

JEUX À 5 DÉS

2. LE POKER AUX DÉS

Chaque participant verse au pot un enjeu, puis jette les dés à son tour. Celui qui a la combinaison de points la plus haute encaisse le pot. Les combinaisons sont classées de la plus basse à la plus élevée :

1. **Une paire** - 2 dés pareils (un doublet) et 3 dés de valeurs différentes. Si 2 joueurs ont chacun une paire, la plus élevée l'emporte. Si les deux paires ont la même valeur, c'est le joueur qui a le dé hors paire le plus élevé qui l'emporte.

2. **Deux paires** - Deux fois 2 dés de même valeur et un dé libre. Si 2 joueurs ont les mêmes paires, c'est celui qui a le dé libre le plus élevé qui l'emporte.

3. **Brelan** - 3 dés pareils, et 2 dés de valeurs différentes.

4. **Séquence** - 5 dés qui se suivent : la séquence 2-3-4-5-6 est supérieure à 1-2-3-4-5.

5. **Full ou main pleine** - 1 brelan et 1 paire.

6. **Le carré** - 4 dés pareils plus un dé libre.

7. **La quinte** - 5 dés pareils.

Une variante du poker aux dés autorise l'augmentation des enjeux. Les autres joueurs décident alors soit de passer (et ne jouent pas ce coup), soit de suivre, et augmentent leur enjeu de la même valeur avant le jet. Les joueurs qui passent, laissent leur enjeu au pot : il est perdu pour eux.

Série Noire

Yam 421

&

Plus de

80

jeux de dés

Le Yam et le 421 sont les plus célèbres de tous les jeux de dés. Le but de ces deux jeux est de réaliser des combinaisons de dés plus ou moins difficiles à obtenir.

Si vous jetez 5 dés cent fois de suite, voici quelles sont vos chances (théoriques) d'obtenir la combinaison recherchée :

- 1 paire (2 faces identiques) : 46 chances
- 2 paires (2 fois 2 faces identiques) : 23 chances
- 1 brelan (3 faces identiques et 2 faces différentes) : 15 chances
- 1 suite, ou séquence (5 faces différentes qui se suivent) : 9 chances
- 1 full (1 brelan et une paire) : 4 chances
- 1 carré (4 faces identiques) : 2 chances
- 1 quinte ou "Yam" (5 faces identiques) : 1 toute petite chance

Quelques définitions bien utiles avant de commencer...

- Dés cassés : les dés sont "cassés", et vous devez rejouer, si l'un d'eux ne repose pas à plat après avoir été lancé.
- Faire rampeau : lorsque 2 joueurs tirent les mêmes points ; ils rejouent pour se départager.
- Conserver la main : garder les dés pour rejouer.
- Passer la main : donner les dés à un autre joueur.
- Pot : l'ensemble des mises de tous les joueurs.
- Coup sec : ne faire rouler les dés qu'une seule fois.
- As : désigne le 1.
- Zanzi : autre nom du brelan.

LE YAM – JEU À 5 DÉS

PRÉPARATION DU JEU

On joue avec 5 dés. L'ordre dans lequel on joue est tiré au sort : chacun jette le dé. Celui qui obtient le total le plus élevé sera le premier à jouer, suivi de son voisin de gauche, etc. Chaque joueur détache une feuille du carnet de marque et y inscrit son nom.

BUT DU JEU

Réaliser les combinaisons de points qui permettent de remplir les 12 cases de la feuille de marque, pour obtenir le total le plus élevé et gagner la partie.

LE YAM – JEU À 5 DÉS

LE JEU

Chaque joueur joue à tour de rôle, et passe la main à son voisin lorsque le résultat le satisfait et lui permet de remplir une case de sa feuille de marque. Le premier à jouer jette les 5 dés sur la table.

S'il n'est pas satisfait de la combinaison obtenue, il a le droit de rejouer en relançant tous les dés, ou seulement quelques-uns. Il peut enfin jouer une troisième fois, mais en indiquant quelle case il choisit.

Exemple : vous obtenez au premier jet 

Première possibilité : vous inscrivez 6 points dans la case des DEUX (vous avez 3 fois 2).

Deuxième possibilité : vous inscrivez 14 points dans la case BRELAN (brelan de 2 = 6 points plus 3 plus 5 = 14).

Troisième possibilité : vous gardez la main et rejouez le 3 et le 5 pour essayer d'avoir un CARRÉ de 2, voire une QUINTE ou YAM

Vous passez la main à votre voisin de gauche après avoir inscrit les points obtenus dans la case correspondante de votre feuille de marque.

REMARQUE:

En fin de partie, lorsqu'il ne reste plus qu'une ou deux cases à remplir, vous courez le risque d'être incapable de faire la combinaison voulue. Dans ce cas, vous inscrivez zéro.

LES CASES DE LA FEUILLE DE MARQUE

AS	faites le total des			1	obtenus, et inscrivez-le dans cette case.				
DEUX	"	"	"	2	"	"	"	"	"
TROIS	"	"	"	3	"	"	"	"	"
QUATRE	"	"	"	4	"	"	"	"	"
CINQ	"	"	"	5	"	"	"	"	"
SIX	"	"	"	6	"	"	"	"	"

TOTAL : totalisez la colonne de 6 cases. Si le total obtenu est supérieur à 63 points, inscrivez 35 points en plus dans la case correspondant à la prime.

Additionnez le TOTAL DE LA COLONNE à la prime éventuelle pour avoir le TOTAL 1.

BRELAN : faites le total des points du brelan (3 faces identiques) que vous avez obtenu, et ajoutez-y les points des 2 autres dés.

  = 22

LE YAM – JEU À 5 DÉS

PETITE SUITE : inscrivez 15 points si vous avez la séquence de 1 à 5.

     = 15

GRANDE SUITE : 20 points pour la séquence de 2 à 6.

     = 20

FULL : 30 points si vous réussissez brelan plus paire.

     = 30

CARRÉ : 40 points pour 4 faces semblables.

     = 40

QUINTE ou YAM : 50 points pour 5 faces identiques.

     = 50

Si vous n'avez pas réussi l'une ou l'autre de ces combinaisons, vous marquez zéro dans la case correspondante.

TOTAL 2 : additionnez les points acquis de BRELAN à QUINTE ou YAM. Ajoutez-y le TOTAL 1 : vous avez votre TOTAL GÉNÉRAL 1 + 2.

Le joueur qui a le plus fort total général gagne la partie.

TACTIQUE : LES CHOIX POSSIBLES

Vous obtenez au premier jet:

Vous pouvez marquer 12 dans la case des SIX.

Mais vous avez peut-être intérêt à rejouer les 3 premiers dés pour obtenir un meilleur score dans la case des SIX, ou bien pour viser BRELAN, FULL, CARRÉ ou même QUINTE ou YAM. Vous obtenez au deuxième jet:

Vous pouvez en rester là et marquer 18 dans la case des SIX, ou bien 22 dans la case BRELAN.

LE YAM – JEU À 5 DÉS

Vous pouvez aussi tenter votre chance une troisième fois, en annonçant obligatoirement la case choisie :

- **Case des SIX** : si vous obtenez un autre 6, vous marquez 24 points, et 30 points si vous avez cinq 6. Si vous n'avez aucun 6 supplémentaire, vous gardez la certitude de marquer 18 dans cette case.
- **Case BRELAN** : vous avez une possibilité de transformer le 1 et le 3 en un total supérieur.
- **Case CARRÉ** : vous prenez un gros risque. Si vous n'avez aucun 6 supplémentaire, vous êtes obligé de marquer zéro.

VARIANTE

Pour rendre le jeu plus difficile, inscrivez vos points dans l'ordre des cases sur la feuille de marque au lieu de choisir dans quelle case vous allez les écrire.

LE 421

PRÉPARATION

On place sur la table 11 jetons qui forment le pot. Les jetons restant sont partagés entre les joueurs. Pour jouer, **on n'utilise que 3 dés**.

BUT DU JEU

Se débarrasser de tous ses jetons en les donnant au joueur qui a la moins bonne combinaison. Le jeu se joue en deux phases, la charge et la décharge.

LES COMBINAISONS

Classées à partir de la meilleure :

1. 4.2.1 (quatre, deux, as)
2. 1.1.2 à 1.1.6. (deux as et un autre dé)
3. le zanzi ou brelan (3 faces identiques)
4. la séquence : 6.5.4 – 5.4.3 – 4.3.2 – 3.2.1 les 40 autres possibilités de 6.6.5 à 2.2.1

LE JEU

Première partie : la charge ou prenante (les jetons distribués sont pris au pot).

Chaque joueur joue un coup sec à tour de rôle. Celui qui a la plus mauvaise combinaison reçoit, à la fin de cette première partie, des jetons pris au pot :

- Tous les jetons du pot moins un du joueur qui a fait 421.
- Autant de jetons que la valeur du troisième dé du joueur qui a fait deux as (3 jetons pour 1.1.3 par exemple).
- 3 jetons du joueur qui a fait zanzi.
- 2 jetons de celui qui a fait une suite.
- 1 jeton de celui qui a fait la meilleure des 40 combinaisons restantes, si personne n'a réussi de 421, de paire d'as, de zanzi ou de séquence.

Deuxième partie : la décharge (le joueur gagnant distribue ses propres jetons).

Le premier à jouer peut, à son choix, passer la main après un coup sec, ou bien reprendre un, deux ou trois dés et les relancer. Il ne peut pas garder la main plus de 3 coups. Les autres joueurs n'ont pas le droit de lancer les dés plus de fois que lui, s'il a décidé de ne jouer qu'une seule ou deux fois.

Si un joueur fait 421, il remet toutes ses jetons au joueur qui a fait la plus mauvaise combinaison.

Si personne ne fait 421, le gagnant est celui qui se débarrasse de toutes ses jetons le premier (autant de jetons que la valeur du troisième point pour deux as, 3 jetons pour un zanzi, 2 pour une séquence, un seul enfin pour la meilleure combinaison restante).

JEUX À 1 SEUL DÉ

1. PROGRESSION

But : essayer de sortir dans l'ordre tous les points de 1 à 6, puis de 6 à 1. Si vous faites , inscrivez-le. Si, au deuxième jet, vous avez , inscrivez-le, et ainsi de suite jusqu'au . Si vous n'obtenez pas le point voulu, n'inscrivez rien. Puis redescendez de 6 à 1 en rayant les chiffres inscrits. Les perdants donnent au vainqueur 1 jeton pour chaque chiffre non inscrit.

2. PROGRESSION MUETTE

C'est le même jeu, mais il est interdit de parler. Les bavards doivent recommencer la partie à partir du début.

3. QUEUE DE VACHE

Chaque joueur dispose de 21 allumettes en triangle et joue à tour de rôle en enlevant la rangée correspondant aux points obtenus; 2, ou 6 . . . Celui qui fait le premier disparaître sa "queue de vache" gagne autant de jetons qu'il reste d'allumettes aux autres joueurs.



4. QUEUE DE BŒUF

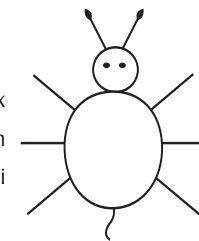
C'est le même jeu, avec une exception : au lieu de perdre votre tour lorsque vos points correspondent à une rangée déjà enlevée, vous prélevez cette rangée sur la "queue de bœuf" de votre voisin de gauche (ou sur celle du suivant si votre voisin en est lui-même dépourvu).

5. ALLER-RETOUR

Chacun inscrit les chiffres de 1 à 6 sur un papier. Les points obtenus à chaque jet sont barrés. Mais si le chiffre a déjà été rayé, il faut le rajouter. Le gagnant est le joueur qui a rayé le premier tous ses chiffres.

6. LE POU

Chaque joueur se choisit un chiffre porte-bonheur, de 1 à 6. Lorsque l'un d'eux sort les points correspondant à ce chiffre, il dessine une partie du pou sur un papier : tête, corps, yeux et antennes, 6 pattes et une queue. Le gagnant : celui qui a dessiné le premier les 13 parties de son pou.



7. LE 1 FATAL

Chacun joueur joue 5 fois de suite, et note la somme de points obtenus. Mais si lors d'un jet,  sort, vous cessez immédiatement de jouer : seuls comptent les points que vous avez additionnés jusqu'à là. Le joueur qui a le total le plus élevé gagne.

JEUX À 1 SEUL DÉ

8. LE 3 FATAL

Vous jouerez, à tour de rôle, autant de coups successifs que vous le souhaitez. Mais si vous avez , vous êtes éliminé et perdez tous les points obtenus. Le joueur qui a le total le plus élevé gagne.

9. DES HAUTS ET DES BAS

Chaque joueur a droit à 7 jets successifs : le premier et le second sont additionnés, le troisième soustrait, le quatrième et le sixième à nouveau additionnés, le cinquième et le septième à nouveau soustraits. Si vous arrivez à un chiffre inférieur à zéro en cours de jeu, vous êtes éliminé. Le joueur qui a le total le plus élevé gagne.

10. PLUS OU MOINS

Chacun jette 9 fois le dé. Les troisième, sixième et neuvième jets sont soustraits, tous les autres additionnés. Les nombres négatifs sont admis.

11. JUSTICE

Chaque joueur prend 5 jetons, puis jette le dé 3 fois de suite. Celui qui a le plus de points verse un jeton à la cagnotte. Au bout de quelques tours, le premier joueur qui n'a plus de jetons ramasse la cagnotte.

12. LE VINGT ET UNIÈME

On joue une fois à tour de rôle en comptant les  qui tombent. Celui qui fait le 2ème  gagne.

13. MARATHON

Le gagnant est celui qui fait le 42ème . Le vainqueur à mi-course (21 x ) a le droit de jouer 3 fois de suite aussitôt après le 40ème .

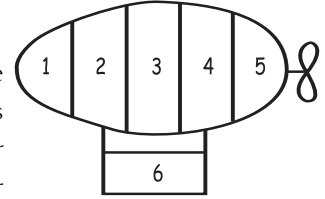
14. LE QUINZE

Jouez chacun votre tour autant de fois que vous le souhaitez pour atteindre 15. Si vous faites plus de 15, vous êtes éliminé. Le gagnant est celui qui a fait 15, ou le chiffre inférieur le plus proche. En cas d'ex-æquo, c'est celui qui a jeté les dés le moins de fois qui l'emporte. Les joueurs éliminés payent 10 jetons au vainqueur; les autres, un jeton par point de différence avec le score gagnant.

JEUX À 1 SEUL DÉ

15. LE DIRIGEABLE

Dessinez un dirigeable. Le ballon est divisé en 5 secteurs. La nacelle porte le n°6. Chaque joueur prend 6 jetons, et joue à tour de rôle. Les points compris entre 1 et 5 obligent à poser un jeton sur le secteur correspondant. Si un secteur est déjà occupé par un jeton, le joueur garde celui qu'il devait déposer et empoche celui qui s'y trouvait. Les jetons déposés dans la nacelle (secteur n° 6) s'y accumulent. Les joueurs qui ont perdu leurs 6 jetons sont éliminés. Le joueur restant empoche tous les jetons des secteurs 1 à 6.



16. LE VILAIN MOINEAU

Chaque joueur jette le dé pour son voisin de droite, qui additionne les points obtenus.

Exception : le  ("le vilain moineau") est toujours soustrait. Au bout de 6 tours de jeu, le joueur qui a le total le plus élevé gagne.

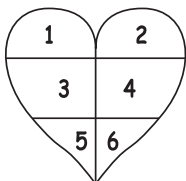
17. LE SULTAN

On joue à tour de rôle. Le premier à avoir  est nommé sultan. Il désigne aux autres joueurs un chiffre de 1 à 5. Si les points du dé ne correspondent pas à ce chiffre, il faut payer un jeton au sultan. Dans le cas contraire, le sultan paye ce chiffre en jetons. Si quelqu'un sort un , il remplace le sultan.

18. GRAND CŒUR

Chacun dessine un cœur divisé en 6 cases qu'il va essayer de numéroter de 1 à 6 avec le dé. On joue à tour de rôle, en inscrivant dans chaque case les points obtenus.

Si vous avez déjà inscrit les points que vous venez d'obtenir, vous devez les offrir à celui de vos voisins qui en a besoin, en commençant par celui de gauche. Le gagnant est le premier à remplir ses 6 cases.



JEUX À 1 SEUL DÉ

19. SIX COUPS

Dessinez d'abord une grille avec une colonne pour chaque joueur.

	Nathalie	Élodie	Yann	Béatrice	Anne
1					
2					
3					
4					
5					
6					
Total					

A votre tour de jouer, multipliez les points obtenus par l'un des chiffres de 1 à 6 au début de chaque ligne, et inscrivez le résultat sur la même ligne dans votre colonne. Attention : chaque chiffre ne peut être utilisé qu'une seule fois. 6 points sur la ligne 6 donnent 36, et seulement 12 sur la ligne 2. Le gagnant est celui qui a le total le plus élevé après ses 6 coups.

20. SUITE MONTANTE

Jetez 6 fois de suite le dé. Ne comptez que les points qui se suivent. L'idéal serait : 1er coup : 1 2ème : 2 3ème : 3 4ème : 4 5ème : 5 6ème : 6. Tous les coups réussis sont additionnés. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

21. SUITE DESCENDANTE

Le même jeu, mais en allant du 6 au 1.

22. LE MORPION

Chaque joueur a droit à 10 coups successifs. Il s'arrête dès qu'il a 10 points. Perdent ceux qui n'ont pas de 10 points, ou qui ont eu besoin du plus grand nombre de coups pour l'obtenir.

Morpion double : il faut avoir 10 points.

Morpion mixte : avant chacun de ses 10 coups, le joueur choisit soit 1 point, soit 2 points.

JEUX À 1 SEUL DÉ

23. METTEZ LA GOMME

Tous les joueurs inscrivent les chiffres de 1 à 6 sur leur feuille de papier, puis jettent le dé à tour de rôle. Il faut essayer de jouer tous les points de 1 à 6 aussi vite que possible, dans n'importe quel ordre, et gommer au fur et à mesure les chiffres correspondants sur le papier. Si vous obtenez un point déjà sorti, c'est à votre voisin de gauche de jouer. Le gagnant est le premier joueur qui a gommé (ou rayé) ses 6 chiffres.

24. CHIQUENAUDE

Les joueurs appuient leur index sur la face supérieure du dé, à proximité d'une arête. Le dé est ainsi propulsé à tour de rôle. Le gagnant est celui qui atteint le premier le total convenu (en général, 50). Variante : celui qui envoie le dé le plus loin marque 1 point de bonus.

25. CHIQUENAUDE À CHICANE

Variante du jeu précédent : le joueur qui atteint le chiffre des dizaines (10, 20, 30 ou 40 tout rond) retranche 10 de son total.

26. LA LIMACE

Chacun choisit un chiffre de 1 à 6, et essaie de l'obtenir en jetant le dé. Celui qui a besoin du plus grand nombre de coups pour l'obtenir perd la partie : c'est lui la "limace".

27. LE GRAND NUMÉRO

Il faut essayer d'obtenir le plus grand numéro à 3 chiffres. Chacun a droit à 3 coups. Aussitôt après avoir jeté le dé, il faut décider si les points obtenus deviendront le chiffre des unités, dizaines ou centaines. Si vous faites au premier jet 1 point, mettez-le comme unité. Si vous faites 10 points, placez-le au rang des centaines. Maximum possible : 666.

Le petit numéro : le même jeu inversé. Le minimum possible pour le gagnant est 111.

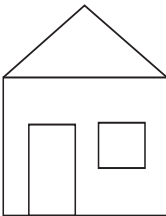
28. PERDIDO

L'un des joueurs jette le dé. Les points obtenus ne doivent plus réapparaître au cours du jeu. Chacun joue 10 fois. Dès qu'un joueur fait les points interdits, il est éliminé. Le gagnant est celui qui réalise le maximum de coups.

JEUX À 1 SEUL DÉ

29. LA MAISON

Chacun choisit un chiffre de 1 à 6 et l'inscrit. Puis on joue à tour de rôle. Tous ceux qui obtiennent le chiffre choisi dessinent une partie de leur maison. Les perdants payent au joueur qui le premier a dessiné les 13 traits de sa maison, 1 jeton par trait manquant.



JEUX À 2 DÉS

1. LE CIEL ET L'ENFER

On fixe au préalable le nombre de tours de jeux. A chaque tour, on multiplie par 10 les points apparents, ceux du ciel. Puis on y ajoute ceux de la face qui est contre la table, et on additionne le tout. Exemple: vous avez et , soit $6 \times 10 = 60 + 2 \times 10 = 20$. Les points des faces cachées sont et . Votre total se monte à $60 + 20 + 1 + 5 = 86$. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie gagne.

2. SOCRATE ET XANTHIPPE

Le gagnant sera le premier joueur à sortir un Socrate (un doublet = deux dés identiques) et une Xanthippe (7 points).

3. LE SEPT BÉNÉFIQUE

L'un des joueurs est nommé banquier. Il reproduit le dessin ci-dessous sur une feuille de papier, distribue la même quantité de jetons aux autres joueurs (les pontes) et jette les dés pour eux. Chaque ponte met un enjeu sur le chiffre de son choix.

Si les points des dés appartiennent à la colonne de gauche, le banquier ramasse tous les enjeux de la colonne de gauche et ceux du Sept, mais paye le double des enjeux de la colonne de droite. Si les points appartiennent à la colonne de droite, le banquier encaisse les enjeux de cette colonne et paye aux pontes le double de ceux de la colonne de droite. Si le banquier fait 7, tout le monde a perdu : les enjeux doivent être triplés et rassemblés sur le Sept. Bien entendu, chaque joueur sera banquier à tour de rôle.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

JEUX À 2 DÉS

4. LE SAUT DE LA MORT

Les joueurs choisissent un nombre entre 30 et 50. Chacun peut jouer, à son choix, avec un ou deux dés. Les points de tous les joueurs sont additionnés. Le joueur qui parvient le plus près du nombre choisi gagne. Celui qui atteint ce nombre ou le dépasse est éliminé.

5. LES CROIX DONNÉES

Chaque joueur dessine 20 croix sur un papier, puis joue à son tour avec 2 dés : il peut effacer autant de croix qu'il a fait de points. S'il fait plus de points qu'il ne lui reste de croix, il ajoute la différence sur son papier en dessinant de nouvelles croix. Le gagnant est celui qui se débarrasse le premier de toutes ses croix.

6. LES POINTS

Un jeu déjà pratiqué par les mercenaires du Moyen Age. Dans une première manche en 10 tours de jeu, celui qui fait le moins de points marque un point à la craie sur la table devant lui à chaque coup. Pendant la deuxième manche, celui qui fait le plus de points efface un point devant lui. Le gagnant est le premier à effacer tous ses points.

7. LA CAGE

Dessinez la cage. Distribuez 20 petits objets (boutons, haricots, ...) à chacun. Jetez les dés à tour de rôle.

Les points obtenus doivent être versés sous forme de jetons dans la case correspondante : si vous faites 3, versez 3 jetons dans la case 3. Si la case contient déjà des jetons, vous les empochez, vous ne versez rien, et vous rejouez jusqu'à ce que vous tombiez sur une case vide. Cette règle ne vaut pas pour le 7 : même si cette case est déjà pleine, versez-y 7 jetons. Si vous faites 2 ou 12, vous empochez tous les enjeux, même ceux du 7, et vous rejouez. Si vous refaites 2 ou 12, posez un jeton sur chaque case. Les joueurs ruinés sont éliminés. Le dernier joueur restant ramasse tous les enjeux de la cage.

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

8. LA MENOTTE

On fixe au préalable le nombre de tours de jeux. Seuls les sont comptés (les "menottes"). Celui qui a le plus de points gagne.

JEUX À 2 DÉS

9. VIVE LE ONZE !

Chacun met 3 jetons à la cagnotte. Le premier à faire 11 encaisse la cagnotte. Celui qui fait 12 double le montant de la cagnotte. Celui qui fait moins de 11 verse à la cagnotte la différence entre 11 et les points qu'il a obtenus.

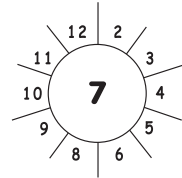
10. LE DOUZE BARRÉ

Écrivez l'un derrière l'autre tous les chiffres de 2 à 12. Jetez les dés : vous obtenez un chiffre de 2 à 12; barrez-le sur votre papier et rejouez tant que vous ne tomberez pas sur un chiffre déjà barré. C'est alors à votre voisin de jouer. Le joueur qui, le premier, a barré tous ses chiffres paye aux autres autant de jetons qu'il leur reste de chiffres non barrés.

11. L'ARAIGNÉE

Chaque joueur dessine une araignée avec le 7 au milieu, et les chiffres de 2 à 12 entre les pattes. Pendant le premier tour, jetez les dés une seule fois et rayez le chiffre obtenu.

A partir du deuxième tour, chacun jette et rejette les dés jusqu'à ce qu'il tombe sur un chiffre déjà rayé. Seul le 7 peut être rayé plusieurs fois. Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs a rayé tous ses chiffres. Il paye aux autres joueurs un jeton par chiffre non rayé sur leur araignée. Il reçoit 10 jetons de chaque joueur pour chacune des rayures de son 7.



12. DIVISIONS

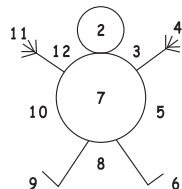
Vous avez le droit de jouer 2 fois : d'abord avec 2 dés, puis avec un seul dé. Si le total obtenu au premier jet est divisible sans reste par les points du deuxième jet (10 : 5, ou 8 : 2), notez 1 point. Le premier joueur qui atteint 10 points gagne.

13. JEANNOT

Dessinez Jeannot sur une feuille de papier, et distribuez 4 jetons à chaque joueur. Chacun, à son tour de jouer, dépose un jeton sur le chiffre obtenu, et empoche celui qui s'y trouvait précédemment.

Exception : les jetons s'accumulent sur le ventre de Jeannot, car les joueurs qui font 7 n'ont pas le droit d'encaisser de jeton. Les joueurs qui ont perdu leurs 4 jetons sont éliminés. Le dernier joueur en piste gagne.

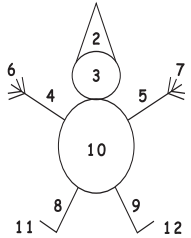
Variante : on reprend le jeton qui recouvre déjà le chiffre, sans en poser.



JEUX À 2 DÉS

14. PIERROT

Dessinez Pierrot. Distribuez 7 jetons à chacun. Jouez comme à Jeannot, sauf que le 10 remplace le 7. Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de jetons : il empoche tous ceux qui recouvrent le Pierrot.



15. LE CENTURION

Le gagnant sera le premier à atteindre le total de 100. A chaque coup, les points des 2 dés sont additionnés. En cas de doublet (2 dés pareils), ils sont multipliés. Ainsi, un doublet de 6 rapporte 36 points, tandis que  et  ont que 11.

16. SEPTIMO

Chaque joueur inscrit devant lui les chiffres 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12. Il manque donc le 1 et le 7. Puis il jette les dés autant de fois de suite qu'il lui est possible de rayer un de ces chiffres. S'il obtient des points correspondant à un chiffre déjà rayé, il passe ses dés à son voisin. Si celui-ci ne peut pas non plus rayer un de ses chiffres avec les points obtenus, il les transmet à son tour à son voisin, etc. Le joueur qui fait 7 doit rayer 2 chiffres. Les joueurs qui ont rayé tous leurs chiffres sont éliminés. Le gagnant est le dernier à avoir des chiffres non rayés.

17. PLUS OU MOINS

On partage les jetons entre les joueurs. Chaque joueur est croupier à tour de rôle, et parie avec les autres de faire soit plus, soit moins de 7 en jetant les dés. Les autres parient un jeton contre lui. Si c'est le 7 qui apparaît, l'enjeu doit être doublé. Le ou les gagnants du pari encaissent l'enjeu de jetons. Les joueurs à court de jetons sont éliminés. Le gagnant est le dernier à avoir des jetons.

18. LE DOUBLET

Tout le monde joue à son tour. Seuls les doublets sont pris en considération. Le gagnant est celui qui atteint le total le plus élevé.

19. LE CRAPS

Ce jeu est très populaire aux États-Unis. Chaque joueur est banquier à tour de rôle, c'est à dire qu'il paye ou ramasse les mises sans toucher aux dés. Le joueur qui jette les dés et les autres pontes placent une mise sur la table. Si les points 2, 3 ou 12 (crap) apparaissent, le banquier ramasse toutes les mises, et les dés passent au joueur suivant.

JEUX À 2 DÉS

Si ce sont les points 7 ou 11 (nick), le banquier paye aux pontes une somme égale à leur mise, et le même joueur relance les dés. Si enfin l'un des autres points : 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 apparaît, les pontes laissent leurs mises. Le lanceur rejoue. S'il fait le même nombre de points, les joueurs reçoivent du banquier la même somme que leur mise. S'il fait 7, le banquier encaisse les mises. Le lanceur continue de lancer les dés jusqu'à ce qu'il obtienne une de ces deux possibilités.

20. DIVERTISSEMENT

Demandez à un joueur de jeter, hors de votre vue, les 2 dés, de multiplier par 2 les points du premier dé, d'y ajouter 5, et enfin de multiplier par 5 ce résultat avant d'y ajouter les points du deuxième dé. Vous prenez ce total, vous en retranchez 25, et vous pouvez annoncer fièrement quels sont les points sortis.

Exemple : et .

$6 \times 2 = 12$; $+ 5 = 17$; $\times 5 = 85$; $+ 2 = 87$

Comptez : $87 - 25 = 62$, soit et .

JEUX À 3 DÉS

1. PAIRS

Jouez chacun à votre tour en lançant les 3 dés. Ne comptez que les chiffres pairs : , , et additionnez-les.

Impairs :

Ne comptez que les chiffres impairs : , , . Le gagnant est celui qui fait le plus grand nombre de points.

2. LES ÉTOILES

Chacun joue 3 fois de suite, et ne compte que les "étoiles" : . Le gagnant est celui qui fait le plus grand nombre de points.

3. SATELLITES

Ne comptent que les points disposés autour du point central sur la face supérieure du dé. Le ne compte pas, non plus que , et . Seuls (qui vaut 2) et (qui vaut 4) correspondent à la définition. On joue en 3 tours, chacun à tour de rôle. Le gagnant est celui qui fait le plus grand nombre de points.

JEUX À 3 DÉS

4. LA LUCARNE

Chaque joueur lance 3 jets par tour, en additionnant les points acquis à chaque jet comme suit. Seuls les comptent. Un simplet vaut 1 point, un doublet + vaut 4 points, et un triplet (+ +) vaut 9 points. Le gagnant est le premier joueur qui atteint 30.

5. LE VINGT-ET-UN

C'est une variante du "quinze". Pour gagner il faut arriver à 21 ou le plus près possible de 21, sans jamais le dépasser. Au premier tour, on joue avec 3 dés, au second avec 2 dés, et avec un seul dé à partir du troisième tour.

6. CHICAGO

Le vaut 100, le vaut 60, et les autres résultats valent simplement le nombre de points obtenus.

Le premier joueur utilise les 3 dés. S'il est satisfait du résultat, il passe les dés à son voisin. Mais il a la possibilité de jouer une deuxième, puis une troisième fois de suite, avec 1, 2, ou 3 dés à son choix. Par exemple :

Premier jet . Il peut mettre le de côté, et essayer un second jet avec les 2 autres dés. S'il fait et puis s'arrête, il a gagné 163 points. Les autres joueurs n'ont pas le droit de faire plus d'essais que le premier. Le joueur qui a le plus de points gagne. Le maximum de points est obtenu en lançant 3 , c'est-à-dire 300.

7. L'ANTI-CHICAGO

Aussitôt après avoir jeté les dés, le premier joueur doit décider s'il choisit de compter comme au Chicago (voir ci-dessus), ou selon le principe de l'anti-Chicago. Dans ce cas, le ne vaut que 1, et le , 6. Le gagnant est celui qui fait le plus petit nombre de points.

8. SÉQUENCES

Chaque joueur peut lancer les dés 1, 2 ou 3 fois. On ne compte que les séquences : 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 et 4-5-6. Le gagnant est celui qui a la séquence la plus haute, ou celui qui a lancé les dés le moins de fois en cas d'ex-æquo.

JEUX À 3 DÉS

9. SIMPLETS

Un doublet ou un triplet ne valent que le nombre de points qu'ils représentent :   valent 8,   valent 9, et   valent zéro.

10. DOUBLETS

Chaque joueur joue 3 fois. On ne compte que les doublets : 2  valent 5, 2  valent 3. Un triplet compte 4 fois. Ainsi 3  valent 24.

11. UNE FOIS UN

Prenez un dé d'une autre couleur. Chaque joueur a droit à un jet des 3 dés. Il multiplie les points des 2 lers dés, puis ajoute ceux du dé de couleur différente. Le joueur qui a le plus de points gagne.

12. HAUTE FINANCE

Chaque joueur inscrit sur son papier les chiffres de 3 à 8 en une colonne, puis lance 6 fois de suite les dés. Les points obtenus sont inscrits dans la deuxième colonne, et multipliés par les chiffres de 3 à 8 inscrits au préalable. Le gagnant est celui qui a le plus de points. Les autres joueurs lui paient le dixième de la différence entre leur résultat et le sien. Si le vainqueur a obtenu 263 points, et un autre joueur 245, ce dernier paiera :

263-245 = 18 : 10 = 1,8, arrondi à 2 jetons.

3 x		=	9
4 x		=	20
5 x		=	40
6 x		=	54
7 x		=	84
8 x		=	56
			263

13. LES ALLUMETTES

Chaque joueur dispose de 10 allumettes. Les dés sont jetés à tour de rôle. Chaque fois qu'un joueur fait , il donne une allumette à son voisin de droite. S'il fait , il en donne une à son voisin de gauche, Pour un , il en met une au pot (au milieu de la table). Tous les autres points sont considérés comme nuls. S'il ne reste pas suffisamment d'allumettes, il faut payer d'abord le , puis le , et le  en dernier lieu. Les joueurs ruinés passent leur tour jusqu'à ce que leurs voisins leur aient donné 2 allumettes. Le joueur à qui il reste la dernière allumette perd la partie.

JEUX À 3 DÉS

14. LA TOUR

Il faut d'abord élever une tour aussi haute que possible au milieu de la table avec des jetons, ou des dessous de verre. Puis tous les joueurs jettent un seul dé pour connaître "leur nombre". Si deux joueurs ont le même nombre, ça n'a pas d'importance. Le jeu commence avec les 3 dés. Chaque fois qu'un joueur sort son nombre, il prend un jeton à la tour.

Si, par exemple,  sortent, le ou les joueurs qui ont pour nombre 5 prennent 2 jetons, et celui qui a pour nombre 2 prend 1 jeton. Lorsque la tour a été complètement démolie, on la reconstruit de la même manière. Le joueur qui s'est le premier débarrassé de tous ses jetons gagne la partie.

15. LE TRÈFLE

Un jeu pour 3 participants seulement. Onze jetons constituent le pot. Chacun joue à son tour. S'il fait moins de 11 points, il ramasse 2 jetons. S'il fait plus de 11, les deux autres joueurs prennent chacun un jeton. S'il fait 11, personne ne prend de jeton. Le dernier jeton est donné à celui qui fait le plus de points. Le joueur qui a le moins de jetons perd la partie.

16. MILLE

La partie se joue en 3 tours. Chaque joueur inscrit sur une feuille de papier les points obtenus sous forme d'un nombre à 3 chiffres. S'il a obtenu  il peut inscrire 356, 365, ou 536 ou 653, etc. Le gagnant est le joueur qui approche le plus 1000 avec ses 3 dés, sans dépasser ce nombre.

17. DOUBLE SIX

Chaque joueur additionne ses points à ceux des joueurs qui ont joué avant lui. Celui qui atteint ou dépasse 66 perd la partie.

18. LES SŒURS SIAMOISES

Variante du précédent : il ne faut pas atteindre ou dépasser le chiffre 88.

19. MOINS SIX

Encore une variante. Le chiffre final est 88. Mais tous les , au lieu d'être additionnés, sont soustraits du total.

JEUX À 3 DÉs

20. SOUFFLER N'EST PAS JOUER

Secouer 2 dés dans vos deux mains jointes, puis posez-les sur la table, cachés sous l'une de vos mains sans les regarder. Prenez le troisième dé dans votre autre main, et faites-le tomber sur la table en soufflant dessus. Otez la main de sur les deux autres dés. Additionnez les valeurs des 2 dés qui étaient sous votre main, et multipliez ce total par les points du troisième dé. Le joueur qui a le moins de points gagne.

21. DIX SUR DIX

Chaque joueur joue une seule fois. Il fait la somme de ses points. Si elle atteint juste 10 ou si elle est inférieure à 10, il y ajoute 10. Si elle est supérieure 10, il retrace 10. Le joueur qui a le total le plus élevé gagne.

22. DIZAINES

Chaque joueur est banquier à tour de rôle et jette les dés. Les autres joueurs parient un enjeu. Si le total des points est 10 ou supérieur à 10, le banquier ramasse les enjeux. S'il est inférieur à 10, il doit payer à chaque joueur le double de sa mise.

23. LA FAMILLE MARTIN

On joue en 3 tours : le premier tour avec 3 dés, le second avec 2 dés, le troisième avec un seul dé. Il faut faire apparaître le 1 (M. Martin), puis le 2 (Mme Martin) pour marquer les autres points, qui sont les petits Martin. Le gagnant réunit la famille la plus nombreuse.

Exemple :   M. Martin apparaît.
 Mme Martin et 3 enfants.
 4 enfants, soit 7 en tout.

24. EN MONTANT

Chaque joueur joue 3 fois. La première fois, seuls comptent les  ; la deuxième, les  , et la troisième, les  . Le plus haut total gagne.

JEUX À 3 DÉs

25. EN DESCENDANT

Variante et contraire du jeu précédent : d'abord les  , puis les  et enfin les  .

26. CINQ DOIGTS

On peut jeter les dés jusqu'à 10 fois. Le but est d'obtenir aussi vite que possible le  . Le joueur qui fait 5 avec le moins de coups gagne.

27. LE GRAND TURC

Chaque joueur n'a droit qu'à un seul jet. Les points de deux dés sont additionnés, et divisés par ceux du troisième.

Exemple :  $5 \times 3 = 15;$ $/ 2 = 7,5$
 $6 \times 4 = 24;$ $/ 3 = 8,0$

Le joueur qui a le résultat le plus élevé (attention : les décimales comptent) gagne la partie.

28. LE PETIT TURC

Dans cette variante, c'est le résultat le plus petit qui l'emporte.

Exemple :  $2 \times 3 = 6;$ $/ 5 = 1,2$
 $3 \times 4 = 12;$ $/ 6 = 2,0$

29. 1 = 2

Chaque joueur jette 10 fois les dés. Les points additionnés de 2 dés doivent correspondre à ceux du 3ème. Ainsi   ($4 + 2 = 6$) ou   ($4 + 1 = 5$). On totalise les points du troisième dé à chaque coup réussi. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.

JEUX À 3 DÉS

30. UN À SEIZE

Ce jeu difficile consiste à retrouver, par addition et soustraction, tous les chiffres de 1 à 16 avec les points obtenus.

Exemple : vous faites

1	directement avec	
2	moins	
3	directement avec	
4	plus	
5	moins	
6	directement avec	
7	plus	
8	plus moins	
9	plus	
10	plus plus	

31. DEUXIÈME DIVERTISSEMENT

Demandez à un joueur de jeter en cachette les 3 dés. Il inscrit sous la forme d'un nombre de six chiffres les points apparents sur la face supérieure des dés, suivis de ceux qui sont contre la table ; il divise ce nombre par 37; divise le résultat par 3, et vous donne le dernier nombre obtenu. Otez-en 7, divisez la différence par 9, et indiquez triomphalement les points des dés.

Exemple : donnent 153624
 $153624 : 37 = 4152$; $3 = 1384$
 Vous comptez $1384 - 7 = 1377$;
 $1377 : 9 = 153$, soit

JEUX À 4 DÉS

1. GRISOU

Prenez 2 dés de couleurs différentes. Ces 2 dés deviennent "négatifs", c'est-à-dire que leur total sera soustrait des autres dés. Les sommes intermédiaires "négatives" (si le total des dés de couleurs différentes est supérieur à celui des dés d'origine) doivent être comptées. Le joueur qui a le total positif le plus élevé au bout de 5 tours de jeu gagne la partie.

2. BELZÉBUTH

Trois dés jouent contre un dé coloré, le "Belzébuth". Du total des 3 dés d'origine on soustrait les points du dé de couleur différente. La partie se joue en 5 tours. Celui qui obtient le plus de points positifs gagne la partie.

3. TROISIÈME DIVERTISSEMENT

Demandez à un joueur d'empiler les 4 dés pour en faire une tour, et de vous donner le nombre de points qui figurent sur la face supérieure du dé le plus haut. Avec ce seul renseignement, vous pouvez deviner le nombre total de points qui figurent sur les faces cachées. Vous savez en effet que le total des 2 faces opposées est toujours égal à 7. Il vous suffit donc de soustraire de 28 (4×7) le nombre annoncé. Le même raisonnement est valable pour 2, 3, 5 dés ou plus : votre total de départ sera, selon le cas, 14, 21, 35, etc.

JEUX À 5 DÉS

1. LA BANQUE

Chaque joueur est banquier à tour de rôle, et jette les dés, l'un après l'autre, pour chacun des autres joueurs. Le joueur confronté au banquier doit décider, aussitôt après le jet du deuxième, troisième et quatrième dé, si les points doivent être additionnés, soustraits, multipliés ou divisés. Chacune de ces opérations ne peut être faite qu'une seule fois, et toutes doivent être faites. Pour obtenir le total final le plus élevé, il est souhaitable d'utiliser la multiplication avec les points élevés, et la division avec les points les plus bas. Voici un exemple :

Premier jet		3
Deuxième jet		ADDITION : $3 + 5 = 8$
Troisième jet		MULTIPLICATION : $8 \times 6 = 48$
Quatrième jet		DIVISION : $48 : 1 = 48$
Cinquième jet		SOUSTRACTION : $48 - 4 = 44$