ex. 6 unités de comptage si un 5 est obtenu).

Jeux avec 3 dés

Séries

Le jeu se joue à tour de rôle. Chaque joueur peut lancer les dés trois fois. Seules les séries sont considérées, donc une suite normale de chiffres : 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Le vainqueur est celui qui obtient le plus grand nombre de points. On peut convenir au préalable qu'un joueur/une joueuse peut conserver un ou deux dés après le premier ou le second lancer et ne continuer à jouer qu'avec deux dés ou un seul dé.

Empereur Néron

Pour 2 joueurs

Un dé est lancé à tour de rôle. Qui obtient un 6 en premier commence. On met de côté le 6 et on tente d'obtenir un nombre complémentaire le plus élevé possible avec les dés restants. Si on n'obtient qu'un 5 et un 2, on peut conserver le 5 et tenter d'améliorer le 2. Ou bien on tente d'améliorer les deux scores avec le dernier lancer. Le vainqueur est celui/celle qui obtient le plus grand nombre de points.

Le sapin de Noël

Chaque joueur/joueuse reçoit 12 allumettes/petits bouts de bois. Pour chaque 1 obtenu, le joueur peut poser un petit bout de bois sur son arbre de Noël (voir illustration) et relancer les dés. S'il n'obtient aucun 1, c'est au tour du suivant/de la suivante de jouer. Il faut obtenir 12 fois le 1 pour compléter l'arbre de Noël. Si le joueur obtient plus de 1 que nécessaire lors du dernier lancer, il faut alors retirer des petits bouts de bois en fonction des 1 excédentaires. Exemple : Il manque la dernière allumette et le joueur/la joueuse obtient un triplé (trois « 1 »). Il doit maintenant placer un petit bout de bois et en retirer 2. Pour compléter l'arbre de Noël, il lui faut obtenir encore deux fois le 1. Le vainqueur est celui qui complète en premier son arbre de Noël.

Doublet

Chaque joueur lance le dé trois fois. Seuls les doublets sont pris en compte. 5 - 5 font donc 5 et 3 - 3 font 3. Mais un doublet de trois est comptabilisé 4 fois. 6 – 6 – 6 font donc 24.

Mathématiques

Les dés sont lancés à tour de rôle, chaque joueur pouvant les lancer quatre fois. Les résultats sont additionnés après chaque lancer, la somme étant ensuite caractérisée par a, b, c, d dans l'ordre des lancers.

Exemple de formule : $a + b \times c : d =$

évaluation. Exemple de calcul :

1. Lancer (a) = 7 points
2. Lancer (b) = 5 points
3. Lancer (c) = 9 points

4. Lancer (d) = 4 points
 $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (évaluation)
 Le vainqueur est le joueur qui obtient la plus grande évaluation.

Le trèfle

Le jeu contient : des unités de comptage (par ex. petits bouts de bois, pions, ou autres objets similaires)
 Un jeu pour 3 personnes. 11 unités de comptage sont tout d'abord placées au milieu de la table. Les dés sont lancés à tour de rôle. Celui dont le résultat est inférieur à 11 peut prendre 2 unités de comptage de la table. Celui dont le résultat est supérieur à 11 doit regarder les autres joueurs prendre respectivement un jeton. Si le résultat est 11 exactement, personne ne reçoit quoi que ce soit. Le dernier (onzième) jeton qui reste sur la table sert à corrompre. Ce jeton est donné à celui qui obtient le résultat le plus élevé. Il faut donc trancher aussi là où jusqu'à présent 2 joueurs pouvaient obtenir le même nombre d'unités de comptage. Le/La perdant(e) est celui/celle qui a pu prendre le moins d'unités de comptage.

Les jumeaux identiques

Les dés sont lancés à tour de rôle. Le nombre de points obtenus de tou(te)s les participant(e)s sont additionnés en continu. Le perdant est celui qui atteint ou dépasse 66.

Ramba-Zamba

Pour 2 joueurs et plus

Le jeu contient : 3 dés à points, un crayon, du papier

But du jeu : Il s'agit d'inscrire les 3 résultats obtenus successivement dans le tableau des valeurs, afin d'atteindre le total le plus élevé possible.

Préparation et déroulement du jeu : Une liste des participants ressemble à ce qui suit est établie avant de commencer à jouer :

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

Le premier/La première de la liste commence à lancer les dés l'un derrière l'autre sur la table. Après le lancer, il faut décider dans quelle colonne le nombre de points doit être noté. Dans la colonne « C » (centaines), dans la colonne « D » (dizaines) ou dans la colonne « U » (unités). De cette manière, un nombre à trois chiffres apparaît après le troisième et dernier lancer qui doit être aussi élevé que possible. Le résultat le plus élevé atteignable est 666, le plus bas 111. Si un 6 est obtenu lors du premier lancer, ce nombre de points sera évidemment noté dans la colonne des centaines. Si on obtient un nombre de points inférieur au début, il sera noté parmi les dizaines ou les unités dans l'espoir d'un meilleur lancer la fois suivante. Les dés sont à nouveau lancés à tour de rôle. Chaque joueur comptabilise ses chiffres après un nombre de tours convenus au préalable. Celui qui obtient le total le plus élevé est le vainqueur de « Ramba-Zamba ».

Jeux avec 4 dés

Le duo

Pour ce jeu, deux des quatre dés sont coloriés en gris avec un crayon. Les dés blancs sont les positifs et les gris les négatifs, ce qui signifie ceci : additionner les résultats des deux dés blancs et en soustraire les résultats des deux dés gris. Chaque joueur lance les dés cinq fois. Les sommes intermédiaires négatives sont notées également. Qui obtient le total le plus élevé a gagné.

BéLzéButh

Cette fois, les joueurs jouent avec 3 dés blancs contre un dé gris, le « BelzéButh ». Les 3 dés blancs sont additionnés, puis le résultat du dé gris est soustrait de la somme obtenue. La partie se joue en 5 tours.

Jeux avec 5 dés

10 000

Pour 2 joueurs et plus

Le jeu contient : 5 dés à points, du papier et un crayon pour noter le nombre de points

But du jeu : Il s'agit de lancer les dés et d'obtenir 10 000 points le plus rapidement possible, bien sûr avec des lancers de différentes valeurs.

Préparation et déroulement du jeu : Les joueurs lancent 5 dés à tour de rôle. Le vainqueur est celui qui atteint en premier les 10 000 points.

Les points obtenus ont la valeur suivante:

Le « 1 » = 100 points

Le « 5 » = 50 points

Trois fois « 1 » = 1 000 points

Trois fois « 2 » = 200 points

Trois fois « 3 » = 300 points

Trois fois « 4 » = 400 points

Trois fois « 5 » = 500 points

Trois fois « 6 » = 600 points

Grande rue = 2 000 points (les 5 lancers affichent tous des résultats dans l'ordre, par ex. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 ou 2 – 3 – 4 – 5 – 6).

Chacun peut lancer les dés jusqu'à 3 fois par tour. Ce faisant, il faut décider après chaque lancer quel dé conserver et quel dé continuer à lancer. Les dés conservés ne peuvent plus être utilisés pour le deuxième ou troisième lancer. Les points sont comptés après le troisième lancer (par ex. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, les 1 ne sont pas comptés ; total de points de ce tour : 500 points). Celui/celle qui atteint ou dépasse en premier le total de 10 000 est le vainqueur.

Chicago

Pour 2 joueurs et plus

Le jeu contient : 5 dés à points, une fiche, un crayon

But du jeu : Le vainqueur de Chicago est celui qui atteint en premier le total de 1 000 en lançant les dés. Préparation et déroulement du jeu : On établit d'abord une liste de tous les joueurs, dans laquelle seront notés les points obtenus. Dans le jeu Chicago, le 1 vaut 100 points et le 6 vaut 60 points. Tous les autres résultats sont comptés normalement. Chacun lance les dés au maximum 3 fois par tour. Ce faisant, il peut effectuer les 5 lancers trois fois de suite, mais on peut aussi conserver les dés favorables et ne continuer à lancer que les dés restants. Les dés conservés ne peuvent plus être relancés. Si l'on pense avoir obtenu suffisamment de points après deux lancers ou même après le premier lancer, on peut alors s'arrêter. Les joueurs/joueuses suivant(e)s ont alors eux-aussi un seul ou deux lancers comme le premier joueur/la première joueuse. Le tour suivant est commencé par le joueur/La joueuse suivant(e) dont c'est le tour de déterminer le nombre de lancer pour ce tour. Chaque joueur/joueuse écrit le nombre de points obtenus ou l'additionne au résultat précédent. La règle supplémentaire suivante s'applique aussi : Si un joueur obtient deux 6 lors du premier lancer, il peut transformer l'un des 6 en un 1.

Banquier

Chaque joueur lance les dés cinq fois. Les dés sont lancés individuellement. Lors des lancers, on peut effectuer une addition, une soustraction, une multiplication et une division et décider l'ordre dans lequel on souhaite utiliser chaque opération.

Exemple : Si le premier lancer a pour résultats le 2 et le 5, ceux-ci seront additionnés pour obtenir le chiffre 7. Si le 1 est obtenu lors du troisième lancer, il est recommandé de l'utiliser pour diviser. Le chiffre reste le 7. Si un 6 est obtenu lors du quatrième lancer, on le multipliera pour obtenir 42. Il ne reste plus qu'à soustraire lors du dernier lancer. En supposant que le résultat soit un 3, on arrive à un total de 39 points. Le vainqueur est le joueur/la joueuse qui obtient le total le plus élevé. Toute division n'aboutissant pas à un chiffre entier, on convient avant de commencer la partie si les chiffres seront arrondis au chiffre entier supérieur ou inférieur.

Le jeu de Vabanque

Pour 2 joueurs et plus

Le jeu contient : 5 dés à points, crayon et fiche, pour chaque joueur les mêmes unités de comptage (par ex. petits bouts de bois, jetons ou objets similaires).

But du jeu : On tente de relier 5 résultats obtenus successivement en utilisant les quatre opérations arithmétiques de base de manière à atteindre le total le plus élevé possible.

Préparation et déroulement du jeu : Le joueur/La joueuse qui obtient le résultat le plus élevé lors d'un lancer est désigné(e) en premier comme « banquier ». Chaque joueur/joueuse donne sa mise de 20 unités de comptage au « banquier ». Celui-ci/Celle-ci commence à lancer les dés dans l'ordre pour chacun des joueurs en faisant rouler un dé après l'autre sur la table. Le joueur/La joueuse, pour lequel/laquelle le banquier lance les dés, doit tenter d'atteindre le nombre de points le plus élevé possible en utilisant les 4 opérations arithmétiques de base. Mais il/elle ne doit additionner, soustraire, multiplier et diviser qu'une seule fois, l'ordre de leur utilisation n'ayant aucune importance.

Voici un exemple de partie : Le banquier obtient un 4 lors du premier lancer, un 2 lors du deuxième. Après le deuxième lancer, on décide quelle opération utiliser entre les deux chiffres. On multiplie les deux chiffres et obtient ainsi 8 (4×2). Lors du troisième lancer, le banquier obtient un « 6 » que

l'on ajoute après avoir réfléchi brièvement : $8 + 6 = 14$. (Il ne reste plus que les opérations « soustraire » et « diviser » pour le quatrième lancer !). Lors du quatrième lancer, le dé affiche un 4, qui est soustrait : $14 - 4 = 10$. Ce résultat doit être divisé à la fin par la valeur obtenue lors du cinquième lancer, un 2, le résultat total est donc 5. Le banquier note le chiffre 5 pour le joueur correspondant dans une liste de joueurs établie au début et recommence ces différentes phases avec le joueur suivant. Celui qui obtient le total le plus élevé à la fin du tour peut remporter toute la mise. C'est le vainqueur du tour. Un nouveau tour commence avec un nouveau banquier.

Yahtzee

On joue avec 5 dés. Chaque joueur a le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois. Après le premier et le deuxième lancer, les valeurs qui paraissent intéressantes sont mises de côté. Lors du troisième lancer, il est possible de reprendre les dés conservés auparavant. On joue soit « en choisissant librement » la mission, c.-à-d. que les valeurs obtenues en lançant le dé sont saisies dans une petite case de la feuille de score au choix du joueur et après exécution des conditions, soit on joue « de haut en bas » dans l'ordre prescrit. Les conditions non remplies sont rayées comme nulles.

Conditions :

Face 1 = les points des dés présentant un « 1 » sont notés. Face 2

= les points des dés présentant un « 1 » sont notés.

Face 3, 4, 5, 6 = comme ci-dessus. Ensuite, le sous-total est déterminé.

Bonus = 25 points si le sous-total atteint au moins 63 points.
Déterminer ensuite le total de la 1ère partie.

1 paire = seuls les points de deux dés présentant la même valeur sont notés. 2

paires = seuls les points de 2 paires de dés sont notés.

Trois identiques = seuls les points de trois dés présentant la même valeur sont notés. Quatre

identiques = seuls les points de quatre dés présentant la même valeur sont notés. Full =

noter tous les points quand le résultat est « 1 paire » et « trois identiques ». Petite suite = 15 points si

le joueur a obtenu la combinaison 1 – 2 – 3 – 4 – 5.

Grande suite = 20 points si le joueur a obtenu la combinaison 2 – 3 – 4 – 5 – 6.

5 identiques = indépendamment du nombre de points obtenus, on note ici 50 points, si les 5 dés ont la même valeur.

Chance = on peut noter ici le nombre de points d'un lancer quelconque.
(Cette possibilité est utilisée principalement pour une combinaison non utilisable autrement

ou pour un nombre de points élevé).

Total = déterminer le sous-total de la 2ème partie et l'additionner au sous-total de la 1ère partie.
Le vainqueur est le joueur qui obtient le maximum de points.