

Les grands CLASSIQUES



Jeu sur le plateau

Le jeu de l'échelle & Le jeu de l'Oie

1. Le jeu de l'échelle 2
2. Jeu de l'Oie 2

Jeu sur le plateau

Jeu des Petits Chevaux

3. Jeu des Petits Chevaux 3
4. L'union fait la force 3
5. Chaîne 4
6. Saut 4
7. Contrariété programmée 4
8. À tout centime, tout honneur 4
9. Doublet rapide 4

Jeu sur le plateau

la grande course de chevaux

10. La grande course de chevaux 5

Jeu sur le plateau

de Dames chinoises

11. Dames chinoises 5
12. Racado 6
13. Poursuite effrénée 6
14. Tippy 6

Jeu sur le plateau de backgammon

15. Backgammon 6
16. Puff 9
17. Puff long 10
18. Puff russe 10
19. Zick-Zack 10
20. Tric-Trac 10

Jeu sur le plateau de dames

21. Dames 12
22. Jeu de dames international 12
23. Jeu de dames anglais 13
24. Qui perd gagne 13
25. Dame d'angle 13

26. Loup et moutons 13
27. Murs 13
28. Dame de la pyramide 13
29. Jeu de dames italien 14
30. Échecs 14
31. Échecs des voleurs 15
32. Échecs du Maharadjah 15
33. Les échecs du rucher 15

Jeu sur le tablier de moulin

34. Moulin 16

Jeu de dés

35. YAM 16

Jeu avec un dé

36. La tournée 19
37. La tournée muette 19
38. Va-et-vient 19
39. Plus-moins 19
40. Haut numéro 19
41. Le Un est perdant 19
42. Méchant trois 19
43. Plus et moins 19

Jeu avec deux dés

44. Paradis et enfer 20
45. Se débarrasser de ses points 20
46. Supprimer des croix 20
47. Cent 20
48. Douze rayé 20
49. Le fameux sept 20
50. Plus de sept ou moins de sept 20
51. Craps 21
52. Combien de points ? 21

Jeu avec trois dés

53. Fenêtres 21
54. Chicago 21
55. Chicago haut et bas 21

56. Multiplications 22
57. Jeu des allumettes 22
58. La tour 22
59. Un à seize 22

Jeu avec quatre dés

60. Couples 22
61. « Beelzebub » 23
62. Pile de dés (tour de magie) 23

Jeu avec cinq dés

63. Va banque (grande banque) 23
64. Poker d'as 23

Jeu de cartes

65. Loulou, fais attention ! 24
66. As de cœur - 10 de cœur 24
67. « Schnipp, Schnapp, Schnurr » 25
68. Pas de pli 25
69. Brandeln 25
70. Le chevalier égaré 26
71. Le onze 26
72. Mau-Mau 26
73. Cinq de plus ! 26
74. Vingt-et-un 27
75. Le chien 27
76. Cinquante-et-un 27
77. Cinq en rang 28
78. Le dernier pli gagne 28
79. Red Dog 28
80. Skat camerounais 28
81. Tierce 28
82. Tierce poussée 29
83. Compte à rebours 29
84. Bataille 29
85. Trente et un 29
86. Skat 30

Jeu sur le plateau

Le jeu de l'échelle & Le jeu de l'Oie

1 Le jeu de l'échelle

Composition :

- 1 planche de jeu
- 1 dé
- 4 pions

Préparatifs

Mettre la planche bien au milieu de la table, de manière à ce qu'elle soit bien accessible à chacun des joueurs. Chaque joueur reçoit un pion qu'il place sur la case de départ de la même couleur. C'est le joueur le plus jeune qui commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

Celui dont c'est le tour lance le dé. Le pion est déplacé de la valeur des points indiqués par le dé lancé. Si un joueur arrive sur un champ rouge, il prend l'échelle qui part de cette case ou qui y arrive, y monte ou y descend et place son pion sur la case rouge se trouvant à l'autre extrémité de l'échelle.

La case portant le numéro 3 constitue une exception : celui qui se paye une glace dès le début doit passer une fois son tour.

Fin du jeu :

Celui qui amène en premier son pion sur la case d'arrivée gagne la partie. Cependant, on a besoin du nombre exact de points pour arriver au but, sinon on repart en arrière avec les points qui sont en trop. Si, par exemple, un joueur se trouve sur la case 97, il doit faire un 2 pour arriver au but. S'il fait par contre un 6, il doit avancer de deux cases, puis reculer de quatre cases, et se retrouve alors sur la case 95.

2 Jeu de l'Oie

Composition :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 1 dé

Le jeu de l'oie passionne tous les enfants depuis près de 400 ans. C'est le jeu de la vie, avec ses

joies et ses malheurs : il s'en passe des choses dans la vie d'une oie ! Suivons-la dans sa course vers la case 63, en essayant d'éviter le puits ou la prison....

But de jeu :

Arriver le premier à la case 63 pour gagner la partie.

Pour jouer :

Chaque joueur choisit une oie (pion) qu'il pose dans la cour, juste avant la case 1. Le plus jeune commence, et fait avancer son oie d'autant de cases que de points obtenus au dé, dans la direction de la case 63. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Si une oie se pose sur une case OIE (chiffres sur des cercles rouges) ou sur une case EVENEMENT (chiffres sur des cercles jaunes), il se passe quelque chose : voyez les instructions qui correspondent au numéro de la case, et exécutez - les immédiatement. Dans ce grand jeu de l'oie, il peut y avoir plusieurs oies sur la même case et on ne rejoue pas quand on fait un six.

Cases oie :

Chaque fois qu'une oie s'y pose, elle avance de nouveau du même nombre de points.

Exemple : si je me pose sur la case 45 après avoir tiré un 4, je rejoue de 4 pour arriver sur l'arrosoir.

Fin de jeu :

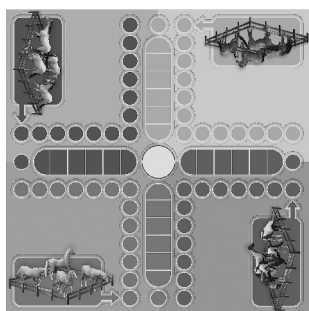
Dès qu'un joueur atteint la case 63 (même s'il la dépasse), il gagne la partie. Pour une nouvelle partie on recommence à la case.

Cases événements

3	Saute - mouton	Avance jusqu'à la case du joueur qui est devant toi (s'il n'y a pas d'oie qui te précède, tu restes sur la case 3).
6	Le pont	Vole jusqu'à la case 12.
15	La Cage	Un oiseau s'est envolé. Pour le rattraper, recule à la case 9.
19	Hôtel	Tu te reposes des fatigues du voyage en passant un tour.
26	Les dés	Si tu arrives sur cette case après avoir fait 3 ou 6, tu rejeues.
31	Le puits	Tu tombes dedans! Pour en ressortir, tu dois faire 6.
39	L'escalier	Quel maladroit ... recule jusqu'à la case 33.

42	Le labyrinthe	Tu t'y perds ... recule jusqu'à la case 30.
52	La prison	Passe ton tour deux fois de suite.
58	Le cimetière	Tu recommences tout depuis le début : pose- toi sur la case 1.
63	Le jour se lève	Tu as gagné !

Jeu sur le plateau Jeu des Petits Chevaux



3 Jeu des Petits Chevaux

But du jeu :

Après leur avoir fait faire un tour de piste, rentrer le premier ses 4 chevaux à l'écurie, au centre du plateau de jeu.

Composition :

- la piste de jeu avec son parcours en croix
- 16 pions : 4 par couleur
- 1 dé

Préparation :

- Chaque joueur choisit sa couleur, et pose ses quatre pions dans la grande case où un cheval de la même couleur est dessiné.
- Le premier joueur est tiré au sort. Les autres suivent, chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu :

Pour mettre un pion en piste, il faut faire 6. Chaque joueur jette le dé à son tour. Pour mettre son premier pion sur la piste, il doit faire un 6. S'il n'a pas

fait 6, il passe son tour. Pendant la partie, il faudra obligatoirement faire un 6 pour mettre un nouveau pion en piste.

Celui qui fait 6 rejoue. En cours de partie, si vous faites 6, vous rejouez. Si vous refaites 6 en jouant, vous pouvez mettre un nouveau pion en piste. Les points obtenus en jouant peuvent servir à faire avancer n'importe lequel de vos pions, si vous en avez plusieurs en piste.

Il n'est pas possible que des pions de couleurs différentes se trouvent sur la même case. Si vous posez votre pion sur une case occupée par un concurrent, vous le chassez : il rentre aussitôt dans sa grande case de départ, d'où il ne ressortira qu'en faisant 6. Deux pions peuvent se dépasser : c'est seulement lorsque l'un des deux s'arrête sur une case occupée qu'il chasse l'autre.

Le barrage : deux pions de la même couleur peuvent se poser sur la même case : ils barrent la route aux suivants, qui passent leur tour si les points des dés les amènent au-delà du barrage. Après un tour de piste, on rentre à la maison. La maison est formée de 6 cases de la couleur de ses pions. Après avoir fait un tour complet, les pions rentrent à la maison où ils sont à l'abri.

Attention : pour ranger son pion dans la maison, il faut faire exactement le nombre de points qui correspond aux cases à parcourir.

Exemple :

La maison est vide. Mon pion est sur la case qui est juste devant l'entrée de la maison. Si je fais 6, il prend place dans la maison. Si je fais 4, il peut entrer, mais je devrai obtenir exactement un 2 à un tour suivant pour qu'il prenne sa place définitive.

Fin de la partie :

Dés qu'un joueur a rangé ses quatre pions dans les 4 cases de la maison qui sont le plus près du centre du plateau de jeu, la partie s'arrête : il a gagné.

4 L'union fait la force - deux s'entraident

Par principe, on applique les mêmes règles de jeu que pour le «Jeu de petits chevaux», cependant avec quelques exceptions : on joue à quatre. Les deux couleurs disposées en diagonale jouent ensemble. Des partenaires ne peuvent pas se renvoyer mutuellement à leur base. Si l'on fait un

six, on peut alors choisir si l'on préfère avancer son pion sur le parcours ou bien déplacer un autre pion de la case B sur la case A. La case A correspond à l'emplacement de départ (case indiquée par une flèche sur le plateau). La case B correspond au pré, c'est-à-dire la grande case avec les 4 chevaux. Si l'un des joueurs adverses ne se rend pas compte qu'il aurait pu renvoyer un pion à sa base, son propre pion doit être alors replacé sur les cases B correspondantes.

Si deux pions du même joueur – ou un pion de son partenaire – arrivent sur la même case, ils forment alors un mur. Ce mur ne doit être ni sauté, ni renvoyé à sa base – même pas avec ses propres pions.

Si un mur est bâti sur la case A d'un adversaire, les deux pions constituant le mur sautent dès que le joueur bloqué fait un six avec le dé. Sinon, un mur peut rester en place aussi longtemps que voulu. À moins que le ou les joueurs ayant érigé le mur ne puissent plus déplacer de pion ; dans ce cas, ils sont obligés d'abattre le mur. Si les adversaires sont bloqués devant un mur, ils doivent passer leur tour. Trois pions ne doivent jamais se trouver sur une même case. Qui n'a plus de pion en jeu, par ex. parce que tous se trouvent sur les cases B, a le droit de lancer trois fois de suite le dé. Les partenaires, dont les huit pions arrivent en premier sur les cases d'arrivée, remportent la partie.

5 Chaîne

Les pions se trouvant directement les uns derrière les autres ou devant un autre pion, et constituant par conséquent une chaîne, peuvent être déplacés en commun. Si un pion de la chaîne est déplacé, tous les autres constituant la chaîne sont déplacés simultanément, sans avoir à lancer le dé. Il est interdit de renvoyer des pions à leur base à l'intérieur d'une telle chaîne. À partir de l'extérieur, il est possible de renvoyer des pions à leur base et la chaîne peut le faire également. Il est ainsi possible de battre plusieurs pions en même temps. En revenant en arrière, il est possible de rompre la chaîne, si tant est qu'aucun pion n'est alors renvoyé à sa base. Il est interdit de revenir au-delà de son champ A, par contre ceci est possible lorsque l'on est « enchaîné ». La case A correspond à l'emplacement de départ (case indiquée par une flèche sur le plateau). (Variante inventée par Wolfgang Rückers et Herta Köppen)

6 Saut

Il est permis de sauter des pions sans que la case sautée entre dans le décompte des points indiqué par le dé lancé. Le jeu arrive ainsi plus rapidement à terme.

Lorsque l'on arrive sur une case déjà occupée, on peut alors décider si l'on renvoie le pion à sa base ou bien si on le saute en plaçant son pion devant lui. (Variante inventée par la famille Pieplak)

7 Contrariété programmée

Pour 2 à 4 joueurs. Les pions de chacun des joueurs sont répartis sur chacune des quatre bases. Les points de départ sont donc différents ; un pion se trouve le plus près et un autre pion le plus loin de la cible d'arrivée.

Qui est renvoyé à sa base, revient à celle qu'il a passée en dernier. Si cette base est pleine (parce qu'elle contient autant de pions qu'il y a de joueurs), le pion renvoyé passe alors à la base suivante. Ceci permet de réduire considérablement le « jeu normal ». (Variante inventée par Sandra Zydek)

8 À tout centime, tout honneur

Matériel de jeu supplémentaire : quelques pièces de un centime d'euro. Lorsqu'un pion est renvoyé à la case A, il est posé sur une pièce de un centime d'euro. La case A correspond à l'emplacement de départ (case indiquée par une flèche sur le plateau). Lorsqu'il est battu par un autre pion, le propriétaire de ce pion encaisse la pièce de un centime. Il est ainsi possible d'accumuler des tas de centimes. Ce n'est qu'une fois que l'on a atteint la cible, que l'on est sûr de conserver les centimes. Gagne celui qui a amassé le plus de pièces. (Variante inventée par Michael Dickenscheid)

9 Doublet rapide

On joue avec deux dés. Les deux dés sont variables. Le nombre de points total obtenu peut être soit parcouru par un seul pion, soit réparti sur deux pions. Après chaque doublet, les dés sont relancés. À la suite de trois doublets consécutifs, le pion doit être ramené sur la case B se trouvant le plus près de la cible. La case B correspond au pré, c'est-à-dire la grande case avec les 4 chevaux. (Variante trouvée par Ferdinande Strauß, Eva Jussen, la famille Alexy et le groupe de jeux du lycée Marie-Curie de Düsseldorf)

Jeu sur le plateau la grande course de chevaux



10 La grande course de chevaux

Contenu :

- 4 pions
- 1 dé
- 1 planche de jeu

But du jeu :

Qui amène son pion en premier sur la ligne d'arrivée gagne le jeu et remporte la grande course de chevaux.

Déroulement du jeu :

Mettre la planche bien au milieu de la table, de manière à ce qu'elle soit bien accessible à chacun des joueurs. Au début du jeu, chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case de départ. Chacun lance les dés à tour de rôle. Celui qui a le nombre de points le plus élevé sur son dé commence la course et fait avancer son cheval d'autant de cases que son dé lancé a de points.

Puis c'est au tour du joueur suivant – dans l'ordre des aiguilles d'une montre – de lancer son dé et de faire avancer son cheval en conséquence. Le parcours comprend cependant certaines cases spéciales. Si un pion arrive sur une telle case, procéder de la manière suivante :

Case 10 :

le cheval du jockey n'ose pas surmonter l'obstacle. Le joueur doit reculer de trois cases et refaire un essai au tour suivant.

Case 20 :

le cheval du jockey fait un super saut. En récompense, le joueur doit avancer de trois cases.

Case 30 :

le cheval du jockey tombe dans le fossé. Pour se consoler, le joueur a le droit de relancer une fois son dé.

Case 40 :

le cheval a fait une chute, mais le jockey est remonté à cheval. Le joueur doit passer une fois son tour.

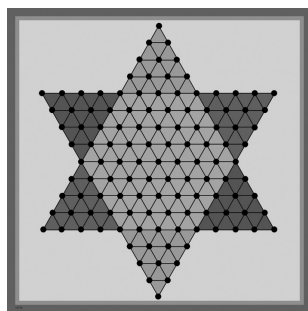
Case 50 :

le jockey est pleinement motivé et fait un sprint du tonnerre ! Le joueur a le droit d'avancer de 5 cases.

La case d'arrivée !

Le joueur arrivant le premier sur cette case remporte la grande course de chevaux. Pour atteindre la ligne d'arrivée, il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre de points exacts sur le dé. Si le joueur a plus de points qu'il n'y a de cases pour atteindre la ligne d'arrivée, les points en trop ne comptent pas.

Jeux sur le plateau de Dames chinoises



11 Dames chinoises

Cette variante des dames chinoises peut être jouée par 2-3 personnes, chacune jouant avec 15 pions. Sur le plateau de jeu figurent six triangles extérieurs comprenant chacun 15 emplacements. Chaque joueur choisit une couleur de pions et dis-

pose ses 15 pions dans le triangle extérieur. Le but du jeu est de déplacer ses pions dans la zone opposée à sa propre couleur. Le premier joueur y arrivant a gagné.

Chaque joueur déplace à tour de rôle les pions d'un emplacement, en avant, en arrière, sur le côté, en fonction de l'opportunité ou bien par saut, c'est-à-dire qu'il est possible de sauter par-dessus un pion adverse ou même un propre pion directement adjacent (devant ou sur le côté) dans la mesure où l'emplacement directement derrière ce pion est vide ; contrairement aux dames, les sauts se font sans prise, c'est-à-dire que les pions restent en jeu.

Il est possible de se sauter dans n'importe quelle direction, aussi bien en arrière que sur le côté. Pour avancer plus rapidement, il est recommandé de sauter le plus souvent possible au-dessus d'autres pions. Le joueur adverse doit s'efforcer d'empêcher à son ennemi de sauter en positionnant ses propres pions de manière à ne pas laisser d'emplacement libre directement derrière eux. Il doit de plus toujours aspirer à coincer jusqu'à la fin un pion adverse dans sa zone de départ.

12 *Racado*

Avec deux ou trois joueurs, chaque joueur place ses 15 pions sur le plateau étoile comme pour le jeu de dames chinoises.

Chaque joueur lance ensuite à tour de rôle le dé et avance son pion du nombre de points lancés. Si un joueur atteint alors un emplacement déjà occupé par un pion adverse, il prend le pion adverse et le sort du jeu.

La partie est finie par le joueur ayant rentré en premier tous les pions lui restant dans la zone opposée à sa zone de départ. Le joueur ayant le plus de pions sur le plateau à la fin du jeu a gagné.

13 *Poursuite effrénée*

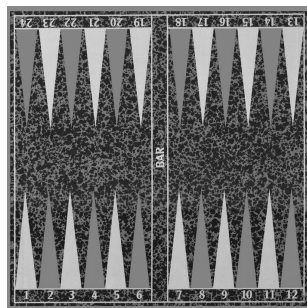
Chaque joueur choisit un pion et le place sur une pointe de l'étoile. Tous les joueurs lancent le dé à tour de rôle et celui ayant lancé le score le plus élevé commence à jouer. Les autres joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour, lance le dé et avance ensuite son pion le long de la ligne extérieure de l'étoile. Il est dans ce cas possible de sauter par-dessus d'autres pions. Si toutefois un pion atterrit exactement sur un emplacement déjà

occupé par un pion adverse, il prend ce pion adverse qui doit alors recommencer depuis le point de départ. Si un joueur lance un 1, il déplace son pion et il relance le dé. Le joueur ayant réussi en premier, avec le nombre exact de points lancés, à retourner à son point de départ a gagné. Les points en supplément n'étant pas nécessaires pour atteindre le point de départ ne sont pas pris en considération.

14 *Tippy*

Pour deux ou trois joueurs sur le plateau en étoile du jeu de dames chinoises, chaque joueur ayant respectivement 15 pions. Les pions sont placés sur les points d'intersection, chaque joueur doit essayer - en déplaçant ses pions - d'encercler les pions adverses - un seul à la fois - c'est-à-dire de l'enfermer afin qu'il ne puisse plus se déplacer. Des pions encerclés sont sortis du jeu. Le jeu est fini dès qu'il n'est plus possible d'encercler des pions. Le joueur ayant le moins de pions sur le plateau à la fin du jeu a gagné.

Jeux sur le plateau de backgammon



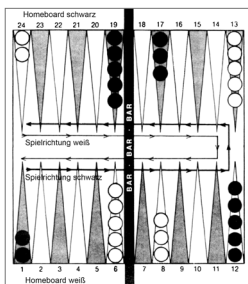
15 *Backgammon*

Ce jeu, quoiqu'il existe d'autres désignations pour ce jeu et de nombreuses variantes de jeu légèrement différentes, est un des plus anciens jeux et également le plus populaire. Des découvertes archéologiques dans les tombes royales d'Ur, la plus ancienne capitale babylonienne, indiquent que des jeux semblables étaient déjà connus il y a plus de 5000 ans. Même les empe-

reurs romains, depuis Caligula jusqu'à Néro en passant par Claudius, aimaient apparemment prouver leur habileté stratégique avec ce jeu qu'ils appelaient Tabula. Entre les années 300 et 800 après J.C., le jeu se répandit dans tout le monde arabe et il fut rapidement très populaire dans toute l'Asie. Dans nos régions, Martin Luther, le roi Louis XVI et plus tard les Romanov, pour n'en citer que quelques-uns, furent les joueurs les plus renommés de backgammon. Ce jeu était surtout apprécié par la haute société et il va de soi, que les enjeux étaient alors souvent très élevés. C'est certes un des rares jeux profitant d'une aussi longue tradition et ayant obtenu autant de différents noms. Les règles de base de ce jeu n'ont toutefois pas été modifiées depuis plus de 2000 ans.

Matériel :

2 x 15 pions blancs et noirs, deux dés ordinaires, un dé affichant des nombres, le dénommé viedau, un tablier avec 24 flèches, lequel tablier est réparti en deux parties chacune avec 12 flèches opposées les unes aux autres. Ce tablier est divisé en deux parties égales par une dénommée barre. Suite à cette séparation, il existe donc sur le tablier quatre jans comprenant chacun six flèches. Les flèches 1-6 constituent le jan intérieur (dernier jan) du joueur avec les pions blancs, les flèches 19-24 sont le jan intérieur du joueur avec les pions noirs (voir l'illustration).



But du jeu :

Depuis sa position de départ chaque joueur s'efforce à placer le plus rapidement possible ses 15 pions sur son jan intérieur (« Homeboard ») pour pouvoir être le premier à les sortir. Le joueur ayant sorti tous ses pions en premier a gagné. En utilisant au mieux le nombre de points lancés, en combinant éventuellement les points lancés et par blocage réciproque, les joueurs essaient d'occuper une meilleure position et d'empêcher l'adversaire de renvoyer ses pions au départ.

Mise en place et sens de déplacement :

Chaque joueur obtient 15 pions d'une même couleur. La position de base et la numérotation des

différentes flèches sont représentées dans l'illustration. Le sens pour le déplacement des différentes couleurs y est également indiqué. Les joueurs déplacent leurs pions dans le sens opposé, comme montré sur le croquis. Les numéros 1-6 représentent le jan intérieur (ou dernier jan) pour les pions blancs. Les numéros 19-24 représentent le jan intérieur pour les pions noirs. Dans le cas de cette position de départ, le joueur aux pions noirs doit donc déplacer ses pions figurant sur la flèche 1 au moins jusqu'à la flèche 19 (début de son jan intérieur), en leurs faisant effectuer le tour du tablier. Au début du jeu, il a déjà 5 pions dans son jan intérieur. Il doit déplacer les pions des flèches 12 et 17 de la même manière. Le joueur aux pions blancs jouent de la même manière, mais dans le sens contraire. Les pions blancs sont toujours déplacés dans le sens des aiguilles d'une montre et les pions noirs contre le sens des aiguilles d'une montre.

Début du jeu et déplacement du pion :

Il faut tout d'abord déterminer quel joueur va ouvrir le jeu. Les deux joueurs lancent à ce but un seul dé. Le joueur qui obtient le score le plus élevé commence. Si les deux joueurs lancent le même nombre de points, ils doivent relancer les dés. Le joueur ayant lancé le plus grand nombre de points commence alors le jeu et il déplace ses propres pions du nombre de points qu'il a lui-même lancé et ceux lancés par son adversaire. Ensuite, c'est au tour du deuxième joueur qui doit lui aussi, pour commencer, déplacer ses pions du même nombre de points que le joueur ayant commencé le jeu.

Ensuite les joueurs jouent à tour de rôle en lançant les 2 dés. Le nombre de points lancés peut être utilisé individuellement, c'est-à-dire pour avancer avec deux pions mais également pour avancer avec un seul pion. Jusqu'au moment où tous les pions d'une couleur sont dans leur jan intérieur respectif, les pions doivent toujours être déplacés, dans la mesure du possible. Si le joueur peut seulement déplacer un pion, il doit toujours le déplacer du nombre de points le plus élevé. Si aucun coup n'est possible avec le nombre de points lancés, le joueur passe son tour et c'est au tour de l'adversaire. La flèche sur laquelle le joueur veut déplacer son pion doit en tout cas être jouable, c'est-à-dire qu'elle doit soit être libre ou bien occupée par ses propres pions (exception : frapper l'adversaire, voir Frapper). Si le joueur ne joue qu'avec un seul pion, c'est-à-dire en déplaçant son pion du nombre addi-

tionné des points lancés avec les deux dés, il s'agit en fait de deux déplacements individuels, ceci signifiant que si un déplacement n'est pas possible il est également interdit d'effectuer le déplacement suivant.

Exemple : Si le joueur lance un 4 et un 5, il peut soit avancer d'abord de 4 flèches et ensuite de 5 ou bien d'abord de 5 et ensuite de 4. Dans notre exemple, ceci signifie que la 4ème ou la 5ème flèche du tablier doit en tout cas être jouable. Le joueur est libre de choisir l'ordre dans lequel il souhaite avancer.

Déplacements en cas de double :

En cas de double (les deux dés ont le même nombre de points), le nombre de points lancés d'un dé est joué 4x. C'est-à-dire qu'avec un double de 4, le pion peut être avancé de 4x4 flèches (= 16). Il est donc tout à fait possible d'avancer de 16 flèches avec un seul pion.

Exemples de déplacements avec un de double 4 :

- a) 1 pion 4 x 4 flèches = 16 flèches,
- b) 2 pions 2 x 4 flèches, donc en fait chaque pion 8 flèches = 16,
- c) 4 pions 4 flèches = 16,
- d) 1 pion 8 flèches, 2 pions chacun de 4 flèches = 16,
- e) 1 pion 12 flèches, 1 pion 4 flèches = 16.

En cas de double, la même règle que pour le mouvement continu est applicable; dans notre exemple cela signifierait donc que la flèche doit être jouable après 4 flèches. S'il est impossible de réaliser tous les déplacements d'un double, il faut toutefois effectuer le plus de déplacements possibles. Le joueur perd alors les autres possibilités de déplacement.

Frapper :

Si un pion atterrit sur une flèche contenant un seul pion adverse, il le frappe. Il est possible de frapper plusieurs pions adverses en un seul déplacement, en fait au maximum quatre fois (par exemple avec un double). Les pions frappés sont alors retirés du tablier et placés sur la barre. Si un ou plusieurs pions d'un joueur sont placés sur la barre, il doit tout d'abord tous les libérer avant de pouvoir déplacer ses autres pions.

Libération des pions frappés :

Les pions frappés doivent être libérés en les plaçant dans le jan intérieur du joueur adverse. Par

exemple : si deux pions noirs figurent sur la barre et que le joueur aux pions noirs lance un 4 et un 5, il peut libérer ses deux pions en plaçant un pion sur la flèche 5 et l'autre pion sur la flèche 4. Si la flèche 5 est toutefois occupée par un blocage (voir le chapitre Blocages), le joueur ne peut libérer aucun de ses pions étant donné que le nombre de points plus élevé doit être joué en premier. Le joueur doit donc renoncer à ce tour et laisser le joueur adverse lancer les dés.

Blocages :

Après avoir amené tous ses 15 pions dans son jan intérieur, le joueur peut commencer à sortir ses pions. S'il a atteint son jan intérieur seulement avec le nombre de points lancés avec un seul dé, il peut déjà commencer à sortir ses pions avec le deuxième nombre de points lancés avec l'autre dé. Le double permet de jouer quatre fois, également pour la sortie des pions.

Sortir ses dames :

Après avoir amené tous ses 15 pions dans son jan intérieur, le joueur peut commencer à sortir ses pions. S'il a atteint son jan intérieur seulement avec le nombre de points lancés avec un seul dé, il peut déjà commencer à sortir ses pions avec le deuxième nombre de points lancés avec l'autre dé. Le double permet de jouer quatre fois, également pour la sortie des pions.

Pour sortir un pion du jan intérieur, il faut toujours avoir lancé le nombre de points exact correspondant à la flèche où se trouve le pion. Par exemple pour sortir un pion de la première et de la dernière flèche du jan intérieur (flèche n° 1 et 6 respectivement n° 24 et 19), il faut donc lancer un 1 ou un 6. S'il n'y a pas de pion sur la flèche correspondant au nombre de points lancés, le joueur peut passer son tour ou bien déplacer un autre pion dans son jan intérieur.

Si un pion est frappé dans le jan intérieur durant la phase de sortie des pions par un pion adverse libéré, il faut que tous les pions soient de nouveau dans le jan intérieur avant de pouvoir continuer à sortir d'autres pions. Pour les différencier par rapport aux pions frappés, les pions sortis sont mis de côté.

Fin du jeu et évaluation :

Le jeu est fini dès qu'un joueur a sorti tous ses pions. En fonction de la situation dans laquelle se trouve le joueur adverse à ce moment, on parle d'une victoire simple, double ou triple.

- La victoire simple : si le joueur adverse n'a sorti que quelques pions.
- La victoire double (Gammon) : si le joueur adverse n'a encore sorti aucun pion.
- La victoire triple (Backgammon) : si le joueur adverse a encore un pion dans le jan intérieur de l'adversaire ou sur la barre.

Doubler :

Pour jouer avec des enjeux, il est possible de doubler respectivement l'enjeu. Le videau est utilisé à ce but. Après ouverture du jeu, les deux joueurs sont autorisés à annoncer le premier double. Ils le feront par exemple s'ils pensent être dans une position avantageuse par rapport à leur adversaire. Un double doit toujours être annoncé avant de lancer les dés.

Le double est demandé en posant, pour le premier double, le videau devant l'adversaire en tournant le 2 vers le haut. Si le joueur aux pions noirs demande le premier double, le joueur aux pions blancs peut accepter le double et continuer à jouer ou bien refuser, dans lequel cas le joueur adverse gagne la partie ; l'enjeu n'est alors pas doublé. Si le joueur aux pions blancs a accepté le double, que la chance tourne, et que le joueur aux pions blancs pense maintenant à son tour être en position supérieure, il peut déposer le videau devant son adversaire, en tournant le chiffre 4 vers le haut. Ce dernier peut alors lui aussi décider s'il accepte et continue à jouer ou bien s'il préfère refuser. S'il refuse, l'enjeu est alors uniquement doublé, si par contre il accepte, l'enjeu est maintenant multiplié par quatre. Le joueur aux pions noirs a alors maintenant de nouveau le droit à un redouble.

Un joueur ne peut donc pas doubler à volonté plusieurs fois de suite, mais le droit à la redouble revient toujours au joueur venant d'accepter le double. Indépendamment du double préalable, la situation à la sortie des pions à la fin du jeu joue également un rôle important (voir les règles Sortir ses dames), c'est-à-dire que si le videau a déjà été déposé en tournant le chiffre 8 sur le haut au cours de la partie, l'enjeu est déjà multiplié par huit et si un des joueurs a remporté la partie avec «Backgammon», cet enjeu est encore une fois multiplié par trois en raison de l'issue du jeu.

16 Puff

Ce jeu correspond en grandes parties au backgammon ; il n'y a toutefois pas de disposition

initiale avec ce jeu. Ici aussi chaque joueur s'efforce à placer le plus rapidement possible ses pions dans son dernier jan et à les sortir. Le joueur ayant sorti en premier ses pions a gagné. Les règles pour le blocage de flèches, la frappe et la libération de pions sont les mêmes que pour le backgammon.

Sens de déplacement et mise en place :

Au début du jeu, tous les pions sont placés en dehors du tablier et ils doivent tout d'abord être rentrés en jeu dans le 1er jan du joueur adverse. Les flèches 1-6 forment le 1er jan pour les pions noirs qui sont déplacés jusqu'à la flèche 24, en passant par 12, 13. Les flèches 24-19 forment le 1er jan pour les pions blancs ; ils sont déplacés dans le sens contraire. Chaque joueur lance les 2 dés. Le joueur qui obtient le score le plus élevé commence. Il est impossible de faire des déplacements continus lors de la mise en place. Si par exemple le joueur aux pions noirs lance un 4 et un 2, il place un pion sur la flèche 4 et un pion sur la flèche 2. Avant de pouvoir continuer à déplacer ses pions sur le reste du parcours, le joueur doit avoir placé tous ses pions dans le 1er jan.

Double :

En cas de double, non seulement le nombre de points sur la face supérieure, mais également le nombre de points sur la face inférieure sont pris en compte : donc en fait avec un 1 également un 6, avec un 2 également le 5 etc. Si par exemple 3 et 3 sont lancés, il est possible de déplacer 2 pions sur la flèche 3 et deux pions sur la flèche 4. À partir du deuxième double, il est même possible de doubler les nombres de points respectifs indiqués sur la face supérieure et sur la face inférieure. Le joueur venant de lancer un double a de plus le droit de relancer les dés.

Déplacement :

Les pions peuvent uniquement être déplacés à partir du moment où tous les pions sont en jeu ; des déplacements continus avec un seul pion sont alors également autorisés. Il faut toujours déplacer le pion avec le plus petit nombre de points lancés ; si ceci n'est toutefois pas possible, il est également possible de déplacer le pion avec le nombre de points supérieur. Si un joueur peut uniquement avancer avec le nombre de points inférieur, le nombre de points supérieur est perdu. Par ailleurs en cas de double, si le joueur ne peut déplacer de pion avec le nombre de points indiqués sur la face supérieure, il n'a pas non plus le

droit de déplacer son pion avec le nombre de points indiqués sur la face inférieure. Par contre en cas de double, s'il peut déplacer un pion avec le nombre de points indiqués sur la face supérieure, il n'a pas besoin d'utiliser tous les points indiqués sur la face inférieure.

Sortir ses pions :

Avant de pouvoir commencer à sortir ses pions, le joueur doit avoir placé tous ses pions dans son dernier jan. Comme pour le backgammon, les pions figurant éventuellement sur des flèches plus élevées doivent le cas échéant être avancés.

17 Puff long

Une autre variante du Puff normal : les pions des deux joueurs sont déplacés dans le même sens ! Les deux joueurs commencent dans ce cas tous les deux sur la flèche 1 et déplacent leurs pions jusqu'à la flèche 24. Toutes les autres règles de jeu telles que la mise en place, le déplacement, la frappe, les règles pour le double et la sortie des pions correspondent à celles du jeu décrit auparavant.

18 Puff russe

Dès qu'un joueur a mis en place deux pions, il peut décider s'il veut tout de suite déplacer ses pions ou bien s'il veut mettre en place d'autres pions. Si un pion est frappé, il doit être remis en jeu avant de pouvoir continuer à déplacer les autres pions.

19 Zick-Zack

Ce jeu est joué à tour de rôle en lançant les deux dés. Le but du jeu pour chaque joueur est de placer le plus rapidement possible ses 15 pions sur les 6 premières flèches.

Exemple :

Au premier lancement de dés, le joueur obtient un 3 et un 5, le joueur déplace alors un pion sur la troisième flèche et un pion sur la cinquième flèche. Le joueur adverse lance ensuite un 3 et un 6. Il a maintenant le droit de redonner le pion adverse placé sur la flèche 3 à son propriétaire et de placer son pion sur la flèche 3 et puis de placer son deuxième pion sur la flèche 6. Si un seul pion figure sur une flèche, il n'est pas sûr. Le joueur adverse essaie de battre de tels pions et d'occuper les flèches correspondantes libres en y plaçant un pion, ou mieux encore en y plaçant deux de ses pions, vu qu'une

flèche contenant au moins deux pions de la même couleur ne peut plus être attaquée par le joueur adverse. Si le nombre de points lancés est le même sur les deux dés, il est immédiatement possible d'occuper la même flèche avec 2 pions. Un nombre illimité de pions de même couleur peuvent être placés sur une même flèche. Si tous les 15 pions sont placés sur les 6 premières flèches, ils sont avancés du nombre de points lancés avec les dés ; si un 3 et un 5 sont par exemple lancés, un pion est avancé de 3 flèches et un autre pion de 5 flèches, ou bien un pion est avancé de 8 flèches.

Une fois que tous les 15 pions sont arrivés aux 6 dernières flèches, le joueur commence à sortir ses propres pions. Si des pions sont par exemple placés sur la cinquième dernière flèche, et qu'un 3 et un 6 sont lancés, le joueur peut avancer son premier pion de 3 flèches depuis la cinquième dernière flèche et il peut sortir son deuxième pion. Lors du jeu sur les 6 dernières flèches, il est interdit d'additionner les nombres de points lancés. Un pion battu doit toujours être remis en place par son propriétaire et il n'a pas le droit de sortir ses propres pions tant que des pions battus ne figurent pas encore sur une des 6 dernières flèches. Le joueur ayant sorti en premier tous ses pions a gagné. Un blocage sensé et un déplacement bien réfléchi de ses propres pions permettent au joueur de gêner énormément le jeu de l'adversaire.

20 Tric-Trac

Les déplacements de base de ce jeu sont identiques à ceux du backgammon ; les mêmes règles sont valables pour coincer des flèches par blocages et pour frapper des pions adverses isolés. La principale différence est qu'il s'agit d'un jeu où il faut marquer des points. Le joueur atteignant en premier 12 points ou plus remporte la partie. Ceci peut déjà être le cas même si tous les pions du joueur concerné sont encore loin d'avoir été sortis. Pour marquer des points, chaque joueur utilise en plus un pion supplémentaire qu'il place de son côté du tablier sous la flèche correspondant au nombre de points.

Mise en place et sens de déplacement :

Le joueur aux pions noirs place tous ses 15 pions en formant trois tours sur la flèche 1. Il doit se déplacer de la flèche 1 jusqu'à la flèche 24, en passant par les flèches 12,13. Le joueur aux pions blancs place tous ses 15 pions en trois tours sur la flèche 24. Il doit se déplacer de la flèche 24 jusqu'à la flèche 1,

en passant par les flèches 13, 12. Les flèches 1 et 24 sont les flèches de départ resp. d'arrivée; des pions figurant sur ces flèches ne sont pas en jeu.

Début du jeu et déplacement du pion :

Les deux joueurs lancent à tour de rôle les 2 dés pour déterminer qui va commencer la partie. Le joueur ayant lancé le plus grand nombre de points, commence la partie et déplace ses pions en fonction du nombre de points lancés. Il faut tout d'abord mettre en jeu tous les pions figurant sur la flèche 1 resp. 24 avant de pouvoir déplacer les pions sur le tablier. Les joueurs sont libres de décider s'ils préfèrent mettre deux pions en jeu ou bien seulement un pion en déplacement continu. Si le joueur aux pions noirs lance par exemple un 4 et un 6, il peut soit placer un pion sur la flèche 4 et un pion sur la flèche 6 ou bien placer seulement un pion sur la flèche 10. Les pions doivent rester sur ces flèches jusqu'à ce que la flèche de départ soit vide. Dans la mesure du possible, il faut principalement effectuer un déplacement pour les deux scores aux dés. L'ordre dans lequel les nombres de points sont appliqués ne joue aucun rôle. S'il est uniquement possible d'effectuer un déplacement, le deuxième nombre de points est perdu. Si un double est lancé, les nombres de points lancés aux dés ne sont pas doublés; le joueur ayant lancé un double a le droit de rejouer.

La flèche 13 pour les pions blancs et la flèche 12 pour les pions noirs sont les dénommés coins de repos auxquels sont soumis à des restrictions particulières pour les déplacements. Le coin de repos propre au joueur peut tout d'abord seulement être occupé par un blocage (2 dames en même temps), donc par exemple avec un 4 et 2 (pour les pions noirs), en déplaçant un pion de la flèche 10 et un pion de la flèche 8. Il est ensuite possible d'accumuler un nombre illimité de pions sur le coin de repos, même individuellement. Les pions peuvent également continuer leur course individuellement depuis le coin de repos, mis à part les deux derniers pions; ceux-ci doivent en effet être retirés en commun du coin de repos – avec un seul lancer de dés.

Le coin de repos adverse, même s'il est libre, doit être considéré comme une flèche bloquée par un blocage adverse; aucun déplacement ne peut finir sur le coin de repos adverse. Si un joueur n'a pas encore occupé son propre coin de repos et que le nombre de dés qu'il lance lui permettrait normalement d'occuper le coin de repos du joueur adverse, il a le droit de se rendre sur son propre coin

de repos. Le joueur a donc en fait le droit de faire un pas de moins avec les pions concernés qu'il aurait pu le faire normalement avec le nombre de points lancés. Ceci est toutefois uniquement autorisé, s'il n'est pas possible avec ce nombre de points lancés d'atteindre le coin de repos avec d'autres pions.

Frapper :

Des pions adverses isolés sont frappés (voir backgammon). Les pions frappés sont remplacés sur la flèche de départ du joueur adverse. Le joueur adverse doit alors tout d'abord libérer ces pions frappés en jeu avant de pouvoir déplacer un autre pion sur le tablier.

Sortir ses pions :

Les pions peuvent être sortis à tout moment, dans la mesure où le nombre de points lancés permet de faire avancer le pion souhaité sur la dernière flèche de son parcours ou bien au-delà (c'est-à-dire la flèche 24 pour les pions noirs, la flèche 1 pour les pions blancs). Les pions figurant sur ces flèches ne peuvent pas être frappés.

Calcul des points et vainqueur :

Chaque pion frappé et chaque pion sorti rapportent respectivement 1 point. Si un joueur réussit à occuper le coin de repos et de plus à former cinq blocages sur les cinq flèches de son côté, il a formé la prime de 6 laquelle représente un obstacle insurmontable pour le joueur adverse. La prime de 6 rapporte 2 points. Pour chaque tour où le joueur peut par la suite encore maintenir sa prime de 6, il remporte à chaque fois de nouveau 2 points. Dès qu'un joueur a 12 points ou plus – même si c'est avec le premier de ses deux déplacements – il a gagné le jeu. Si le joueur adverse n'a pas dépassé le 6 avec son pion supplémentaire de marquage de points, la victoire est doublée, s'il n'a pas dépassé le 2, elle est triplée, et s'il n'a pas encore remporté de point, la victoire est quadruplée.

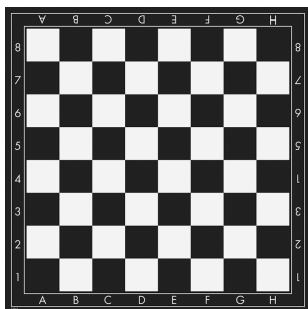
Suite de parties de jeu :

Tric-Trac est souvent joué en une suite de parties, en règle générale alors sur 12 parties chacune de 12 points. Le joueur ayant gagné peut exiger que la partie suivante commence depuis le tout début avec la mise en place initiale du jeu ou bien que la partie suivante soit poursuivie avec la même la situation qu'à la fin de la première partie. Si la partie est continuée, le joueur peut alors immédiatement prendre en compte les points rempor-

tés (au-dessus de 12), de telle sorte que le vainqueur peut immédiatement compter les points atteints au-delà de 12. Si la partie commence avec un nouveau mise en place, des points éventuellement en surplus sont perdus.

En cas de poursuite de parties, tous les pions sont tout d'abord sortis et par la suite, ils sont de nouveau placés sur la flèche de départ, en formant trois tours. Par la suite, le joueur concerné continue son jeu comme pour une partie commencée du tout début.

Jeux sur le plateau de dames



21 Dames

Les dames se jouent à deux joueurs, avec 12 pions blancs et 12 pions noirs. Le joueur obtenant les pions blancs et ayant donc le droit de commencer est tiré au hasard. Le damier est posé de sorte que chaque joueur ait une case noire en bas à gauche. Chaque joueur place ses pions sur toutes les cases noires des trois premières rangées devant lui.

Le but du jeu est de capturer tous les pions du joueur adverse (les sortir du tablier) ou bien de les immobiliser de manière à ce qu'ils ne puissent plus se déplacer. Les joueurs déplacent à tour de rôle un pion d'une case sur la prochaine case vide. Il est uniquement autorisé d'avancer et seulement sur des cases noires, donc en fait toujours sur les diagonales. Si une case voisine sur la diagonale est occupée par un pion adverse et qu'il y a une case libre derrière, ce pion peut être pris. Le pion saute alors au-dessus du pion ad-

verse devant être pris, il atterrit sur la case libre derrière et il retire le pion pris du plateau. Si le pion effectuant les prises atterrit alors de nouveau devant un pion adverse derrière lequel une case est libre, il peut de nouveau effectuer une prise. La prise peut également avoir lieu en zigzag, toutefois toujours vers l'avant. Si le joueur peut prendre, il doit prendre. Si un joueur ne voit pas une possibilité de frappe et qu'il déplace un autre pion, le joueur adverse peut exiger une correction ou bien il peut «souffler» le pion, c'est-à-dire le sortir du jeu. Dès qu'un pion atteint, par déplacement ou par prise, une case de la dernière rangée opposée, il devient une dame. Il est d'usage de poser un pion de même couleur dessus pour représenter une dame. Un joueur peut également avoir plusieurs dames. La dame se déplace elle aussi seulement sur des cases libres et noires, elle a par contre le droit d'avancer, de reculer et également de franchir plusieurs cases vides sur une diagonale. Elle aussi doit prendre tout pion adverse isolé sur sa diagonale ; contrairement à la prise par les pions, elle ne doit pas atterrit sur une case libre directement derrière le pion pris, mais elle peut franchir d'autres cases dans le même sens et le cas échéant, prendre d'autres pions. Comme tout autre pion, elle doit être prise si le joueur adverse en a la possibilité. Il est interdit de sauter au-dessus de ses propres pions. Le jeu est fini dès qu'un joueur n'a plus de pions ou bien que ses pions sont tellement bien immobilisés qu'il ne peut plus du tout jouer.

22 Jeu de dames international

Cette variante du jeu de dames est également connu sous le nom de jeu de dames français, anciennement jeu de dames à la polonaise. Les mêmes règles sont valables que celles pour le jeu de dames mises à part les exceptions suivantes : les pions simples ont également seulement le droit d'avancer, par contre la prise peut s'effectuer vers l'avant ou vers l'arrière. Ici aussi, la prise est obligatoire, et en fait tous les pions pouvant être pris avec un seul déplacement (également en zigzag ou vers l'avant et vers l'arrière) doivent être sortis du jeu. Ainsi, si un pion atterrit par prise sur la dernière rangée adverse mais qu'il peut encore effectuer une prise vers l'arrière, il doit le faire et il n'obtient donc pas de dame dans la mesure où il ne peut pas de nouveau atteindre la dernière rangée par une autre prise.

23 *Jeu de dames anglais*

Cette variante des dames se joue avec les mêmes règles que celles pour le jeu de dames classique, toutefois avec les différences suivantes : la dame peut se déplacer dans n'importe quel sens, donc pas seulement en avant et en arrière sur la diagonale des cases noires, mais également tout droit ou vers la gauche et la droite. Elle doit toutefois toujours atterrir sur une case noire. Des pions adverses sautés sont pris. Mais ici aussi, seuls des pions adverses isolés peuvent être sautés.

24 *Qui perd gagne*

Le but de cette variante amusante du jeu est d'être le premier joueur à perdre tous ses pions. Il faut donc en fait toujours placer ses propres pions de manière à ce que le joueur adverse soit obligé d'en prendre le maximum, car dans ce jeu aussi la prise est obligatoire. Pour le reste, les règles du jeu de dames classique sont valables pour cette variante de « dames inversées ».

25 *Dame d'angle*

Le damier est posé en diagonale de manière à ce que les deux joueurs aient devant eux une case angulaire noire. Un joueur obtient neuf pions blancs et l'autre joueur neuf pions noirs. Ils sont placés sur les cases noires de manière à former un triangle dont la pointe se trouve dans la case angulaire. Le but du jeu est d'atteindre avec ses propres pions les neuf cases occupées au début par le joueur adverse. Ce jeu ressemble donc au jeu de dames chinoises. Les joueurs déplacent à tour de rôle un pion, uniquement vers l'avant ou sur le côté, sur la prochaine case noire ; les pions ne sont donc jamais reculés ni placés sur une case blanche. Si un pion se trouve directement devant une case occupée par un pion adverse et que la case derrière est libre, le pion adverse peut être sauté. Si le pion atterrit alors de nouveau devant un pion adverse isolé, il peut continuer à sauter. Les pions ne sont toutefois pas pris, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas retirés du tablier. Il n'existe pas d'obligation de prise pour ce jeu. Il est par contre interdit de sauter au-dessus de ses propres pions. Le joueur occupant en premier les neuf cases angulaires de l'adversaire a gagné.

26 *Loup et moutons*

Le tirage au sort détermine le joueur qui sera le loup. Il obtient alors un seul pion noir. L'autre

joueur obtient alors quatre pions blancs à titre de moutons et il les pose sur les cases noires de sa ligne de base. Au début du jeu, le loup peut être placé sur n'importe quelle autre case noire. Le déplacement a toujours lieu sur la diagonale, donc uniquement sur les cases noires. Les moutons ont alors seulement le droit d'avancer, le loup par contre a le droit d'avancer et de reculer ; la règle commune aux moutons et au loup étant toutefois qu'ils peuvent seulement avancer d'une seule case et toujours à tour de rôle.

Les moutons ont pour tâche d'immobiliser le loup de manière à ce qu'il ne puisse plus s'échapper. Le loup essaie par contre de casser la rangée des moutons pour former un espace lui permettant de pouvoir passer derrière eux. S'il y arrive, il gagne la partie puisque les moutons n'ont pas le droit de reculer.

27 *Murs*

Cette variante est jouée sur le tablier avec 12 pions noirs et 12 pions blancs. Les pions sont mis en place comme pour le jeu de dames classique. Les joueurs peuvent seulement déplacer leurs pions, ils ne peuvent pas sauter ni effectuer de prises. Le but du jeu est d'emmurer les pions adverses, c'est-à-dire de les isoler des autres pions et d'empêcher ainsi tout déplacement. Ce pion peut alors être retiré du tablier.

28 *Dame de la pyramide*

Chacun des deux joueurs obtient dix pions de même couleur et les place comme suit sur le tablier :

- Le joueur aux pions noirs occupe les cases suivantes :
A1 - C1 - E1 - G1, B2 - D2 - F2, C3 - E3 et D4.
- Le joueur aux pions blancs occupe les cases suivantes :
B8 - D8 - F8 - H8, C7 - E7 - G7, D6 - F6 et E5.

Le jeu se fait exclusivement sur les cases noires. Le but du jeu est de démolir, coup à coup, sa propre pyramide pour la reconstruire sur le côté opposé.

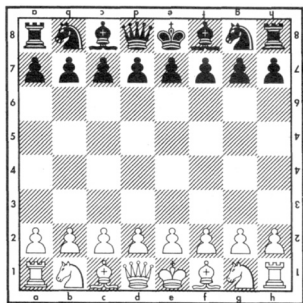
Le joueur peut alors avancer ses pions de cases individuelles, il peut également sauter au-dessus de ses propres pions ou des pions adverses, soit en un seul saut ou bien avec une série de sauts. Des pions sautés ne sont pas pris, ils restent donc sur le tablier. Le joueur réussissant en premier à reconstruire sa pyramide a gagné.

29 *Jeu de dames italien*

Comme pour le jeu de dames classique, dans cette variante du jeu, devenu populaire à la fin du 16^{ème} siècle, chaque joueur dispose de 12 pions. Dans ce jeu aussi, les pions peuvent également uniquement être avancés. Les règles de jeu suivantes sont valables en supplément :

- 1) Les dames peuvent uniquement être prises par des dames adverses, et non pas par de simples pions. Évidemment la prise est possible vers l'avant et vers l'arrière !
- 2) La prise est obligatoire ! S'il existe plusieurs possibilités de prise, la règle suivante est valable : il faut toujours choisir le pion et le chemin permettant de prendre le maximum de pions adverses.

30 *Échecs*



Ce jeu royal très ancien et connu offre tellement de combinaisons possibles que nous ne pouvons en expliquer ici que les rudiments à ceux qui ne disposent d'aucune connaissance. Le reste s'apprend de préférence en jouant avec un adversaire expérimenté.

On tire au sort qui joue avec le blanc et a, de ce fait, le droit de commencer. Ce joueur prend les 16 figures d'échecs blanches pendant que son adversaire s'empare des noires. Les 8 petites pièces ayant la même forme sont des pions et les 8 autres des figures : 2 tours (avec créneaux) 2 cavaliers (à tête de cheval), 2 fous (figures minces), une dame (plus haute que le fou) et un roi (avec une croix sur la tête).

L'échiquier (damier) est placé de manière à ce que chaque joueur ait une case de coin sombre à sa gauche. Les tours sont posées à gauche et à droite sur chacune des cases de coin, puis c'est au tour des deux cavaliers, un à gauche et l'autre

à droite en direction du centre, la dame et le roi occupant les cases du milieu. La dame blanche se trouve toujours sur un champ blanc et la dame noire toujours sur une case sombre, de sorte que les pièces adverses se trouvent exactement les unes en face des autres. Les 8 pions (fantassins) occupent la deuxième rangée devant les 8 figures (comme le montre l'illustration). Les pions et les figures se déplacent de façon spécifique. Les pions ne peuvent qu'avancer. À partir de leur point de départ, ils ne peuvent avancer que d'une ou deux cases le long de la verticale, puis après seulement d'une case à la fois, cependant toujours sur des cases libres.

Les figures (à l'exception des cavaliers) ne peuvent elles aussi se déplacer que sur des cases libres, mais peuvent aussi bien avancer que reculer. La tour ne se déplace qu'à l'horizontale, le long des rangs 1 à 8, ou à la verticale, le long des lignes a à h. Les fous, quant à eux, ne peuvent se déplacer à volonté qu'en diagonale sur des champs libres. Ils ne se posent toujours que sur la couleur du champ qu'ils occupent au départ. La dame est une combinaison de tour et de fou et constitue de ce fait la figure la plus puissante : elle peut se déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale sur la longueur des champs vides qu'elle désire, en avant comme en arrière, mais doit, comme toutes les autres figures, conserver la direction une fois prise. Les cavaliers sont les seules pièces autorisées à modifier leur direction et à sauter par-dessus leurs figures propres ou celles adverses : ils se déplacent toujours d'un champ en ligne droite et d'un champ supplémentaire à la diagonale et ce, également dans tous les sens. Le roi, qui constitue finalement l'enjeu de la partie, a le droit de se déplacer dans toutes les directions, en avant, en arrière, à la diagonale ou en ligne droite, mais toujours seulement d'une case.

Au début du jeu, les pions (fantassins) sont déplacés en principe devant les deux dames ou les deux rois. Mais il est également possible de commencer avec d'autres pions ou avec un cavalier. Pendant la phase d'ouverture, on essaie de placer ses pions et figures dans des positions aussi favorables que possible pour préparer l'attaque du roi adverse. On essaie alors d'affaiblir l'adversaire en lui prenant des figures : si une figure ne peut pas se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est battue et retirée du jeu. Toutes les figures se déplacent dans le sens de l'avance normale, précédemment décrite, pour

battre l'adversaire, mais les pions, qui n'avancent toujours qu'en ligne droite, ne peuvent prendre que les deux cases sous menace se trouvant à leur gauche et à leur droite en diagonale. Lors de la prise, il faut veiller à ce que la figure adverse ne soit pas « couverte », c'est-à-dire que l'adversaire ne risque donc pas ensuite de prendre en retour la figure venant de faire une prise.

Vu qu'il n'y a aucune obligation de prise, on renonce en principe à s'emparer d'une figure adverse si l'on risque, en contrepartie, de perdre l'une de ses propres figures plus puissante. Lorsqu'une figure est posée sur une case à partir de laquelle elle menace directement le roi adverse (et qu'elle pourrait donc le mettre en échec au tour suivant), ceci doit être annoncé. L'adversaire est alors obligé de protéger son roi en le déplaçant sur une autre case ou en plaçant, entre lui et la figure menaçante, une autre figure permettant de parer l'attaque ennemie. Si cela s'avère impossible, le « mat » est proposé sans prise ; l'échec et mat sans issue met fin à la partie. Cela suppose que le roi ne peut jamais avancer sur une case occupée par l'adversaire ou pouvant être atteinte par lui au tour suivant.

Une particularité reste cependant à signaler : le roque. Cette manœuvre permet d'amener son roi de sa position de départ au milieu de l'un des deux côtés. Le roi se déplace alors de deux cases vers la gauche ou vers la droite (ceci n'étant autorisé qu'une seule fois au cours du jeu) et la tour la plus proche l'enjambe pour se poser à côté de lui. Le roque n'est cependant possible que si le roi et la tour n'ont pas encore été déplacés, si les cases séparant le roi et la tour sont inoccupées et si aucune de ces deux figures n'est menacée par une pièce adverse. Lorsque l'on maîtrise ces connaissances de base, il est possible d'apprendre le reste par la suite (et ce n'est pas peu !) - mieux qu'en lisant des règles de jeu - en jouant avec un adversaire expérimenté.

31 Échecs des voleurs

Ce jeu offre aux débutants un excellent moyen d'apprendre à maîtriser les diverses possibilités d'avance des pions et figures car il se joue comme aux dames. La disposition des figures, leur avance et leur prise sont identiques à celles des échecs. Le jeu consiste cependant à perdre le plus rapidement possible ses propres figures. Pour cela, il est possible de convenir d'une prise obligatoire : Chaque possibilité de prise doit être donc exploi-

tée par l'adversaire. La mise en échec n'étant pas proposée, le roi peut alors faire des prises, comme toute autre figure. Le jeu se poursuit en tout cas, jusqu'à ce qu'un adversaire n'ait plus ni figures, ni pions et qu'il gagne ainsi la partie. Les figures puissantes, telles que dame ou tours, sont présentées le plus rapidement possible à la prise par l'adversaire.

32 Échecs du Maharadjah

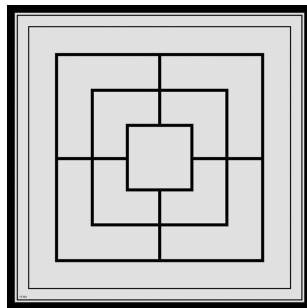
Le joueur ayant les figures blanches les pose comme pour un jeu d'échecs normal. L'adversaire n'a pour figure que le roi (appelé Maharadjah), qu'il pose au début du jeu sur une case libre de son choix. Le maharadjah noir peut sauter comme un cavalier et avancer comme un roi.

Gagne qui arrive à mater le roi adverse. La partie est remise, si un joueur ne peut pas proposer « échec et mat ».

33 Les échecs du rucher

Même règlement que pour les échecs, à la seule différence que toutes les figures prises sont immédiatement remises en jeu par le joueur qui les a prises. Elles sont alors posées sur une case quelconque, de sorte à menacer les figures du joueur qui les a perdues, à gêner le roi ou à veiller à ce qu'il soit moins protégé. Seuls les fous doivent être replacés sur une case de la même couleur que celle où ils ont été pris.

Jeux sur le tablier de moulin



Matériel :

- 5 dés
- 1 gobelet à dés
- 1 bloc de marque

Les jeux de dés : ce qu'il faut savoir

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) : 9 chances
- **1 full** (prononcez « foule » : 1 brelan plus 1 paire) : 4 chances
- **1 carré** (4 faces identiques) : 2 chances
- **1 quinte** (5 faces identiques) : 1 toute petite chance...
- **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 obtiennent les mêmes points, ils rejouent un coup sec pour se départager.
- **Conserver la main** : garder les dés pour rejouer.
- **Passer la main** : donner les dés à un autre joueur.
- **Coup sec** : ne faire rouler les dés qu'une seule fois.
- **As** : désigne le 1.

1. Préparation du jeu

L'ordre dans lequel on joue est tiré au sort : chacun jette les dés. Celui qui obtient le total le plus élevé sera le premier à jouer, suivi de son voisin de gauche, etc. Chaque joueur prend une feuille de marque et un crayon.

2. But du jeu

Réaliser les combinaisons de points qui permettent de remplir les 13 cases de la feuille de marque pour obtenir le total le plus élevé et gagner la partie.

3. Le jeu : les choix possibles

Chaque joueur joue à tour de rôle et passe la main à son voisin dès qu'il a obtenu les points qui lui permettent de remplir une case de la feuille de marque. Le premier à jouer met les 5 dés dans le gobelet qu'il vide ensuite 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 3, 4, 1, 6, 6. 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 YAM.

Vous obtenez au deuxième jet 6, 6, 6, 3, 1. Vous pouvez en rester là et marquer 18 dans la case des SIX, ou bien 22 dans la case BRELAN.

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

- Case des SIX : 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.

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.

4. Les cases de la feuille de marque

- **AS** : Faites le total des 1 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **DEUX** : Faites le total des 2 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **TROIS** : Faites le total des 3 obtenus et inscrivez-le dans cette case.

■ QUATRE :

Faites le total des 4 obtenus et inscrivez-le dans cette case.

■ CINQ :

Faites le total des 5 obtenus et inscrivez-le dans cette case.

■ SIX :

Faites le total des 6 obtenus et inscrivez-le dans cette case.

■ TOTAL :

totalisez la colonne de 6 cases. Si le total obtenu est supérieur à 63 points, inscrivez dans la case BONUS une bonification de 35 points. Additionnez TOTAL plus BONUS pour avoir le TOTAL I.

■ BRELAN :

faites le total des points du brelan (3 faces identiques) que vous avez obtenu et ajoutez-y les points des 2 autres dés.
2, 2, 2, 3, 5 = 14

■ CARRÉ :

tous les points comptent.
4, 4, 4, 4, 1 = 17

■ FULL :

25 points si vous réussissez brelan plus paire.
4, 4, 4, 3, 3 = 25

■ PETITE SUITE :

inscrivez 30 points si vous avez la séquence 1 à 5.
1, 2, 3, 4, 5 = 30

■ GRANDE SUITE :

40 points pour la séquence 2 à 6.
2, 3, 4, 5, 6 = 40

■ YAM :

50 points pour les 5 faces identiques.
5, 5, 5, 5, 5 = 50

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

■ TOTAL II :

additionnez les points acquis de BRELAN à CHANCE. Ajoutez-y le TOTAL I : vous avez votre total général I plus II. Le joueur qui a le plus fort total général gagne la partie.

5. Cinq nouvelles combinaisons

Voici 5 nouvelles combinaisons qui peuvent être utilisées vous permettant de personnaliser votre

yam. Pour ce faire, il vous suffit de personnaliser votre feuille de marque en ajoutant des cases.

MINIMUM : vous ne pouvez entrer dans aucune case les points obtenus. Il vous reste la ressource de les inscrire dans cette case.

MAXIMUM : à un tour suivant, vous vous retrouvez dans la même situation. Additionnez les dés dont le total doit impérativement être supérieur à celui du « minimum ».

(Si un joueur choisit de commencer par le « maximum », le chiffre du « minimum » doit bien sûr être inférieur).

DEUX PAIRES : notez 5 points dans cette case.

HUIT BORDELAIS : vous faites 8 points avec les cinq dés. Inscrivez 45 points dans cette case.

MAIN OU CHANCE : dernier recours pour un total qu'on ne peut inscrire nulle part. Tous les points comptent.

6. La marque

Le YAM se joue souvent en 6 colonnes :

- La colonne descendante : remplissez les cases de votre feuille de marque en commençant par la première ligne, celle des as, et en terminant par la dernière (« chance »).
- La colonne montante : dans l'ordre inverse de la descendante.
- La colonne libre : dans n'importe quel ordre, selon les figures obtenues.
- La colonne sèche : dans n'importe quel ordre, ne notez que les points obtenus au premier jet.
- La colonne en 2 : dans n'importe quel ordre, ne notez que les points obtenus au premier ou au deuxième jet.
- La colonne en 36 : avant de jeter les dés, annoncez la case que vous voulez remplir. Vous avez droit à trois essais. Si vous échouez, inscrivez zéro. Vous disposez de 36 coups en tout pour remplir cette colonne.

Le YAM à cases bloquées (le plus intéressant) oblige l'adversaire à noter, dans la même case, une combinaison (la « figure ») égale ou supérieure à celle du premier joueur. S'il n'y arrive pas, il marque zéro. Si l'un des joueurs obtient le double des points de son adversaire dans une colonne, il le fait « rubicon » et multiplie par deux le total de cette colonne.

Jeux avec un dé



Après chaque lancer, il doit immédiatement décider de la place que doit occuper le nombre de points indiqués par le dé : celle des unités, celle des dizaines ou celle des centaines, de manière à obtenir le plus grand numéro à trois chiffres. Qui fait un 1 au début, opte en faveur des unités. Qui fait un 6 au début, le place au premier rang de son numéro.

36 La tournée (à partir de 2 joueurs)

Chacun lance le dé à tour de rôle. Le but du jeu est d'obtenir aussi rapidement que possible tous les points du dé, de 1 à 6, et ce dans le bon ordre. Qui fait un 1, l'inscrit. S'il fait un 2 au tour suivant, il marque le 2 en-dessous et ainsi de suite, jusqu'à 6. À partir de cela, les chiffres sont décomptés dans l'ordre inverse, puis rayés tour à tour, de 6 à 1. Gagne qui arrive en premier à inscrire tous les chiffres dans l'ordre croissant, puis à les barrer dans l'ordre décroissant.

37 La tournée muette (à partir de 2 joueurs)

Ce jeu se joue comme « La tournée », à une seule différence : interdiction absolue de parler pendant tout le jeu. Qui se met malgré tout à parler, doit repartir à zéro.

38 Va-et-vient (à partir de 2 joueurs)

Chaque joueur écrit les chiffres de 1 à 6, les uns au-dessous des autres sur une feuille de papier. Chacun lance les dés à tour de rôle. Le chiffre indiqué par le dé est barré. Si ce chiffre est déjà barré, il doit être de nouveau marqué. Le premier arrivant à barrer tous les chiffres gagne la partie.

39 Plus - moins (à partir de 2 joueurs)

Chaque joueur lance le dé neuf fois de suite. Un coup sur trois est soustrait, ce qui donne : coup 1 + coup 2 - coup 3 + coup 4 + coup 5 - coup 6 + coup 7 + coup 8 - coup 9. Qui a atteint une valeur négative, a le droit de continuer.

40 Haut numéro (à partir de 2 joueurs)

Le but de ce jeu est d'obtenir le numéro le plus haut possible. Chaque joueur lance 3 fois son dé.

41 Le Un est perdant

Chaque joueur lance chacun leur tour cinq fois le dé. La somme des points lancés est notée. Si un joueur lance toutefois un 1, il est immédiatement éliminé. Seule la somme additionnée jusqu'au moment de l'élimination d'un joueur est prise en compte. Le joueur avec la somme totale la plus élevée gagne la partie.

42 Méchant trois

Chaque joueur a le droit de lancer les dés autant de fois qu'il veut. Les points lancés sont additionnés. Si malheureusement un joueur lance un 3, il perd tous ses points obtenus et il est éliminé. Le joueur ayant le plus grand nombre de points après un tour a gagné. Le dernier joueur a l'avantage de pouvoir s'orienter aux résultats de ses adversaires. Pour cette raison, un joueur différent commence à chaque tour.

43 Plus et moins

Chaque joueur lance le dé 7 fois de suite. Les points obtenus au lancer 1 et au lancer 2 sont additionnés, les points du lancer 3 en sont déduits, les points du lancer 4 sont de nouveau ajoutés, les points du lancer 5 sont de nouveau déduits, les points du lancer 6 sont de nouveau déduits et finalement les points du lancer 7 sont encore une fois déduits. Si un joueur obtient une valeur négative aux sommes intermédiaires, il est éliminé. Le joueur obtenant le meilleur score final a gagné.

Jeux avec deux dés



47 Cent

La partie se joue à tour de rôle. Le premier joueur à avoir 100 points a gagné. A chaque lancer, les points des deux dés sont additionnés, si un double (2 dés identiques) est lancé, ils sont même multipliés et puis ajoutés à la somme totale. Un double de six permet donc de remporter 36 points avec un seul lancer, alors que par exemple un 6 et un 5 ne rapportent que 11 points.

48 Douze rayé

Chaque joueur inscrit les chiffres 2 à 12 l'un derrière l'autre sur une feuille de papier. Le joueur dont c'est le tour lance les dés aussi longtemps qu'il peut rayer un chiffre correspondant au nombre de points lancés. Puis c'est au tour du prochain joueur. Seul le chiffre sept peut être rayé plusieurs fois. Le joueur ayant réussi en premier à rayer tous ses chiffres, obtient 10 points ainsi qu'un point supplémentaire pour chaque fois qu'il a rayé le sept sur sa feuille. Les autres joueurs obtiennent également un point pour chaque fois qu'ils ont rayé un sept. Ils encaissent toutefois également un point négatif pour chaque chiffre qu'ils n'ont pas réussi à rayer. Le joueur possédant le plus de points après six tours a gagné.

49 Le fameux sept

Chaque joueur pose une feuille devant lui et y note les chiffres 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12. Il manque donc le Un et le Sept dans cette série de chiffres. Chaque joueur lance les dés aussi longtemps qu'il peut rayer les chiffres correspondants sur sa feuille. S'il lance un nombre de points correspondant à un chiffre qu'il a déjà rayé, c'est au tour du joueur à sa gauche qui obtient alors ce nombre de points comme bonus. S'il ne peut pas lui non plus rayer, le nombre de points est retransmis au prochain joueur etc. Si aucun des joueurs ne peut utiliser ce nombre de points, le lancer est annulé. Si un joueur lance un Sept, 7 chiffres sont rayés de sa liste, en commençant par le bas. Le premier joueur dont tous les chiffres sont rayés a perdu.

50 Plus de sept ou moins de sept

Chaque joueur est à tour de rôle une fois le meneur de jeu et il parie contre les autres, à savoir si le nombre de points qu'il va lancer sera inférieur

44 Paradis et enfer

Déterminer le nombre de tours de la partie avant de lancer les dés à tour de rôle. A chaque lancer, les points figurant sur la face supérieure (paradis) sont calculés comme dizaines, les points figurant sur la face inférieure (enfer) comme unités. Si un joueur lance par exemple un 6 et un 2, le calcul est le suivant : 1er dé 6 en haut = 60, 1 en bas = 1, total = 61; 2ème dé 2 en haut = 20, 5 en bas = 5, total = 25 ; la somme des points des deux dés est donc $61 + 25 = 86$. Le joueur ayant, à la fin du nombre de tours déterminé, le meilleur score final remporte la partie.

45 Se débarrasser de ses points

Un ancien jeu de lansquenets. Au premier tour, chaque joueur ayant obtenu le plus petit nombre de points du tour, dessine un point devant lui sur la table avec une craie. Après 10 tours, il y aura donc 10 points sur la table. La deuxième partie consiste à supprimer les points : le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points lors d'un tour a le droit de supprimer un point. Le premier joueur ayant supprimé tous ses points a gagné. Si un joueur n'a pas obtenu de point après la première partie il n'a pas le droit de jouer dans la deuxième partie. Il ne peut donc plus gagner. (Au lieu d'un crayon et de la table, il est aujourd'hui naturellement possible d'utiliser un crayon et du papier.)

46 Supprimer des croix

Chaque joueur dessine 20 croix sur une feuille de papier. Puis les joueurs jouent à tour de rôle avec deux dés. Chaque joueur a le droit de supprimer (rayer) autant de croix que le nombre de points lancés aux dés. Si le résultat au lancer est supérieur au nombre de croix d'un joueur, celui-ci doit ajouter la différence, c'est-à-dire dessiner d'autres croix. Le premier joueur ayant réussi à supprimer toutes ses croix a gagné.

ou supérieur à 7. Ses adversaires misent contre lui. Le joueur qui gagne la partie encaisse l'enjeu. Si par contre le nombre de points est égal à sept, l'enjeu doit être doublé. Le mieux est d'utiliser des jetons, des pions et des pièces d'échecs comme moyens de paiement.

Jeux avec trois dés



53 Fenêtres

51 Craps

Ce jeu de dés et de paris vient des États-Unis. Les joueurs n'utilisent alors pas de gobelet, mais ils jettent les dés à la main, sur la table ou contre un mur. Le premier lancer de dés permet de déterminer le premier meneur de jeu. Celui-ci cite alors un chiffre quelconque entre 2 et 12 et il mise un montant sur ce chiffre. Les adversaires parient contre lui en mettant le même montant en jeu.

Si le meneur de jeu lance le nombre de points qu'il a cité, il remporte la partie. S'il lance un autre chiffre, il n'a tout de même pas encore perdu ! Le jeu continue ! C'est maintenant le nombre de points lancés qui va lui porter chance dans la mesure où ce même nombre est de nouveau lancé aux dés. Si par contre le nombre de points que le meneur de jeu a cité au début est lancé avant, le meneur de jeu a alors perdu. Les adversaires encaissent alors la part respective de l'enjeu. Le prochain dans la ronde est le nouveau meneur de jeu pour la prochaine partie.

52 Combien de points ? (un tour de magie)

Un joueur lance 2 dés, double le nombre de points du premier dé, y ajoute 5, multiplie par 5, additionne le nombre de points du deuxième dé et annonce le résultat au magicien. Ce dernier déduit 25 du chiffre lui ayant été cité et ensuite il devine exactement le nombre de points ayant été lancés.

Exemple : **6 et 2 ont été lancés.**

Doubler le 6 = 12 ;

+ 5 = 17 ;

x 5 = 85 ;

+ 2 = 87.

(chiffre à citer au magicien).

Le magicien fait le calcul suivant

87 - 25 = 62 ;

donc 6 et 2.

Chaque joueur a 3 lancers de dés par tour. Seuls les Deux (les « fenêtres de la prison ») sont pris en compte. S'ils sont lancés individuellement, ils sont comptés simplement. Si par contre ils sont lancés sous forme de double (2 + 2), ils sont doublés, ils comptent donc comme 4 Deux. S'ils sont lancés sous forme de brelan (2 + 2 + 2), ils sont triplés, ils comptent donc comme 9 Deux. Le premier joueur ayant 30 Deux gagne la partie.

54 Chicago

C'est l'un des jeux de dés préférés. Il existe une réglementation spéciale pour le nombre de points : Le 1 marque = 100, le 6 marque = 60 et les autres valeurs sont comptées en fonction de leur nombre de points. Le premier joueur lance tout d'abord 3 dés. S'il est satisfait de la somme obtenue, il arrête. Il peut toutefois également décider de rejouer une deuxième et une troisième fois avec 1 à 3 dés, les dés qu'ils n'utilisent plus étant alors pris en compte à la fin. Si le joueur lance par exemple 1 - 4 - 2, il peut garder le 1 et relancer 2 dés une deuxième fois. S'il obtient alors 6 - 3 et qu'il arrête, il a marqué 163 points. Les autres joueurs n'ont pas le droit de lancer les dés plus souvent que le premier joueur. Le joueur avec le score le plus élevé a gagné, respectivement si deux joueurs ont le même score, le gagnant est le joueur ayant nécessité le moins de lancers pour atteindre son score. Le score le plus élevé qu'un joueur peut obtenir est trois fois le 1 (« Chicago ») = 300. Le joueur ayant perdu le tour obtient un jeton. Le vainqueur du dernier tour commence le tour suivant. Le premier joueur ayant récupéré trois jetons, est éliminé. Le dernier joueur encore en jeu a gagné.

Une règle supplémentaire est la suivante : le joueur qui lance deux Six d'un coup avec son premier ou son second lancer, peut conserver un dé en tournant la face avec le 1 vers le haut (= 100).

55 Chicago haut et bas

Une variante de la forme classique du « Chicago » : le premier joueur détermine après son premier

lancer, si le but du jeu est d'avoir un nombre haut (le nombre le plus élevé de points comme pour le Chicago classique) ou bien un nombre bas (le nombre le plus bas de points). Dans le cas du jeu bas les points sont comptés normalement, c'est-à-dire que le 1 = 1 et le 6 = 6. Le joueur ayant le plus petit nombre de points gagne et le joueur avec le plus grand nombre de points récupère le jeton.

56 Multiplications

Chaque joueur inscrit les chiffres 3 à 8 les uns sous les autres sur une feuille de papier. Puis chaque joueur lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur dispose de 6 lancers. Les résultats sont notés en face des chiffres inscrits. Les chiffres figurant l'un à côté de l'autre sont multipliés et les résultats des multiplications sont additionnés. Le joueur ayant le plus grand nombre de points a gagné.

57 Jeu des allumettes

Chaque joueur obtient 10 allumettes. Puis chaque joueur lance les dés à tour de rôle. Le nombre de points sur les dés individuels est déterminant. Si un 1 est lancé, une allumette passe au voisin de gauche. Si un 6 est lancé, une allumette passe dans la caisse (au milieu de la table). Toutes les autres valeurs (2, 3, 4 et 5) n'ont aucune signification dans ce jeu. Si un joueur ne peut plus payer ses dettes, un 6 est tout d'abord versé, puis un second 6 et finalement un 1. Si un joueur ne possède plus d'allumettes, il doit passer son tour jusqu'à ce que ces voisins lui redonnent des allumettes. Le joueur possédant la dernière allumette alors que toutes les autres sont dans la caisse a perdu.

58 La tour

Une tour est dressée au milieu de la table avec un nombre maximal de dessous de verre. Dans un tour préliminaire, chaque joueur lance un dé pour définir son « numéro clé » ; il est tout à fait possible que deux ou plusieurs joueurs aient le même numéro clé. Ensuite les joueurs jouent à tour de rôle en lançant les trois dés, chaque dé étant pris en compte à lui seul.

Dès qu'un numéro clé est lancé, chaque joueur possédant ce numéro clé, retire un dessous de verre de la tour par dé lancé correspondant à son

numéro clé. Si par exemple le résultat au dé est 5 - 5 - 2, chaque joueur ayant le numéro clé Cinq retire deux dessous de verre de la tour et chaque joueur ayant le numéro clé Deux retire un dessous de verre. Une fois que la tour est démontée, il faut la reconstruire. Il s'agit donc maintenant de se débarrasser le plus rapidement possible des dessous de verre obtenus. Le dernier joueur possédant encore des dessous de verre a perdu.

59 Un à seize

Il s'agit là d'un jeu de dés plus compliqué mais également plus intéressant. Le but du jeu est de combiner les nombres de points obtenus aux dés pour former un numéro entre 1 et 16. Ces numéros peuvent être lancés directement mais ils peuvent également être obtenus par addition et soustraction des nombres de points.

Exemple : **Le résultat aux dés est 1-3-6 :**

- 1 : directement de 1,
- 2 : 3 moins 1,
- 3 : directement de 3,
- 4 : 3 plus 1,
- 5 : 6 moins 1,
- 6 : directement de 6,
- 7 : 6 plus 1,
- 8 : 6 plus 3 moins 1,
- 9 : 6 plus 3,
- 10 : 6 plus 3 plus 1.

Le premier joueur ayant (après plusieurs lancers) réussi à obtenir tous les numéros de 1 à 16 et dans l'ordre inverse a gagné. Une autre variante de ce jeu autorise également les multiplications et les divisions.

Jeux avec quatre dés



60 Couples

Pour ce jeu, 2 des 4 dés sont coloriés en gris avec un crayon à papier. Les dés blancs sont les dés positifs, les dés gris sont négatifs, le jeu consis-

tant donc à additionner le nombre de points lancés aux deux dés blancs et en déduire le nombre de points lancés aux deux dés gris. Chaque joueur dispose de 5 lancers. Même des résultats négatifs doivent être inscrits. Le joueur ayant le score final le plus élevé a gagné.

61 « *Beelzebub* »

Cette fois-ci 3 dés blanc jouent contre un dé gris, le « *Beelzebub* ». Les points obtenus au lancer des 3 dés blancs sont additionnés et puis le nombre de points lancé au dé gris est déduit de cette somme. La partie se joue en 5 tours.

62 *Pile de dés (tour de magie)*

Un joueur lance 4 dés, les empile pour former une tour et cite au magicien, qui lui tourne le dos pour qu'il ne voit pas le résultat, le nombre de points indiqués sur la face supérieure du dernier dé en haut de la tour. Le magicien devine alors immédiatement les nombres de points figurant sur chaque face respective cachée des dés restants. En effet, étant donné que les faces opposées d'un dé forment toujours la somme de sept, il fait le calcul suivant : 28 (quatre fois 7) moins le numéro cité = résultat. Ce tour de magie peut naturellement également être fait avec 2, 3, 5 ou plus de dés. Dans ces cas, le numéro initial pour les magiciens sera alors 14, 21, 35, qui est le multiple correspondant de sept.

Jeux avec cinq dés



63 *Va banque (grande banque)*

Chaque joueur obtient 8 jetons ou pions. Les joueurs sont à tour de rôle le banquier. Les autres joueurs mettent chacun un nombre de jetons convenu au préalable en jeu. Le banquier lance

les dés pour chacun des autres joueurs. Mais il lance par contre un seul dé à la fois. Le joueur adverse décide au deuxième, troisième et quatrième lancer, si des sommes intermédiaires doivent être additionnées, soustraites, multipliées ou divisées. Vu que chacun de ces 4 types de calcul doit être utilisé une fois, le quatrième calcul pour le cinquième dé sera automatiquement déterminé au cinquième lancer. Les joueurs aspirent donc, dans la mesure du possible, à faire des multiplications avec des chiffres élevés comme par exemple avec un 6, et de faire des divisions avec un 1, vu que dans ce cas la somme intermédiaire ne change pas.

Exemple :

Premier lancer : $3 = 3$

deuxième lancer : 5, le joueur choisit l'addition = 8

troisième lancer : 6, le joueur choisit la multiplication = 48

quatrième lancer : 1, le joueur fait une division = 48

cinquième lancer : 4, il reste automatiquement la soustraction = 44

Il ne doit pas y avoir de reste pour les divisions effectués. Mis à part pour le cinquième lancer dans lequel cas un éventuel reste ne sera pas pris en compte. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte l'enjeu.

Le banquier lui-même ne participe pas à l'enjeu à moins que les joueurs aient convenu la variante suivante du jeu : si un joueur ne peut pas faire de division avec ses quatre premiers lancers et que la division obligatoire après le cinquième lancer laisse un reste, l'enjeu de ce joueur revient au banquier.

64 *Poker d'as*

Chaque joueur obtient 8 jetons ou pions. Chaque joueur paie à la caisse un enjeu de même valeur convenu au préalable et puis les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Le but du jeu est de lancer dans la mesure du possible une combinaison de poker élevée. Le joueur avec la combinaison la plus élevée remporte le pot.

Les combinaisons de poker - de la plus petite à la plus grande - sont les suivantes :

1) Une paire

Deux dés avec le même nombre de points (un double) et 3 dés avec d'autres valeurs. Si deux joueurs ont lancé une paire, celui ayant obtenu le nombre le plus élevé de points gagne. Si les paires sont elles aussi identiques, le nombre le plus élevé des 3 dés « morts » est déterminant, et si ici aussi il y a égalité, ce sera le deuxième et le troisième.

2) Double paire

Deux fois deux dés avec le même nombre de points et un dé avec une autre valeur. Si deux joueurs ont des doubles paires de même valeur, le dé « mort » est déterminant.

3) Breelan (trois dés identiques)

Trois dés avec le même nombre de points et deux dés avec d'autres valeurs. Si des joueurs ont le même breelan, ce sont de nouveau les dés « morts » qui décident du jeu.

4) Grande suite

Cinq dés dont les chiffres se suivent. 2 - 3 - 4 - 5 - 6 est supérieur à 1 - 2 - 3 - 4 - 5.

5) Full (main pleine)

Un breelan et une paire. Si des joueurs ont les mêmes breelans, les valeurs des paires sont déterminantes.

6) Quatre dés identiques (poker)

Quatre dés avec le même nombre de points et le cinquième dé avec une autre valeur. Si des joueurs ont les mêmes pokers, le dé « mort » décide du jeu.

7) Cinq dés identiques (super poker)

Cinq dés avec le même nombre de points.

Si deux ou plusieurs joueurs ont lancé exactement la même combinaison de poker, ils se partagent le pot. Une variante très intéressante autorise l'augmentation de l'enjeu. Un joueur ayant lancé une combinaison élevée augmente son enjeu. Les autres joueurs doivent alors soit « accepter » (donc également augmenter l'enjeu) ou bien « passer » (abandonner).



65 *Loulou, fais attention !*

Jeu de 32 cartes. Le donneur distribue le même nombre de carte à chacun des joueurs. Les cartes sont posées, face cachée, sur la table par chacun des joueurs. L'un des joueurs - désigné en tant que régisseur - crie alors : « Loulou, fais attention ! » ou bien « Un, deux, trois ! » Au même moment, chaque joueur retourne la carte du haut de sa pile, la regarde brièvement et constate si un autre joueur a retourné une carte de la même valeur. Dans l'affirmative, le joueur l'ayant constaté en premier met sa main sur la carte de son adversaire qui doit la lui remettre. Si les deux joueurs posent leur main en même temps, il y a égalité et chacun conserve sa carte. Les cartes encaissées sont regroupées sur une pile. Qui pose sa main par erreur sur une carte adverse, doit passer un tour. Les couleurs ne comptent pas. Seules les valeurs identiques des cartes jouent un rôle. Qui, par ex., retourne un roi et découvre la présence d'un roi chez un autre joueur, doit y poser immédiatement la main.

66 *As de cœur - 10 de cœur (4 joueurs)*

Ce jeu se joue avec 32 cartes. Chaque joueur reçoit 8 cartes. Le joueur possédant l'as de cœur et celui possédant le 10 de cœur jouent ensemble contre les autres joueurs. Aucun des joueurs ne doit dévoiler, ni par mot, ni par geste, s'il tient l'une de ces deux cartes atout en main. Le cœur est toujours l'atout, l'ordre hiérarchique étant : as, 10, roi, dame, valet, 9, 8 et 7. On n'est pas forcé de jouer l'atout. Par contre, il faut poser la couleur demandée. Si un joueur a l'as et le 10 de cœur en main, il joue seul contre ses trois autres adversaires. Dans ce cas, le joueur doit annoncer qu'il

joue seul à cœur. Le jeu est gagné si le joueur solitaire ou les deux joueurs en possession de l'as et du 10 de cœur ont totalisé au moins 61 points. Valeur des cartes : as = 11, dix = 10, roi = 4, dame = 3, valet = 2, les autres cartes 9, 8 et 7 = 0 points.

67 « Schnipp, Schnapp, Schnurr » (2 à 6 joueurs)

Ce jeu se joue avec 32 cartes. Chaque joueur reçoit la même quantité de cartes. La pile de cartes éventuellement restantes est placée en tant que pioche sur la table. Cette pioche sert lorsque le jeu ne peut pas continuer à cause de l'absence d'une carte définie. Le premier joueur pose une carte quelconque - par ex. le 7 de cœur - et dit « schnipp ! ». Le joueur possédant le 8 de cœur le pose sur le 7 et dit « schnapp ! ». Puis c'est au tour du 9 de cœur (« schnurr ! »), du 10 de cœur (« basilorum ! ») et du valet de cœur (« burr ! »), qui doivent être posés par les joueurs qui les détiennent en main. Ensuite, c'est au tour de la dame de cœur (de nouveau « schnipp ! »), du roi de cœur (« schnapp ! ») et de l'as de cœur (« schnurr ! »). Qui a posé cette dernière carte, doit poursuivre le jeu en plaçant une carte quelconque d'une autre couleur et dire « basilorum ! ». Les rangées complètes de cinq cartes sont posées les unes à côté des autres, face cachée. Gagne qui arrive en premier à se défaire de toutes ses cartes.

68 Pas de pli (variante du Barbu) (3 ou 4 joueurs)

Ce jeu est joué par 3 joueurs avec 24 cartes (as, roi, dame, valet, 10 et 9) ou par 4 joueurs avec 32 cartes (8 et 7 en plus). Pas de pli regroupe une série de 8 jeux qui sont évalués ensemble. Il n'y a pas d'atout. Par contre, on est obligé d'annoncer la couleur.

- Au cours du premier jeu, les cartes de cœur prises sont comptées en moins, selon le barème et l'ordre suivants : as = moins 11, dix = moins 10, roi = moins 4, dame = moins 3, valet = moins 2, 9, 8 et 7 = moins 1 point.
- Au cours du deuxième jeu, il s'agit de faire le plus grand nombre de plis possible, la couleur n'ayant aucune importance. Chaque pli donne 10 points en plus.
- Dans le troisième jeu, c'est l'inverse. Chaque pli est pénalisé de 10 points en moins.

- En ce qui concerne le quatrième jeu, on perd 20 points pour chaque pli contenant une dame.
- Le but du cinquième jeu est de ne pas ramasser le roi de cœur, car il fait perdre 40 points.
- Qui fait le dernier pli au sixième jeu gagne 40 points.
- Inversement au septième jeu, où le dernier pli fait perdre 40 points.
- Le huitième jeu est un jeu de placement. On commence par un valet, au-dessus et en-dessous duquel il s'agit de reconstituer l'ordre des cartes, tel qu'indiqué au début du jeu. Qui pose la dernière carte remporte zéro points. L'avant-dernier encaisse 10 points, l'avant avant-dernier 20 points et ainsi de suite. Gagne qui a réussi à obtenir le maximum de points positifs.

69 Brandeln (4 joueurs)

Brandeln (qui signifie « couvrir » en français) se joue avec les 28 cartes suivantes dans l'ordre : as, roi, dame, valet, dix, neuf, sept (les Huit sont retirés du jeu). Dans la couleur de l'atout, c'est le valet qui constitue la carte de plus grande valeur. Il est suivi des Sept, de l'as, du roi, de la dame des Dix et des Neuf. Le donneur distribue quatre fois deux, quatre fois trois puis quatre fois deux cartes par joueur, soit sept cartes en tout. Le joueur assis à sa droite (où - s'il passe son tour - celui se trouvant à sa gauche) annonce le brandeln, s'il pense pouvoir faire trois levées. Les joueurs suivants peuvent surenchérir à tour de rôle en annonçant quatre levées, cinq levées ou six levées. Si les joueurs pensent pouvoir maintenir leur surenchère, ils doivent dire « je maintiens ». Qui s'engage à jouer, définit l'atout. Ce dernier est indiqué lorsque les enchères sont terminées. Le joueur ayant remporté les enchères commence. Dans la suite du jeu, c'est ensuite au tour du joueur ayant fait le dernier pli. La couleur doit être indiquée et les joueurs doivent poser une carte de la même couleur. Qui n'en a pas peut soit couper, soit jeter une carte de son choix. Si le soliste gagne, ses adversaires doivent le payer. S'il perd, il doit verser la même quantité de jetons à chacun des adversaires. La hauteur du paiement est définie comme suit : brandeln (3 levées pour le soliste) = 1 jeton, quatre levées = 2 jetons, cinq levées = 3 jetons, six levées = 4 jetons, bettel (aucun pli) =

5 jetons, tous les plis (sept levées) = 6 jetons. Aucun pli (bettel) et tous les plis ne sont ni annoncés, ni renchérés, mais découlent de la façon dont se déroule le jeu.

70 Le chevalier égaré (2 à 5 joueurs)

Ce jeu n'est ni plus, ni moins que celui du Pouilleux, joué avec 32 cartes de skat. Trois rois sont retirés et seul le roi de trèfle reste dans le jeu. Les cartes sont mélangées et distribuées de façon équitable. Les paires (= deux cartes de même valeur en noir ou rouge, par ex. 10 de cœur et 10 de carreau) doivent être posées. Chaque joueur doit tirer une carte dans le jeu de son voisin de gauche. S'il arrive ainsi à constituer une paire, il la pose également sur la table. À la fin du jeu, il ne reste plus que le roi de trèfle - le chevalier égaré -. À titre de punition, le joueur qui le tient en main doit se mettre une casserole en guise de casque sur la tête.

71 Le onze (2 ou 3 joueurs)

Le Onze se joue avec 32 cartes. Le donneur distribue trois fois trois cartes à chacun des joueurs. La pile de cartes restantes est placée en tant que pioche sur la table. Pour chaque levée, seuls les as, rois, dames, valets et dix de chaque couleur sont comptés. Vu qu'en tout 20 cartes de ce type sont en jeu, le gagnant doit en avoir au moins 11 dans les levées. Le joueur assis à gauche du donneur commence. Le jeu n'ayant pas d'atout, il n'est besoin ni de fournir la même couleur, ni de couper. Chacun joue à son goût, en essayant de récupérer le plus de cartes possibles parmi celles qui comptent. La liste se poursuit avec les neuf, huit et sept. Les cartes se trouvant dans la pioche sont prises à tour de rôle après chaque levée (chaque joueur en prend une). Pour les dix derniers plus, il est obligatoire de fournir la couleur (définie). Les deux perdants versent au gagnant une somme préalablement définie, si ce dernier arrive bel et bien à encaisser onze cartes de valeur. Si le gagnant a quinze cartes de valeur, les perdants versent le double de la somme et ils en versent le triple, si le gagnant en a vingt.

72 Mau-Mau (2 à 5 joueurs)

Mau-Mau se joue avec 32 cartes. Jeu sans atout, au cours duquel les plis ne comptent pas. Le donneur distribue cinq cartes à chacun. La pile de

cartes restante est posée, face cachée sur la table. La carte supérieure de la pile est retournée et placée à côté de la pile. Le joueur se trouvant à la gauche du donneur commence. Il pose une carte sur celle retournée à côté de la pile. Cette carte doit avoir la même couleur ou la même valeur que celle retournée. Sur un roi de cœur, par ex., il est possible de poser une carte de cœur quelconque ou un tout autre roi. Si un joueur ne peut poser ni l'une, ni l'autre de ces deux possibilités, il doit alors poser un valet et définir ainsi une nouvelle couleur pour le joueur suivant. Dans le cas de notre exemple, cœur est demandé. Le joueur assis à la gauche du donneur pose par exemple le valet de carreau et décide que pique doit devenir la nouvelle couleur. Conformément aux règles du jeu, le joueur suivant doit poser du pique. Si le joueur assis à la gauche du donneur n'a aucun valet, il prend alors une carte de la pile et la pose. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Si la carte de la pile ne peut pas être posée sur les cartes retournées, le joueur doit alors mettre la carte dans son jeu et céder sa place au joueur suivant. Un joueur n'a pas le droit de poser plus d'une carte à la fois. Une variante rend le jeu encore plus passionnant : lorsqu'un joueur a posé un sept, le joueur suivant doit prendre deux cartes de la pile mais ne doit en poser aucune. Si un huit, par contre, a été posé, le joueur suivant doit passer une fois son tour. Qui s'est défait en premier de ses cartes dit « Mau-Mau » et a gagné. Les autres font le décompte de leurs cartes - en sachant qu'un valet = 2, une dame = 3, un roi = 4 et un as = 11 - et notent leur score. La partie s'achève lorsqu'un joueur a atteint un score négatif de 100 points. Il doit alors verser une somme préalablement définie au joueur ayant obtenu le moins de points négatifs.

73 Cinq de plus ! (2 à 4 joueurs)

Jeu de 32 cartes, dont la hiérarchie décroissante est : as, dix, roi, dame, valet, neuf, huit, sept. Seuls les plis comptent, pas les valeurs. Le donneur bat les cartes et en distribue cinq à chaque joueur. Le joueur se trouvant à la gauche du donneur commence. Les autres joueurs doivent sortir une carte de la même couleur et d'une valeur supérieure - s'ils le peuvent - ou bien se débarrasser d'une carte quelconque. Chacun essaie de faire le plus de plis possibles. Au début du jeu, le responsable du décompte des points établit une liste comportant une colonne pour chaque joueur, dans laquelle il inscrit 15 points pour commencer.

Qui arrive en premier à ramener ces quinze points à zéro gagne. Chaque pli vaut un point. Qui ne fait aucun pli pendant le jeu est pénalisé de cinq points qui viennent s'ajouter aux quinze de départ. Un bilan intermédiaire est fait après chaque partie. La plupart du temps, le gagnant n'est désigné qu'après plusieurs parties. Chaque joueur paye aux autres la différence entre son résultat et celui des autres.

74 *Vingt-et-un (2 à 6 joueurs)*

Avant le début du jeu, un banquier est désigné et doit remplir la caisse d'une grande quantité de jetons. C'est à partir de cette caisse que sont payés les gains et ce, seulement jusqu'à concurrence de la somme contenue dans la caisse. Chaque joueur reçoit également un nombre de jetons préalablement défini. Les 32 cartes (du 7 à l'as) sont placées en pile, face cachée, sur la table. Il s'agit maintenant d'atteindre 21 points avec 2 ou plus de cartes. Évaluation : sept = 7 points, huit = 8 points, neuf = 9 points, dix = 10 points, valet = 2 points, dame = 3 points, roi = 4 points, as = 1 ou 11 points. Le premier joueur est invité à indiquer le montant qu'il veut mettre en jeu. Le banquier lui remet, face cachée, la première carte de son paquet, pose la deuxième carte, face cachée, devant lui et remet une troisième carte au joueur. Si le joueur réclame d'autres cartes, le banquier peut les lui remettre ouvertement. Chaque joueur peut acheter des cartes jusqu'à ce qu'il ait exactement 21 points qu'il pose alors sur la table, ou plus de 21 points qui l'éliminent alors. Si un joueur a moins de 21, il peut passer son tour sans montrer ses cartes. Si un joueur passe son tour ou bien s'il a 21 points, le banquier doit alors retourner les cartes se trouvant devant lui et les acheter lui-même, jusqu'à ce qu'il passe son tour ou qu'il ait dépassé les 21 points. En tant que banquier, il est possible d'ajouter un point au nombre de points obtenus. S'il a donc 20 points en main, il peut alors annoncer « 21 gagne » (puisque ses 20 points peuvent être augmentés d'un point). Qui arrive le plus près de 21 ou les atteint précisément, gagne. Si le banquier et le joueur ont atteint le même nombre de points, c'est toujours le banquier qui gagne. Si un joueur a gagné, le banquier doit lui reverser la somme mise en jeu et payer tous les autres joueurs. Si le joueur a perdu, le banquier encaisse la mise en jeu et celle des autres joueurs. Chacun peut acheter ou passer son tour autant de fois qu'il le désire. Vu qu'à égalité, c'est toujours le banquier qui gagne, chacun

des joueurs doit faire le plus de tentatives possibles pour le déromper, assurer son propre avantage et mettre la chance de son côté.

75 *Le chien (2 à 5 joueurs)*

On joue au chien avec 32 cartes. Toutes les cartes sont distribuées. Qui possède le huit de pique commence et pose sur ce huit une autre carte, peu importe sa couleur et sa valeur. Le joueur suivant - dans les aiguilles d'une montre - doit alors poser sur cette carte une carte de la même couleur - peu importe sa valeur - et placer par dessus une deuxième carte d'une couleur et valeur quelconque. Les autres joueurs posent à leur tour deux cartes de la même manière. Gagne qui est arrivé le premier à se défaire de ses cartes. Si un joueur ne se trouve plus en mesure de poser une carte de la couleur demandée, il doit prendre en main la carte supérieure de la pioche. Une fois que le gagnant, le 2e et le 3e ont été déterminés, les 2 derniers joueurs poursuivent jusqu'à ce que le perdant soit défini. Le perdant doit alors verser aux autres joueurs une prime préalablement définie suivant le résultat du classement.

76 *Cinquante-et-un (2 à 4 joueurs)*

Le jeu se joue avec 32 cartes de skat. Un des joueurs bat les cartes et en distribue cinq à chacun des joueurs. Les cartes restantes sont placées, face cachée, en tant que pioche sur la table. La carte se trouvant tout à fait en haut de la pioche est retournée et placée, face visible, à côté de la pioche. Le donneur commence. Il prend une carte de la pioche et pose l'une des cartes qu'il tient en main sur celle retournée à côté de la pioche. Il ajoute alors les valeurs des deux cartes. Si, par exemple, un roi (valant 4 points) se trouve sur la table et qu'il pose un as (valant 1 point) dessus, il dit « cinq ». À noter qu'à ce jeu la valeur des cartes diffère du barème habituel : as = 1, roi = 4, dame = 3, valet = 2, dix = moins 1, neuf = 0, huit = 8, sept = 1. Chaque joueur prend à son tour une carte de la pioche et ajoute sa valeur à celle de la carte retournée. Qui pose un dix ne doit pas ajouter mais soustraire un point de la somme totale. Le jeu commence à devenir intéressant lors que trente points sont dépassés. Perd le joueur qui, avec sa carte, atteint ou dépasse la valeur totale de 51 points. Il convient par conséquent de poser habilement les cartes à temps, de manière à ne pas frôler la zone dangereuse des 51 !

77 Cinq en rang (2 à 6 joueurs)

Le jeu se joue avec 32 cartes de skat. Le donneur est tiré au hasard. Il bat les cartes et distribue le même nombre de carte à tous les joueurs. S'il reste des cartes, elles sont placées en tant que pioche sur la table. Cette pioche sert à prendre une carte lorsque le jeu n'avance plus par manque d'une carte définie. Le joueur à la droite du donneur commence. Il pose une carte quelconque sur la table (par ex. le 7 de cœur) et dit « un ». Qui a le 8 de cœur, le pose et dit « deux ». Puis c'est au tour du 9 de cœur (« trois »), du 10 de cœur (« quatre ») et du valet de cœur (« fini »), qui doivent être posés par les joueurs qui les détiennent en main. Ensuite, c'est au tour de la dame de cœur (« un »), du roi de cœur (« deux ») et de l'as de cœur (« trois »). Le joueur ayant posé l'as, doit poursuivre le jeu en plaçant une carte quelconque d'une autre couleur et dire alors « quatre » ! Les rangées de cinq complètes sont mises de côté et retournées. Gagne le premier à n'avoir plus aucune carte en main !

78 Le dernier pli gagne (2 ou 4 joueurs)

Les 32 cartes de skat doivent être toutes distribuées ! Hiérarchie des cartes : as, dix, neuf, huit, sept, roi, dame, valet. Un des joueurs les bat et les distribue. Les couleurs ont toutes la même valeur. Il n'y a pas d'atout. Le donneur sort la première carte, en veillant à qu'elle ait si possible la valeur la plus faible ! Les autres joueurs posent à leur tour leurs cartes de la même couleur, si possible sans les couper. Qui n'a plus de carte de la couleur voulue, peut se défaire d'une quelconque autre carte. Le but du jeu étant de faire le dernier pli, il est donc judicieux de conserver les valeurs les plus élevées jusqu'au bout ! Il suffit en fait de faire attention aux cartes déjà posées. On essaye, dans la mesure du possible, de conserver jusqu'au bout une carte de la couleur déjà sortie du jeu et une carte aussi haute possible d'une autre couleur, cette dernière permettant d'espérer relever le dernier pli. Après quoi, on pose sur la table la carte de la couleur que plus aucun joueur n'a dans son jeu, personne ne pouvant la prendre !

79 Red Dog (2 à 9 joueurs)

On joue avec 32 cartes. Chaque joueur reçoit trois cartes et trois cartes restent face cachée au milieu de la table. Chaque joueur verse son enjeu

dans la caisse. Qui se trouve devant le donneur commence le jeu et retourne la première carte. Avec les cartes qu'il a en main, il doit essayer de prendre cette carte (7 est la valeur la plus faible, l'as la plus élevée ; la prise ne pouvant se faire qu'avec une carte de la même couleur). S'il y arrive, il reçoit le double de son enjeu. Sinon, c'est au tour du joueur suivant de retourner la deuxième carte et de prendre l'une des deux. Si aucun des joueur ne peut faire de prise avec une carte de valeur supérieure, l'enjeu correspondant doit être doublé. La partie se termine lorsque chacun des joueurs a essayé une fois de poser une carte supérieure sur les cartes retournées. S'il n'y a plus d'argent dans la caisse, chaque joueur doit reverser l'enjeu convenu.

80 Skat camerounais (3 à 6 joueurs)

Jeu de 32 cartes. Le banquier est tout d'abord tiré au sort parmi les joueurs. Chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il place face visible devant lui. Le banquier commence à retourner l'une après l'autre les cartes se trouvant dans la pioche. Si l'un des joueurs a une carte de la même valeur que celle retournée, il paye au banquier la valeur convenue. S'il doit payer une deuxième fois, il paye alors le double et à la troisième fois le triple. Lorsqu'un triplé a été payé, le jeu s'inverse : c'est alors au banquier de payer et ce, doublement la première fois, triplement la deuxième fois et quadruplement la troisième fois. À partir de ce moment, les joueurs recommencent à payer. La partie est finie lorsque toutes les cartes sont retournées. Le joueur suivant endosse le rôle du banquier.

81 Tierce (2 à 5 joueurs)

On joue avec 32 cartes. Chaque joueur reçoit trois cartes et doit payer un enjeu divisible par trois. La carte se trouvant tout en haut de la pioche est retournée et définit l'atout. En fonction des cartes qu'il a en main, chaque joueur peut décider de ne pas jouer ou d'accepter le jeu et d'échanger des cartes contre celles de la pioche. Après l'échange, il doit poser la couleur voulue ; qui ne le peut pas pose un atout ou se défait d'une carte quelconque. Pour chaque pli, un joueur reçoit un tiers du contenu de la caisse. Si un joueur ne fait pas de pli, il doit verser trois fois l'enjeu.

82 Tierce poussée (2 à 5 joueurs)

Pour faire monter les enjeux à la tierce, il est possible de convenir de ce qui suit : si l'un des joueurs décide - avant la distribution des cartes - de renoncer à remplacer ses cartes, tous les joueurs doivent verser le double de l'enjeu. Si plusieurs joueurs prennent simultanément cette même décision, les enjeux doivent en être augmentés d'autant.

83 Compte à rebours (2 à 5 joueurs)

On joue au compte à rebours avec 32 cartes. L'ordre hiérarchique des cartes va du haut vers le bas : as, dix, roi, dame, valet, neuf, huit, sept. Le premier joueur bat les cartes, les fait couper, puis les distribue à la ronde, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chaque joueur en ait trois. Le joueur à la gauche du donneur doit indiquer la couleur de l'atout. Les cartes de la couleur d'atout ont priorité sur toutes les autres cartes. Une fois l'atout défini, chaque joueur reçoit deux cartes supplémentaires, après quoi, les joueurs peuvent échanger à tour de rôle jusqu'à trois cartes qui ne leur conviennent pas. Le jeu commence. Le donneur sort une carte. Tous les joueurs doivent sortir alors une carte de la même couleur. S'ils n'en ont pas, ils doivent sortir un atout et s'ils n'ont pas d'atout, ils peuvent se défaire d'une carte quelconque. Le pli est ramassé par le joueur ayant posé la carte la plus élevée et c'est alors au tour de ce joueur de sortir une carte. Une fois les cinq plis faits, le décompte commence. Chaque joueur commence la partie avec 20 points sur son compte. Pour chaque pli qu'il a fait, le joueur déduit un point et si ce pli a été fait avec du cœur, il déduit même deux points. Si un joueur n'a fait aucun pli, il se voit pénalisé de cinq points en plus et même de 10, si cœur constituait l'atout. Gagne le premier des joueurs qui a atteint zéro.

84 Bataille (2 joueurs)

Ce jeu se joue avec 32 cartes. Toutes les cartes sont distribuées. La carte distribuée en dernier est retournée par les deux joueurs. Le joueur dont la valeur de la carte est la plus élevée commence. Il prend les deux cartes retournées et les pose, face cachée, devant lui sur la table. Les couleurs ne jouent aucun rôle. Le 7 a la valeur la plus élevée. Elle est suivie dans l'ordre du 8, du 9, du 10, du

valet, de la dame, du roi et de l'as (carte ayant la valeur la plus faible). À chaque tour, chaque joueur retourne de nouveau une carte. Celui qui a la carte de la plus haute valeur les ramasse. En cas d'égalité de valeurs, une première carte est posée face cachée sur la carte de même valeur, puis une deuxième carte, face visible. Le joueur ayant la carte de la plus haute valeur ramasse la levée, soit six cartes en tout. En cas de nouvelle égalité, la procédure est répétée, de sorte que la levée suivante se compose de huit cartes, etc. Lorsque chaque joueur a utilisé toutes les cartes de son tas, il continue de jouer de la même manière avec les cartes qu'il a ramassées. Gagne qui se trouve en possession de toutes les cartes du jeu.

85 Trente et un (3 à 9 joueurs)

On joue avec 32 cartes. Au début, chaque joueur reçoit 3 cartes. La joueur numéro un reçoit 3 cartes supplémentaires et regarde l'un des deux blocs de 3 cartes. Il décide s'il veut les garder ou non. Dans l'affirmative, il pose les 3 autres cartes, face visible, sur la table. Si les cartes ne lui plaisent pas, il les pose, face visible, sur la table. Il prend alors les 3 autres cartes qu'il ne peut, bien entendu, plus échanger. Le but du jeu est de ramasser le plus grand nombre possible de points. Pour 3 as : 33 points ; 2 figures (valet, dame, roi) et 1 as de la même couleur (ou un dix, une figure et un as de la même couleur) donnent 31 points ; 3 cartes du même rang font marquer 30 1/2 points. Toutes les autres combinaisons de 3 cartes de la même couleur rapportent le nombre de points indiqué sur les cartes. Lorsque son tour est arrivé, chaque joueur a la possibilité d'échanger 1 ou les 3 cartes contre celle(s) se trouvant sur la table.

Mais attention :

- Les cartes de la même couleur comptent toujours, même si on n'a pas 3 cartes de la même couleur. Exemple : valet de pique, huit de pique, neuf de cœur = 18.
- Les cartes de même rang ne comptent par contre qu'en tierce (= 30 1/2).
- Si un joueur pense avoir de bonnes cartes, il tape une fois sur la table, lorsque son tour est venu, pour indiquer aux autres que le jeu devrait prendre fin au cours du prochain tour. Les joueurs ont encore la possibilité de faire un échange. Ceci n'est pas valable pour celui qui a tapé sur la table. Soit on tape sur la table, soit on échange ! Lorsque le tour du joueur

ayant tapé sur la table est arrivé, il montre ses cartes. Tous les autres font de même et le joueur ayant le moins de points est désigné. Ce joueur doit alors mettre l'un de ses jetons dans la cagnotte.

- **Exception obligeant tous les joueurs - sauf le gagnant - à payer :** si un joueur a 3 as en main, il crie « feu ». Le jeu prend immédiatement fin et tous, sauf le gagnant, doivent mettre 1 jeton dans la cagnotte. Lorsqu'un joueur a 31 points, le jeu s'achève immédiatement mais celui ayant le moins de points est le seul à payer. Si un joueur atteint les 31 points dès le premier tour, les autres joueurs n'ayant pas encore joué ont le droit d'échanger une fois leurs cartes. On ne devrait pas distribuer plus de 3 à 5 jetons par joueur. Une fois qu'un joueur a mis tous ses jetons dans la cagnotte, il commence à nager, c'est-à-dire qu'il peut continuer de jouer mais qu'il ne doit plus perdre. Sinon, il lui faudrait mettre un jeton dans la cagnotte. Comme il n'en a plus, il est alors éliminé ! Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur qui encaisse alors le contenu de la cagnotte !

86 **Skat (3 à 4 joueurs)**

Pour ce jeu aussi populaire que connu, on a besoin des 32 cartes de skat.

Valeur des cartes de chaque couleur :

As = 11	Valet = 2
Roi = 4	Huit = 0
Dix = 10	Neuf = 0
Dame = 3	Sept = 0

Les quatre valets sont toujours des atouts, excepté dans les jeux à Null. Le skat se joue à trois. Un preneur contre deux défenseurs. Dans le cas de 4 joueurs, celui qui distribue les cartes passe son tour. mais participe soit à la victoire, soit à la défaite.

But du jeu :

Chacun joue pour soi et le gagnant doit avoir 61 points dans ses plis. Sauf pour les jeux à Null.

Le jeu :

1) La donne : celui qui a la plus haute carte distribue. Il bat les cartes, les fait couper par son voisin de droite et pose le paquet inférieur de cartes sur le paquet venant d'être coupé. Le donneur distri-

bue ensuite 3 cartes à chaque joueur, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il pose les 2 cartes suivantes face cachée sur la table. Ce sont ces cartes qui constituent le skat. Chaque participant reçoit ensuite 4 puis 3 cartes. Chaque joueur a donc 10 cartes en main. Au tour suivant, c'est le joueur se trouvant à la gauche du donneur qui distribue les cartes. Les joueurs trient leurs cartes suivant leur couleur et leur valeur et comptent le nombre de points qu'ils ont en main.

2) Les enchères : Les enchères servent à définir le type de jeu et celui des joueurs ayant le maximum de points en main. Ce dernier joue seul contre ses deux adversaires associés. Ces deux défenseurs ne doivent ni communiquer entre eux, ni se montrer mutuellement leurs cartes. Lors des enchères, la valeurs des cartes doit être respectée et dépend de trois facteurs, à savoir :

A) de la valeur de base :

Trèfle = 12	Pique = 11
Cœur = 10	Carreau = 9
Grand (grand jeu) = 24	Grand ouvert = 36

Les jeux à Null ont des valeurs invariables :

Null = 23	Null de la main = 35
Null ouvert = 46	Null ouvert de la main = 59

B) de la présence ou de l'absence des quatre valets :

Les cartes de la couleur ayant été choisie comme atout peuvent renforcer le jeu. Les 4 valets associés aux 7 cartes de couleur constituent 11 atouts au total.

C) du niveau hiérarchique : exemple :

Si un joueur tient en main les 4 valets constituant les atouts les plus élevés, on dit qu'il joue avec quatre ; s'il n'en a aucun, il joue sans quatre. S'il est en possession des deux valets les plus importants (= valet de trèfle et de pique), il joue alors à deux ; s'il n'a que le valet de cœur ou de carreau, il joue sans deux. La désignation avec ou sans a la même valeur pour le calcul de la valeur des cartes en main.

Exemple :

Avec quatre, joue 5,	sans quatre, joue 5.
Avec trois, joue 4,	sans trois, joue 4.
Avec deux, joue 3,	sans deux, joue 3.
Avec deux, joue 2,	sans un, joue 2.

Lors des enchères, les atouts majeurs sont augmentés d'un point, qu'ils se trouvent ou non en

main. Ce coefficient est multiplié par la valeur de base de la couleur d'atout demandée.

Pour trèfle : Avec deux, joue 3 = 3×12
= valeur de 36.

Pour pique choisi en tant qu'atout : Avec deux, joue 3 = 3×11
= valeur de 33.

Pour cœur = 30.

Pour carreau = 27.

Les enchères commencent toujours par la valeur la plus basse du jeu : avec ou sans un, joue 2 x carreau (9) = 18. De ce fait, l'adversaire n'est pas précisément informé de la valeur réelle du jeu en main.

Astuce : si vos cartes sont meilleures, vous pouvez renchérir. Cependant, même si vous tenez de moins bonnes cartes en main, il est préférable de commencer par 18 pour ne pas aller trop loin et pour avoir la possibilité de voir ce que l'adversaire risque. Ne renchérissez que pas à pas. Le joueur assis à la gauche du donneur fait une annonce au joueur situé à la droite du donneur (répondant), jusqu'à ce que le répondant passe. L'annonceur s'adresse alors au troisième joueur. Chaque joueur peut être renchéri. Si deux jeux ont la même valeur, c'est celui qui a proposé l'enchère en premier qui a priorité. Le preneur est celui qui joue seul après avoir fait l'enchère maximum. Il déclare alors s'il joue de la main ou s'il ramasse le skat.

Jeu de la main : le preneur ne ramasse pas le skat et joue avec les cartes qu'il a en main. À la fin de la partie, il ajoute la valeur du skat à ses points.

Il existe 7 niveaux de jeu en tout :

1. Jeu de la main
2. Jeu simplement gagné (ou perdu)
3. Jeu gagné (ou perdu) avec schneider
4. Jeu annoncé avec schneider, gagné (ou perdu)
5. Jeu gagné (ou perdu) avec schwarz
6. Jeu annoncé avec schwarz, gagné (ou perdu)
7. Jeu ouvert gagné (ou perdu)

L'annonce de « schneider » ou de « schwarz » n'est possible que pour les jeux de main. L'annonce doit se faire avant le début du jeu. Le « schneider » est une partie au cours de laquelle seul un score égal ou inférieur à 30 points peut être réalisé. On est hors schneider si l'on a plus de 30 points. Le « schwarz » est une partie au cours de laquelle on

ne fait aucun pli. Si celui qui joue seul ne fait aucun pli, les points du skat ne comptent pas. Lors du calcul, c'est toujours le niveau réellement atteint qui compte et non celui annoncé. L'annonce de « schneider » et de « schwarz » n'est prise en compte que si elle est faite avant le début du jeu.

Prise de skat : le preneur ramasse le skat et se défait de deux cartes de son choix.

Il existe 3 niveaux de jeu en tout :

1. Jeu simplement gagné (ou perdu)
2. Jeu gagné (ou perdu) avec schneider
3. Jeu gagné (ou perdu) avec schwarz

Le preneur a simplement gagné lorsqu'il a obtenu 61 points ou plus.

Outre le jeu de main et la prise de skat, le jeu offre trois possibilités supplémentaires :

Jeu à la couleur - Jeu à Grand - Jeu à Null.

Jeu à la couleur : il s'agit du jeu normal. Les 4 valets constituent les atouts majeurs ; à cela vient s'ajouter la couleur de l'atout défini. Toutes les cartes de la couleur d'atout sont des atouts. Si le preneur a 61 points, il gagne.

Jeu à Grand : seuls les 4 valets constituent les atouts. Les autres cartes conservent leur hiérarchie normale.

Valeur d'un Grand ouvert	= 36
Valeur d'un Grand	= 24
Valeur du trèfle	= 12
Valeur du pique	= 11
Valeur du cœur	= 10
Valeur du carreau	= 9

Jeu à Null : ce ne sont pas les valeurs de base mais les plis qui comptent. S'il veut gagner, le preneur ne doit faire aucune levée.

Hiérarchie des cartes : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept.

Décompte des points : Prise de skat Jeu de la main

Jeu simple	1	2
Schneider	2	3
Schneider annoncé	-	4
Noir	3	5
Schwarz annoncé	-	6
Ouvert	-	7

Points :

Null	= 23
Null ouvert	= 46
Null de la main	= 35
Null ouvert de la main	= 59

Obligation de poser la couleur entamée. Qui ne peut pas fournir la couleur, joue une carte quelconque ou coupe en posant un atout. Si « atout » est demandé, il est obligatoire d'en fournir. Sinon, il n'est pas obligatoire de sortir un atout. À la fin de la partie, le preneur compte les points des plis qu'il a remportés. Il doit avoir au moins 61 points. S'il a plus de 90 points, les défenseurs ont perdu à « schneider ». Si le preneur a annoncé « schneider » au début du jeu, il doit bel et bien obtenir ses 90 points, s'il veut gagner. De même pour « schwarz ». La valeur annoncée doit être en tout cas obtenue. Dans le cas d'un jeu ouvert (Grand ouvert, Null ouvert et des jeux de la main ouverts), le preneur doit montrer ses 10 cartes avant que le joueur placé à gauche du donneur ne sorte sa première carte. Dans le cas d'un Grand ouvert et de tous les autres jeux de la main, le preneur doit lever chacun des 10 plis. Dès que le jeu a été défini, le joueur placé à gauche du donneur sort une carte quelconque. Les autres posent à tour de rôle. Obligation de poser la couleur entamée. Le joueur ayant posé la carte de couleur ou d'atout la plus élevée ramasse le pli. Il pose le pli, face cachée, devant lui sur la table et sort une carte de son jeu. À la fin des 10 tours, le preneur doit compter s'il a obtenue ou non le nombre de points annoncés.

Conseils :

- Compter la valeur de ses plis et de ceux des adversaires.
- Le preneur affaiblit ses adversaires en jouant le plus d'atouts possibles et en obligeant ainsi les adversaires à sortir leurs atouts.
- Les dix et les cartes inférieures d'une couleur, qui ne sont pas présentes en grand nombre, sont des cartes avec lesquelles on ne fait quasiment aucun pli. Il est préférable de les échanger contre le skat.
- Lors de jeux à Grand, il est préférable de garder ses atouts le plus longtemps possible en main.

Règles fondamentales :

- 1) Les cartes doivent être distribuées de manière à n'être vues de personne.
- 2) Il est interdit de loucher sur les cartes des autres joueurs ; les défenseurs ne doivent se concerter ni par mots, ni par mimiques pendant le jeu.

- 3) Il est interdit de regarder les plis ramassés pendant le jeu ou de les compter.
- 4) Le décompte des points doit être immédiatement vérifié. Toute réclamation ultérieure n'entrera pas en ligne de compte.
- 5) Il est interdit de reprendre une carte déjà sortie.
- 6) Si un joueur retourne le skat, il perd sa partie.
- 7) Toute déclaration faite pendant les enchères et la passe ne pourra pas être réfutée.

Gagnant : le preneur, s'il a obtenu 61 points au moins. Sauf pour les jeux à Null.

Décompte : l'un des joueur s'occupe de noter les points gagnés et perdus. Même s'il ne correspond pas à la valeur des enchères, chaque jeu doit être inscrit avec le score final. Ceci signifie que les points sont ajoutés ou soustraits en permanence. Si la partie a été gagnée, le score est ajouté au chiffre précédent ; si la partie a été perdue, le score en est soustrait ou bien marqué en tant que valeur négative. Pour le preneur, ce n'est pas le nombre de points de ses plis qui importe, mais la valeur calculée pour le jeu, avec les jeux annoncés, non annoncés ainsi que les surenchères (carte de la main, schneider, schwarz, etc.). Les jeux de la main perdus sont soustraits en tant que valeur simple ; les jeux perdus avec prise de skat sont déduits doublement. À la fin du jeu, les scores définitifs obtenus par chaque joueur sont totalisés. Chaque score final est multiplié par le nombre de joueurs (3). Ce chiffre est noté. Ensuite, on y inscrit le coefficient de jeu. Les scores négatifs réalisés par les joueurs sont déduits de leur score final positif. Le résultat ainsi obtenu est déduit du score final préalablement déterminé et fournit l'enjeu à verser à un joueur ou devant être payé par lui.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

