

Jeux  
mathématiques  
pour  
des  
apprentissages  
numériques

Miryam Massot –Leprince  
Josiane Pétard  
Juin 2005

# Jeux de dominos

1. Les dominos en Normandie
2. Dominos
3. Les dominos hongrois
4. Matador
5. Le chicago

# 1. Les dominos en Normandie

Le jeu de domino reste un jeu très connu, on y jouait beaucoup en Normandie. Jeu déjà en usage dans l'antiquité.

Les dominos actuels ne se seraient répandus qu'à la fin du 18<sup>ème</sup> siècle.

Un jeu comporte 28 pièces de forme parallépipédique dont le dos est noir (envers) et la face est blanche (endroit) ; la face est divisée en deux parties égales. Des points marqués sur chacune des parties indiquent la valeur des dominos. On reconnaît généralement les sept doubles : 0-0 ; 1-1 ; 2-2 ; 3-3 ; 4-4 ; 5-5 ; 6-6 et les 21 autres dominos dits composés : 0-1 ; 0-2 ; 0-3 ; 0-4 ; 0-5 ; 0-6 ; 1-2 ; 1-3 ; 1-4 ; 1-5 ; 1-6 ; 2-3 ; 2-4 ; 2-5 ; 2-6 ; 3-4 ; 3-5 ; 3-6 ; 4-5 ; 4-6 ; 5-6.

Dans notre région, la règle la plus courante autorisait de 2 à 4 joueurs. Quelque soit le nombre de partenaires, chaque joueur prend 7 dominos. Au premier tour, le joueur qui possède le plus gros le pose (à 4 joueurs obligatoirement le 6-6). Le joueur immédiatement à gauche posera alors un domino dont l'une des  $\frac{1}{2}$  faces sera identique à la  $\frac{1}{2}$  face libre du dernier domino posé ; la chaîne se poursuivra ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de dominos ou que plus personne ne puisse jouer (jeu bloqué) le vainqueur sera alors le joueur ayant le plus petit nombre de points dans son jeu.

Il est de tradition de disposer les doubles en travers. La chaîne ne peut avoir que deux extrémités (2 possibilités). Un joueur n'ayant dans sa main aucun domino correspondant à l'un des bouts de la chaîne passe son tour.

Si l'on joue à moins de quatre ; il restera un talon non retourné dont personne ne peut connaître les dominos.

Il est possible de jouer avec un enjeu. Dans ce cas, les joueurs s'accordent sur la valeur des points avant la partie et à chaque coup, les perdants donneront au vainqueur la somme correspondant au nombre de points qui leur reste en main ou la somme correspondant à la différence de points entre le gagnant et eux.

Parfois, notamment avec les enfants, la pioche ou pêche est autorisée. Lorsque l'on joue à deux, il reste 14 dominos (à 3 c'est 7) au talon qui seront piochés chaque fois que l'on ne possède pas le domino nécessaire pour le jeu.

## 2. Dominos

1. Retourner les pièces faces gravées contre la table et bien les mélanger.
2. Prendre chacun un nombre égal de pièces : 7 pièces chacun pour deux ou trois joueurs ; 6 pièces chacun pour 4 joueurs. Les pièces restantes forment le talon ou la pioche.
3. Le joueur qui a le plus fort double joue le premier en déposant son double.
4. Le joueur placé à droite du poseur ajoute un domino en accolant deux faces de même chiffre et ainsi de suite.
5. Lorsqu'un joueur ne peut plus poser, il pioche un à un les dominos du talon jusqu'à ce qu'il puisse en poser un. Lorsque le talon est épuisé, il ne reste plus qu'à bouter.
6. Le gagnant est le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes pièces. On dit qu'il a fait « domino ».
7. Lorsque la chaîne est bouchée, les jeux sont abattus et le vainqueur est celui qui totalise le plus petit nombre de points.
8. Le concours se fait en quatre jeux de quatre parties.

## 3. Les dominos hongrois

Ce jeu de dominos se joue sur une ou plusieurs manches à 2 ou 3 joueurs.

### **Préparation :**

Les dominos sont retournés face sur la table. Chaque joueur pioche ses dominos (12 pour 2 joueurs ou 8 pour 3 joueurs). Il les dispose devant lui, en arc de cercle pour les cacher de ses adversaires. Les dominos restants sont retirés du jeu.

### **Le Jeu :**

Le joueur qui possède le double six ou le domino totalisant le plus grand nombre de points commence à jouer. Il pose sur la table le plus grand nombre de pièces possible en les juxtaposant de la même façon que dans la règle des dominos classiques. Lorsqu'il ne peut plus jouer, il cède sa place à son voisin qui doit compléter la chaîne déjà commencée. Lorsque tout le monde a joué une fois, la manche est terminée et chacun additionne le nombre de points figurant sur les dominos qui lui reste entre les mains. Le gagnant est le joueur qui totalise le moins de points.

## 4. Matador

Se joue avec les dominos. Il s'agit de constituer une chaîne, mais de façon à ce que les deux faces donnent un total de 7.

Exemple : A côté d'un 5, il faut un 2, à côté d'un 4, un 3. S'il se trouve un blanc à chaque extrémité, les dominos appelés « Matador » sont placés après un blanc. Ce sont le 6 - 1, le 5 - 2, le 4 - 3 et le 0 - 0. Ils sont placés dans le sens que l'on veut.

Pour jouer, chaque joueur prend 3 pièces, ce qui laisse une pioche importante.

Le gagnant est celui qui n'a plus de dominos ou celui qui en a le moins à la fin de la partie.

## 5. Le chicago

Cette règle du jeu de dominos était pratiquée vers 1910 à Condé sur Noireau. Du jeu de 28 dominos, le double blanc est ôté, puis chaque joueur prend 5 dominos. Le double blanc est posé. Il sera le centre de la chaîne. Celle-ci se développera sur ses quatre côtés. Chacun joue et cherche à ce que l'addition des quatre extrémités totalise 5 ou un multiple de 5. Le joueur marquera alors 1 point par multiple de 5.

Lorsque l'on ne peut pas jouer, il faut pêcher au talon jusqu'à ce que l'on puisse poser. Les parties se succèdent. Celui qui arrive le premier au total de 10 a gagné la partie.

Une autre façon de compter est de jouer avec des jetons. Chaque joueur réalisant 5 ou 1 multiple de 5 ramasse un jeton par multiple.

# Jeux de dés

## Jeux à 1 dé

1. Le 1 maléfique
2. La balançoire
3. La justice
4. Le marathon
5. Le 15
6. Le grand cœur
7. Le gain du roi
8. Les six coups
9. Plus ou moins
10. Le sultan
11. Progression
12. Progression muette
13. La puce
14. La puce à chicanes
15. Trente six
16. Le 21ème

## Jeux à 2 dés

1. Le saut de la mort
2. La cage
3. Le jeu du cochon
4. Seul contre tous
5. Craps
6. Le « 12 » barré
7. Jackpot
8. Le ciel et l'enfer
9. Le onze
10. La grande course
11. Le jeu de sept

## Jeux à 3 dés

1. Belote aux dés
2. Le 21
3. Le martinetti
4. Le jeu monegasque
5. Le bidou
6. Zanzi

## Jeux à 4 dés

1. Les dés morts

## Jeux à 5 dés

1. Le yam's
2. La banque
3. Le poker aux dés
4. La passe anglaise

# Jeux à 1 dé

## 1. Le 1 maléfique

Le 1 maléfique se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie qui tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier des joueurs lance 5 fois le dé. Il compte ensuite le total de ses points. Le chiffre 1 est le maléfique, c'est-à-dire que si un joueur le tire, il ne finit pas ses 5 lancers et compte les points obtenus avant ce tirage. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.

Pour intéresser encore davantage le jeu, il est possible de convenir d'un gain, constitué de pions, préalablement distribués à parts égales entre les joueurs. A la fin de chaque manche, une somme sera payée au gagnant par les perdants. Les manches se succèdent ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ne puisse plus honorer ses dettes.

## 2. La Balançoire

La Balançoire se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie qui tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance le dé 7 fois. Il inscrit sur une feuille tous ses tirages et fait ensuite successivement les 6 opérations suivantes sans oublier de noter le résultat de chacune d'entre elles. Il additionne son 1<sup>er</sup> et son 2<sup>ème</sup> tirage. Du total obtenu, il soustrait les points de son 3<sup>ème</sup> tirage. Puis avec une troisième opération, il ajoute son 4<sup>ème</sup> tirage. Par une quatrième opération, il retranche le 7<sup>ème</sup> de ses tirages. Tout résultat intermédiaire négatif est éliminatoire, le gagnant est le joueur qui obtient le total le plus élevé.

## 3. La Justice

La justice se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé et une mise composée de 5 pions par joueur. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie qui tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après avoir distribué 5 pions par joueur, le premier joueur lance le dé 3 fois de suite. Il compte alors le total des points qu'il a obtenu avant de passer les dés à son voisin. Le joueur qui obtient le meilleur score se débarrasse alors d'un de ses pions qu'il met dans le pot. S'il y a égalité entre 2 joueurs, ils donnent tous deux un pion au pot. Le premier joueur qui arrive à se débarrasser de ses pions est le gagnant.

## 4. Le Marathon

Le marathon se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé.

**Préparation :**

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer. La partie tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Le jeu :**

A tour de rôle les joueurs lancent le dé. Ils notent chaque fois que le dé s'arrête sur le 1. Le gagnant est le joueur qui, le premier, obtient le 1 pour la 42<sup>ème</sup> fois. Cependant, un avantage est accordé au joueur qui arrive en tête à son 21<sup>ème</sup> « 1 ». En effet, lorsqu'il arrivera à 40, il aura le droit de lancer le dé trois fois de suite, ce qui peut lui permettre de conclure.

## 5. Le 15

Le 15 se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé et une mise composée de 5 pions par joueur.

**Préparation :**

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer. La partie tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Le jeu :**

A tour de rôle les joueurs lancent le dé le nombre de fois qu'il désire. Son but est d'obtenir un total de 15 ou un nombre inférieur le plus près possible de 15. S'il obtient un nombre supérieur à 15, il est éliminé. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui qui a lancé le dé le plus petit nombre de fois qui a l'avantage. Le grand perdant, c'est-à-dire le joueur ayant obtenu le nombre le plus éloigné de 15 est pénalisé de 10 pions qu'il remet au gagnant. Les autres joueurs lui doivent un nombre de pions égal à la différence de points existante entre leur résultat et le résultat du gagnant. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de pions.

## 6. Le grand cœur

Le grand cœur se joue à 2 joueurs et plus avec un seul dé.

**Préparation :**

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie qui tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous dessinent ensuite, sur une feuille, un cœur divisé en 6 parties et dans lesquelles ils inscriront les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6.

**Le jeu :**

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et raye sur son cœur le numéro obtenu par le lancement du dé. S'il est déjà rayé, il doit l'offrir à son voisin de gauche puis au suivant si ce dernier le refuse. Le gagnant est le joueur qui, le premier a barré tous ses numéros.



## 7. Le gain du roi

**Matériel :** 1 dé et des jetons

**But du jeu :** gagner le plus de jetons possible

**Le jeu :** Tous les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Celui qui a le nombre le plus élevé commence.

Le premier joueur lance le dé et prend autant de jetons qu'il y a de points sur le dé. Il passe ensuite le dé à son voisin de gauche qui joue à son tour.

**Fin de la partie :**

Quand tous les joueurs ont joué 5 fois, on compte ses jetons. Celui qui en a le plus a gagné.

## 8. Les six coups

Les six coups se jouent à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé.

Dessiner sur une feuille une grille avec le nom de chaque joueur et des lignes numérotées de 1 à 6.

Chacun leur tour chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence.

**Le jeu :** A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Ils multiplient les points obtenus par l'un des nombres de 1 à 6. Chaque chiffre ne pouvant servir qu'une fois, il est de l'intérêt du joueur, s'il obtient un tirage de 6 de le multiplier dans la ligne des 6, ce qui lui fera un total de  $6 \times 6 = 36$  (dans la ligne des 4, le même tirage ne rapporterait que  $4 \times 6 = 24$  points). Au bout de 6 tours de table, on additionne les 6 lignes. Le joueur qui obtient le total le plus important a gagné.

## 9. Plus ou moins

Plus ou moins se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé.

**Préparation :**

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer. La partie tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Le jeu :**

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé 9 fois de suite. Il additionne ensuite le 1<sup>er</sup>, le 2<sup>ème</sup>, le 4<sup>ème</sup>, le 6<sup>ème</sup>, le 7<sup>ème</sup> et le 8<sup>ème</sup> tirage. Du total obtenu, il soustrait le 3<sup>ème</sup>, le 5<sup>ème</sup> et le 9<sup>ème</sup> de ses tirages. Il obtient ensuite un chiffre positif ou négatif. Le gagnant est le joueur qui obtient le nombre le plus important.

# 10. Le sultan

2 à 6 joueurs

Les joueurs lancent un dé à tour de rôle. Le premier à obtenir un 6 est déclaré Sultan de la partie. Les autres joueurs deviennent les sujets du Sultan et ce dernier leur ordonne d'obtenir un certain nombre de points compris entre 1 et 6. Les sujets tentent leur chance chacun leur tour : celui qui rate paie un pion au Sultan, celui qui réussit reçoit du Sultan autant de pions que de points obtenus. Si un sujet obtient un 6, il devient Sultan à son tour, et le Sultan précédent est déchu.

# 11. Progression

Progression se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé.

**Préparation :**

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus important commence à jouer. La partie tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Le jeu :**

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Le but est d'obtenir d'abord des tirages établissant une progression allant de 1 à 6 (il doit d'abord tirer le 1, puis le 2, puis le 3, etc.) et ensuite une régression allant de 6 à 1. Chaque fois qu'un joueur obtient le nombre qu'il désire, il le note. Le gagnant est le joueur qui, le premier arrive à revenir au chiffre 1. Les autres concurrents pourront continuer la partie afin de se départager.

# 12. Progression muette

Progression muette se joue à 2 joueurs et plus avec 1 dé. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus important commence à jouer. La partie tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé dans le but d'obtenir une progression allant de 1 à 6 (ils doivent d'abord tirer le 1, puis le 2, puis le 3, etc...) et ensuite une régression de 6 à 1. La partie doit se dérouler dans le silence le plus total. Si un des joueurs parle, il est pénalisé et doit recommencer sa progression au début.

Le gagnant est le joueur qui, sans prononcer un mot, arrive à revenir au chiffre 1.

## 13. La puce

La puce se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé.

**Préparation :**

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer.

**Le jeu :**

Il s'agit de faire sauter le dé comme une puce, d'où le nom du jeu. Pour ce faire, le joueur appuie avec l'index sur l'arête supérieure du dé. A tour de rôle, chaque joueur fait sauter le dé et additionne les points obtenus avec ceux de son précédent tirage. Le premier des joueurs qui arrive à 50 est le gagnant.

## 14. La puce à chicanes

La puce à chicanes se joue à 2 joueurs et plus avec un dé.

**Préparation :**

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer.

**Le jeu :**

Il s'agit de faire sauter le dé comme une puce. Pour ce faire, le joueur appuie avec l'index sur l'arête supérieure du dé. A tour de rôle, chaque joueur fait sauter le dé et additionne les points obtenus avec ceux de son précédent tirage. Si, en effectuant le calcul, il arrive sur un chiffre rond (10, 20, 30 etc...) il est pénalisé de 10 points qu'il soustrait de son total. Le premier des joueurs qui arrive à 50 a gagné.

## 15. Trente six

Se joue à 2 joueurs ou plus avec 1 dé.

Chacun mettra un enjeu dans le pot.

Chaque joueur lance à son tour le dé. Le premier lanceur annonce le résultat du dé. Le suivant joue et annonce le résultat de son dé additionné du résultat annoncé par le joueur précédent, et ainsi de suite. Il faut atteindre 36 ou s'en approcher, sans dépasser. Celui qui dépasse est éliminé.

Le gagnant de l'enjeu sera celui qui atteindra 36 ou le plus approchant.

## 16. Le 21<sup>ème</sup>

Le 21<sup>ème</sup> se joue à 2 joueurs ou plus avec 1 dé.

**Préparation :**

Chaque joueur lance le dé, celui qui a la total le plus élevé commence la partie qui tournera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Le jeu :**

A tour de rôle chaque joueur lance le dé. Il note lorsque le dé s'immobilise sur le 1. Le gagnant est celui qui obtient le premier son 21<sup>ème</sup> « 1 ».

# Jeux à 2 dés

## 1. Le saut de la mort

2 dés – 2 joueurs ou plus

Un chiffre entre 30 et 50 est choisi par les joueurs. A tour de rôle, on lance les dés et on additionne les points jusqu'à ce que l'on arrive au total demandé. Ceux qui dépassent le chiffre donné sont éliminés. Ils ont fait le « saut de la mort ». Gagne celui qui a fait le chiffre demandé ou celui qui en ait le plus prêt. On laisse au joueur le droit de lancer 1 ou 2 dés.

## 2. La cage

Encore un jeu qui remonte au Moyen Age. On commence par dessiner la cage. Chaque joueur possède 50 jetons au début de la partie. Les 2 dés sont jetés à tour de rôle. Les points obtenus, convertis en jetons, sont posés dans la case correspondante de la cage. Mais s'il y a déjà des jetons dans cette case, le joueur les prend. Seule exception, la case 7, où il faut toujours payer des jetons et ne jamais en prendre lorsqu'on fait un 7. Mais si on fait 2 ou 12, on prend tous les jetons de toutes les cases, le 7 compris, et on rejoue. Si, en rejouant, on refait 2 ou 12, il faut mettre 1 jeton dans chacune des 11 cases de la cage.

Les joueurs qui n'ont plus de jetons sont éliminés. Le dernier joueur en piste ramasse tous les jetons qui restent.

## 3. Le jeu du cochon

Le but du jeu est de parvenir le premier à dessiner un cochon. Chaque partie du cochon correspond à un nombre de points tirés avec 2 dés et doit être tirée dans un ordre.

Corps : 9

Tête : 6

Une oreille : 7

Une patte : 1 ) avec un

Queue : 6 ) seul dé

Quand un joueur a dessiné une partie d'un cochon, il continue à jouer.

## 4. Seul contre tous

Il se joue avec 2 dés et 2 joueurs ou plus. L'un des joueurs prend les dés, c'est le banquier et joue seul contre tous. Chaque joueur met au pot un enjeu convenu, le banquier verse un somme égale à celle des joueurs réunis. Il lance ensuite les dés.

1. s'il fait un double (2 chiffres semblables) ou un total de 3 ou 11 points, il ramasse le pot.
  2. s'il fait un total de 5 ou 9, il perd son enjeu, que les autres partagent.
  3. s'il fait un total de 4, 6, 7, 8 ou 10, personne ne gagne et le banquier relance les dés.
- On change bien sûr de banquier à chaque partie et le joueur de gauche devient le banquier.

## 5. Craps

Il se joue avec 2 dés et 2 ou plusieurs joueurs, chacun étant banquier à son tour. Le premier banquier garde les 2 dés aussi longtemps qu'il gagne ; dès qu'il perd pied, il donne les dés au joueur se trouvant à sa gauche ; chaque joueur (sauf le banquier) place un enjeu sur la table, puis le banquier lance les 2 dés.

1. S'il sort un total de 2, 3 ou 12, il perd le coup et paie à chaque joueur un enjeu égal à la mise de chacun ; il passe ensuite les 2 dés au joueur de gauche qui devient le nouveau banquier.
2. S'il sort un total de 7 ou 11, il gagne le coup, ramasse tous les enjeux et passe ensuite les 2 dés au joueur de gauche qui devient le nouveau banquier.
3. S'il sort un total de 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, le nombre sorti doit être refait une nouvelle fois pour que le banquier ramasse les mises. S'il sort un 7 avant d'avoir refait le même point, il passe ensuite les 2 dés au joueur de gauche qui devient le nouveau banquier.

Le gagnant est celui qui a réalisé le plus grand gain (lorsque chacun a été banquier au moins une fois).

## 6. Le « 12 » barré

**Matériel :** 2 dés

Chaque joueur (3 au maximum) possède une piste divisée en 11 cases numérotées de 2 à 12.

**Le jeu :**

Chaque joueur jette le dé. Le score le plus fort commence.

Le premier joueur lance les dés et barre la case correspondante. Il joue jusqu'à ce qu'il tombe sur une case déjà barrée, dans ce cas, il passe la main à son voisin de gauche.

**Fin de la partie :**

Le premier joueur qui a barré toutes les cases a gagné.

## 7. Jackpot

2 à 8 joueurs

2 dés

1 chartre de mises

Beaucoup de jetons (au moins 20 par joueur)

**Le but du jeu** : Gagner le plus de jetons possibles

### **Déroulement de la partie**

#### **Préparation :**

Dessiner une chartre de mise constituée d'une bande de papier divisée en 10 sections et numérotée de 3 à 12.

Chaque joueur place un nombre égal de jetons sur la chartre à son gré.

**La partie** : Chaque joueur lance le dé à tour de rôle, et ajoute le total des points sortis.

Il rajoutera un jeton sur la case correspondant au total des points obtenus.

Exemple : un joueur sort un « 3 » et un « 5 », il ajoute un pion sur la case « 8 ».

Si un joueur sort un double « 1 », il ajoute un jeton sur toutes les cases de la chartre.

Chaque fois qu'un joueur rajoute un 4<sup>ème</sup> jeton sur la case donnée (c'est à dire sur laquelle il y a déjà 3 jetons), il remporte tous les jetons de cette case.

Ceci est très intéressant lorsqu'il y a beaucoup de cases portant 3 jetons et que le joueur sort un double as.

## 8. Le ciel et l'enfer

Le ciel et l'enfer se joue à 2 joueurs et plus avec 2 dés.

#### **Préparation :**

Les joueurs doivent préalablement convenir du nombre de tours de jeux de la partie. Chaque joueur lance ensuite un dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer.

#### **Le jeu :**

A tour de rôle, tous les joueurs lancent les dés. Ils font ensuite le calcul suivant : ils multiplient par 10 les deux faces vues (le ciel) ; au résultat, ils ajoutent l'enfer c'est-à-dire les deux faces opposées (les faces contre la table). Lorsque le nombre de tours fixé au départ a été effectué par tous les joueurs, on additionne les résultats obtenus et c'est celui qui obtient le total le plus important qui est le gagnant.

## 9. Le onze

Le Onze se joue avec 2 dés à 2 joueurs et plus.

Un nombre égal de pions est distribué entre les joueurs. Chacun des joueurs lance un dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie.

Tous les joueurs mettent un pion dans le pot. A tour de rôle, il lance les dés. Le but est d'obtenir un tirage égal à 11 points. Le premier des joueurs qui obtient ce chiffre encaisse le pot. Celui qui fait 12 points double le montant du pot. Celui qui fait moins de 11 points verse dans le pot autant de pions qu'il y a de points entre son total et le chiffre 11. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs n'est plus de points. Le gagnant est celui qui en totalise le plus grand nombre.

## 10. La grande course

Se joue à 2 avec 2 dés et trois pions chacun.

Tracer sur une feuille de papier, un rectangle divisé en 24 cases (12x2). Chaque joueur jouera sur la rangée placée devant lui, numérotée de 1 à 12. A chaque tour on lance un dé. Pour faire entrer un pion en jeu, il faut faire 6, et on place le pion sur la case 1, ensuite on avance d'autant de cases que de points faits avec le dé, ou on fait rentrer un autre pion. Plusieurs pions peuvent être dans la même case, ce qui permet au joueur de les faire sortir ensemble du jeu.

Si un pion arrive à la hauteur de son adversaire, il doit revenir au point de départ.

Pour sortir du jeu, le pion doit se trouver exactement à la dernière case, sinon il revient au point de départ.

Le gagnant est celui qui a sorti ses trois pions du jeu.

## 11. Le jeu du sept

Il se joue avec 2 dés entre 2 ou plusieurs joueurs. On dessine un tableau formé de 2 rectangles égaux juxtaposés. Sur l'un d'eux on inscrit « MANQUE » (points 2, 3, 4, 5 et 6), sur l'autre : « PASSE » (points 8, 9, 10, 11 et 12). Chaque joueur est banquier à son tour.

Les autres joueurs disposent leurs mises sur une des 2 cases. Après avoir demandé : « Les jeux sont faits ? », le banquier lance les 2 dés. Selon le résultat :

- Il paie à égalité les enjeux placés sur « MANQUE » ou « PASSE » selon que les points additionnés des 2 dés donnent un chiffre inscrit dans « MANQUE » ou « PASSE ».
- Il ramasse les mises si les points additionnés des 2 dés donnent 7.

Le gagnant est celui qui a le plus de mises au bout des 2, 3 tours complets convenus à l'avance.



# Jeux à 3 dés

## 1. Belote aux dés

A partir de 2 joueurs. Se joue avec 3 dés. Le premier joueur est tiré au sort et jette les dés. Il s'arrête de jouer lorsqu'il ne tire plus aucune des combinaisons suivantes :

Un 6 : 20 points

Une paire de 6 : 40 points

Un brelan de 6 : 200 points

Un brelan de 5 : 150 points

Autres brelans : 100 points

Une séquence suivie 1, 2, 3 ou 2, 3, 4 etc. : 20 points.

Dans 4, 5, 6 les 20 points du 6 et les 20 points de séquence s'additionnent.

Le joueur peut rejouer les dés 3 fois en ramassant un ou deux.

Le gagnant est celui qui atteindra le premier 1000 points.

## 2. Le 21

3 dés – 2 joueurs ou plus

Pour gagner, il faut faire 21 ou le chiffre le plus près possible sans dépasser 21. Au premier tour, on jette 3 dés, au deuxième tour, 2 dés ; au troisième tour, 1 dé et on passe les dés au voisin qui fait de même.

## 3. Le martinetti

2 joueurs ou plus

**Matériel** : 3 dés, jetons, papier, crayon

Le martinetti ressemble au jeu des petits chevaux. On le fabrique facilement en traçant sur un carton ou sur le sable un tableau se composant de 12 cases numérotées de 1 à 12.

Chaque joueur reçoit une marque particulière, puis lance les dés pour déterminer l'ordre du jeu. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence.

Pour pouvoir poser sa marque sur le tableau, chaque joueur doit obtenir un as. Il se place sur la case 1. S'il obtient un as et un 2, il se pose sur la case 2. S'il lance 1-2-3, il avance jusqu'à la troisième case.

Il peut, en outre, additionner les points obtenus pour composer le nombre dont il a besoin pour avancer. Par exemple, un jet de 1-3-5 peut-être utilisé pour faire 4, 6, 8 ou 9.

Chaque joueur lance le dé aussi longtemps qu'il peut avancer. Dès qu'il ne le peut plus, il passe les dés à son voisin de gauche.

Si un joueur ne voit pas un nombre qu'il aurait pu utiliser, n'importe quel autre joueur peut le prendre à son compte en le signalant dès que le joueur a passé les dés et avant qu'ils n'aient été lancés par le nouveau.

Si deux joueurs revendiquent ce nombre en même temps, c'est celui qui est le plus proche de la gauche du joueur défaillant qui en aura le bénéfice. Le gagnant est le premier joueur qui a accompli le parcours de 1 à 12 et de 12 à 1.

## 4. Le jeu monegasque

Le nombre de joueurs est arbitraire. Le jeu monégasque se joue avec 3 dés. Les pions sont distribués entre les joueurs en début de partie.

A chaque tour, le gagnant, c'est à dire le joueur qui a tiré le plus de points, prend un pion à chacun de ses adversaires et se retire. En cas d'égalité de 2 joueurs, on recommence le tour.

A un certain moment, il ne reste plus que 2 joueurs en présence qui joue la finale, soit en un coup unique comme dans le « jeu du sept », soit en deux manches et une belle, soit en deux coups additionnés. Le gagnant de la finale est celui qui a le plus fort total.

Les points sont comptés de la manière suivante :

Les 20 combinaisons de 3 dés différents valent Zéro.

On additionne les points des 3 dés dans les 36 autres cas (qu'il y est brelan ou paire).

## 5. Le Bidou

Le bidou se joue à deux. Chaque joueur dispose d'un cornet et de 3 dés. Les combinaisons suivantes sont classées par valeurs décroissantes :

Le Bidou : 2 - 1 - 1

Le Bidet : 2 - 2 - 1

Le 421 : 4 - 2 - 1

Les 6 brelans : 6 - 6 - 6 jusqu'à 1 - 1 - 1 (brelan d'as). Toutefois, le bidou est battu par le brelan d'as.

Les 5 échelles : 3 - 3 - 6 ; 3 - 3 - 5... jusqu'à 3 - 3 - 1

Les 4 fourchettes : 1 - 1 - 6 ; 1 - 1 - 5 ; 1 - 1 - 4 ; 1 - 1 - 3

Les 4 séquences : 3 - 2 - 1 ; 4 - 3 - 2 ; 5 - 4 - 3 ; 6 - 5 - 4

Les 34 autres combinaisons sont classées selon le total des points des 3 dés : 6 - 6 - 5 (17 points) jusqu'à 3 - 2 - 2 (7 points)

9 pions sont placés au milieu de la table en début de partie. C'est le pot. Chaque joueur secoue ses dés et les abat sur la table en les dissimulant. Il prend seul connaissance de la combinaison obtenue et peut relancer encore 2 fois éventuellement les trois dés pour obtenir un meilleur jeu.

(Une variante permet de conserver 1 ou 2 dés à condition que ces dés soient exposés).

Le premier joueur fixe un enjeu. L'adversaire peut :

- Soit se retirer : il reçoit comme pénalisation la moitié de l'enjeu
- Soit accepter la comparaison des jeux : les dés sont alors découverts. Le joueur ayant le jeu le plus faible reçoit l'enjeu total.
- Soit doubler, tripler, etc. l'enjeu et relancer la comparaison avec son adversaire.

A son tour, l'autre joueur peut : soit se retirer, il reçoit l'enjeu initial qu'il avait fixé lui-même, soit accepter la comparaison pour le total du nouvel enjeu, soit relancer lui-même.

Le joueur perdant un coup reçoit ses pions de pénalités d'abord pris dans le pot, puis sur les pions de son adversaire lorsque le tas est épuisé. Le joueur qui a reçu tous les pions perd la partie.

## 6.Zanzi

Ce jeu se joue à deux joueurs ou plus, et avec trois dés. Chaque joueur a droit à trois jets et peut reprendre après le premier lancer un ou deux dés, de façon à essayer de former un Zanzi (trois dés identiques).

Quand il n'y a pas Zanzi, les points se comptent comme suit : As : 100 ; 6 : 60 ; 5 : 50 etc...

Quand il y a « Rampo » (égalité entre deux joueurs), le vainqueur est déterminé par un « coup sec ». Le gagnant est le joueur qui a fait « Zanzi » ou a obtenu le plus de points.

### Jeux à 4 dés

## 1.Les dés morts

Il se joue à 2 joueurs ou plus avec 4 dés.

Chacun lance un dé.

Celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie.

### **Le jeu**

Le premier joueur lance les 4 dés. Il totalise la somme des 4 dés sortis à l'exclusion des 2 et des 5 qui ne se totalisent pas (les dés sont dits « morts »), ainsi que tous les dés dont la somme correspond à ces 2 chiffres (2 et 5). Il rejoue les dés restants et continue à totaliser les bons jets jusqu'à ce que tous les dés soient « morts ». Le suivant joue à son tour de la même façon. Le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

## Jeux à 5 dés

### 1. Le Yam's

Se joue avec 5 dés en 12 coups.

Chaque joueur dispose de 3 lancers de dés par coup.

Pour le premier coup, le joueur recherche les as, pour le second coup les 2, et ensuite les 3, 4, 5 et 6.

On inscrit les points au fur et à mesure. Lorsque le total provisoire dépasse 60, on ajoute un bonus de 30 à points. Le coup suivant, le joueur doit obtenir au moins 20 points, en additionnant les dés. Ensuite un maximum supérieur à 20 points. Enfin les « Full » (3 mêmes faces + 2 mêmes faces), la « Suite » (1.2.3.4.5) ou ( 2.3.4.5.6), le carré (4 faces identiques) et le « Yam's » (5 faces semblables), chacune de ces combinaisons valant 50 points. Si un joueur n'arrive pas à sortir ces combinaisons en 3 lancers, il passe son tour. Le gagnant est celui qui totalisera le plus de points en 10 coups.

### 2. La banque

Ce jeu de dés se joue avec 5 dés à 2 joueurs ou plus.

Chacun des joueurs lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé devient banquier. Chacun devient banquier à tour de rôle. C'est celui qui lance les dés pour les pontes, c'est à dire pour les autres joueurs.

Le banquier lance les dés les uns après les autres. A partir du deuxième lancer, le ponteur pour lequel il joue doit choisir entre les possibilités suivantes :

- additionner deux tirages
- soustraire le deuxième tirage au premier
- multiplier le premier tirage par le deuxième
- diviser le premier tirage par le deuxième (cette possibilité ne peut être choisie que si la division tombe juste).

Après le lancer des 5 dés, toutes les solutions doivent avoir été choisies 1 fois.

Le but du jeu est d'obtenir le total le plus élevé. Il est donc de l'intérêt du joueur de multiplier par le nombre le plus important possible.

Après le cinquième lancer, si la division n'a pas encore été choisie, elle doit l'être même si elle doit comporter un reste.

## 3. Le poker aux dés

Ce jeu de dés se joue à 2 joueurs et plus avec 5 dés et des pions servant de mise.

A tour de rôle, chaque joueur lance 1 dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer.

Après que chacun ait misé un même nombre de pions, le premier joueur lance les dés et s'il obtient la meilleure combinaison, il remporte la mise.

Combinaisons possibles dans l'ordre croissant :

- La paire (2 dés identiques, les autres dépareillés). La paire de 6 est gagnante par rapport à toutes les autres paires. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le gagnant est celui dont le total des trois dés est le plus important.
- 2 paires (2 fois 2 dés identiques)
- Le brelan (3 dés identiques)
- La quinte ou séquence (suite de 5 dés dans l'ordre)
- Le full (un brelan et une paire)
- Le carré (4 dés identiques)
- Le poker (5 dés identiques)

## 4. La passe anglaise

La passe anglaise se joue à deux ou plus, chacun étant le banquier à son tour. Pour désigner le premier joueur, on fait rouler un seul dé, et celui qui obtient le point le plus élevé devient le banquier.

Le premier banquier « conserve la main » (garde les dés) tant qu'il gagne, mais à sa première perte (on dit que la banque a sauté) il cède la main à son voisin de droite.

Le banquier met une somme en banque : cette somme est tenue par divers joueurs ou un seul. Un seul joueur fait le « banco » ; la priorité du banco appartient au joueur qui, le premier, a fait l'annonce et, aussitôt après, le banquier lance les dés.

Lorsque le banquier a lancé les dés, trois cas se produisent :

- a) Il y a une « Baraque », c'est à dire un des points : 2, 3, 12. Le banquier paie toutes les mises à égalité et passe les dés à son voisin de droite, qui devient banquier.
- b) Il y a « Abattage » c'est à dire qu'il obtient des points : 7 ou 11. Le banquier rassemble les enjeux de ses adversaires et de la banque. Il peut, à son gré, soit remettre le jeu en totalité, doit passer la main à son voisin de droite.
- c) Il n'y a ni Baraque ni Abattage. Le banquier annonce un point quelconque et fait rouler les dés. Si le point annoncé sort, il ramasse toutes les mises. Si le banquier sort le point 7, la banque « saute » et les mises sont payées à égalité, et il passe la main à son voisin.