

RÈGLES DE JEUX

200 JEUX



DUCALE
le jeu français

LES JEUX

JEUX DE RÉFLÉXION :

1. Bataille Navale
2. Bergen Game Dominos
3. Bulo
4. Rouge et Noir
5. Casse-tête des officiers
6. Chassé-croisé
7. Cinq partout
8. Dames
9. Dominos
10. Dominos déplacés
11. Dominos 1
12. Dominos 2
13. Dominos 3
14. Dominos 4
15. Dominos 5
16. Dominos 6
17. Dominos tête-à-tête
18. Domino Whist
19. Domino qui perd gagne
20. Echecs
 21. La foudre
 22. Les tours
 23. Les échecs minutes
 24. Les échecs en coin
 25. On parie
 26. Consultation
 27. La reine de la partie
 28. La course des Rois
 29. Les cavaliers cavalent
 30. L'Olympion
 31. Prend
 32. Un nouveau départ
 33. Je proteste
 34. Le cheval blanc
 35. Multitours
 36. Qui perd gagne
 37. Echecs au dé
 38. Les échecs marseillais
 39. L'hydre
 40. Maharadjah
41. Etoile à 8 branches
42. Halma

43. Hashami Shogi
44. Kangourou
45. Kharberg
46. Loup et agneau
47. Marelle
48. Matador
49. Nim
50. Plus malin
51. Problème de dés
52. Seega
53. Tigre (jeu du)
54. Seize soldats
55. Un contre tous
56. Wali

JEUX DE HASARD :

57. As au pot
58. Chevaux
59. Cochon
60. Jacquet
61. Jacquet rapide
62. Backgammon Jacquet
63. Loto
64. Martinetti
65. Oie
66. Tric-Tac

JEUX DE PATIENCE :

67. Cinq croix
68. Lam Turki
69. Petits carrés
70. Solitaire
71. Taquin

JEUX DE DÉS :

72. Belote aux dés
73. Buck dice
74. Cameroun
75. Cataranga
76. Dés morts
77. Grande course
78. Navire et capitaine

- 79. Passe dix
- 80. Séquences
- 81. Trente-six
- 82. Yam's
- 83. Zanzi
- 84. 421
- 85. 5 000
- 86. Coup de dés

JEU D'ADRESSE :

- 87. Puce

JEU DE CARTES :

- 88. Barbu
- 89. Bataille
- 90. Belote
- 91. Bézigue
- 92. Calculateur
- 93. Crapette
- 94. Écarté
- 95. Entêtés
- 96. Manille
- 97. Mariages
- 98. Menteur
- 99. Mistigri
- 100. Nain Jaune
- 101. Piquet
- 102. Piquet voleur
- 103. Poker
- 104. Poker croisé
- 105. Polignac
- 106. Rami
- 107. Sept familles
- 108. Tracassin
- 109. Vieux garçon
- 110. Chemin de fer
- 111. La banque
- 112. La manille parlée
- 113. La belote à trois
- 114. La belote bridgée
- 115. Casse-tête
- 116. La mouche
- 117. Le pamphile
- 118. Le pharaon
- 119. Le Rams
- 120. Le poker menteur
- 121. L'âne

RÉUSSITES :

- 122. L'ordre parfait
- 123. Alliances
- 124. As maître
- 125. Huit coeurs
- 126. Magistrale
- 127. Marie-Antoinette
- 128. Patience des dames

TOURS DE CARTES :

- 129. Les 4 as
- 130. Les as magiques
- 131. La bonne prise
- 132. Les 3 rois
- 133. Tours de cartes 1
- 134. Tours de cartes 2
- 135. Tours de cartes 3
- 136. Tours de cartes 4
- 137. Tours de cartes 5
- 138. Le devin
- 139. Roi et reine
- 140. La carte retrouvée
- 141. Le jeu par coeur

JEUX AVEC BANQUIER :

- 142. Biribi
- 143. Quinquenove
- 144. Roulette
- 145. 21
- 146. 31

DAMES (variantes) :

- 147. Dames anglaises
- 148. Saute-mouton
- 149. Cinq consécutifs
- 150. La bataille des rois
- 151. Dames obliques
- 152. Perdre c'est gagner
- 153. Dames espagnoles
- 154. Dames allemandes

BACKGAMMON (variantes) :

- 155. Backagammon roumain
- 156. Eureka
- 157. Séisme
- 158. Acey-Deucy
- 159. Le backgammon des clairvoyants
- 160. Le backgammon simple
- 161. Le backgammon hollandais
- 162. Plakato
- 163. Le blaque-gammon
- 164. Backgammonov

ECHELLES ET SERPENTS :

- 165. Echelles et serpents
- 166. La fosse aux serpents
- 167. L'oeil de serpent
- 168. La croisée des chemins
- 169. En haut et en bas
- 170. Serpentelement
- 171. L'enjeu
- 172. Pair et impair
- 173. Serpent à sonnette

STEEPLE CHASE :

- 174. Course d'obstacles
- 175. Avantage
- 176. Sprint
- 177. Course d'obstacles II
- 178. Jeu d'équipe
- 179. Repli
- 180. Péril
- 181. Derby

LE FER À CHEVAL :

- 182. Porte bonheur
- 183. Le 7 chanceux
- 184. Doubles
- 185. Désignation
- 186. Pair et impair
- 187. Décompte
- 188. Les hauts et les bas
- 189. Lot chanceux
- 190. Lot chanceux II
- 191. Décision
- 192. Le sablier
- 193. La dame émancipée

LE RENARD ET LES OIES :

- 194. Le renard et les oies
- 195. Le renard et les oies II
- 196. La chasse
- 197. Dualité
- 198. Renard double
- 299. Le complot des oies
- 200. Ruse
- 201. Le renard et les oies solo
- 202. Traquenard
- 203. Les oies font équipe
- 204. Quatre contre un
- 205. Le troupeau de chèvres

LE MUR :

- 206. Le mur
- 207. Le mur II
- 208. Entre deux
- 209. Le mur Black-Jack
- 210. Le mur en équipe
- 211. Le mur Tic-Tac
- 212. Marche arrière
- 213. Habileté
- 214. Fragile
- 215. Hyper-fragile
- 216. Chacun pour soi
- 217. Des clous !

JEUX DE RÉFLEXION

1. BATAILLE NAVALE

2 joueurs. Délimiter au crayon la position de la flotte qui se compose de 4 sous-marins, 3 torpilleurs, 2 cuirassés. Un sous-marin=1 case ; un torpilleur=2 cases ; un cuirassé=3 cases. Chaque joueur annonce les coups portés à l'adversaire à l'aide des lettres en abscisse et des chiffres en ordonnée. L'adversaire répond « Touché » ou « Perdu ». Le joueur marque sur un papier quadrillé l'annonce faite pour délimiter la position des navires de l'adversaire. Lorsque le navire a été touché autant de fois que de cases représentées par le bâtiment, le joueur annonce « Coulé ». Le gagnant est celui qui a coulé la totalité de la flotte de son adversaire.

2. BERGEN GAME DOMINOS

2 à 3 joueurs Deux ou trois joueurs prennent chacun 6 dominos (à quatre joueurs, chacun en prend 5). Celui qui a le double le plus faible ou le domino le plus faible marque 2 points. Il pose le premier domino de son choix sur la table. Chaque joueur suivant pose un domino, à demi-face identique sur l'extrémité de la ligne. S'il n'en a pas, il prend un domino au talon jusqu'à ce qu'il trouve ce qui convient. Le talon devant conserver 2 pièces. Le jeu consiste à réaliser un double CAP (2 points) ou un triple CAP (3 points). Le double CAP consiste à avoir aux deux extrémités, le même nombre de points de dominos. Le triple CAP est un double domino placé à une des extrémités de la ligne, ayant les mêmes points que celui terminant l'autre extrémité. La partie se joue en 10 points ou en 15 points à 2 joueurs.
Celui qui place son dernier domino marque 2 points supplémentaires.

3. BULO

2 joueurs Disposer 16 pions en carré (4X4). Chaque joueur prend, à son tour, des pions sur les rangées verticales ou horizontales, à condition qu'ils soient adjacents. Il n'est donc pas possible de prendre 2 pions d'une même rangée, s'ils ne sont pas voisins. Pour gagner, il faut ôter les derniers pions.

4. ROUGE ET NOIR

Solitaire Prendre 4 cartes noires et 4 cartes rouges. Exemple : 4 piques – 4 coeurs. Les aligner en faisant alterner les Noires et les Rouges. Déplacer 2 cartes voisines, et obtenir en 4 déplacements seulement une rangée où seront côte à côte les 4 cartes rouges, suivies des 4 cartes noires.

5. CASSE-TÊTE DES OFFICIERS

Solitaire Prendre un jeu de cartes et sortir les as, rois, dames et valets. Il faut disposer ces 16 cartes quatre par quatre, en carrés de manière à ne jamais avoir, sur une ligne verticale, horizontale et diagonale, 2 cartes de même valeur ou de même famille.

6. CHASSÉ-CROISÉ

Se joue à 4 ou à 2. Utiliser un damier de 100 cases. Chaque joueur reçoit 8 pions. Disposer ces pions dans chaque angle du jeu, en diagonale à partir du coin. On aura donc 1+2+3+2 (en n'utilisant pas les 2 extrêmes du 4ème rang). Le but est d'amener ses pions le premier dans l'angle opposé. Chacun joue à son tour. Le pion peut aller vers chaque case voisine libre, dans les 3 sens, il peut sauter un autre pion si la case suivante est libre.

Il peut sauter plusieurs fois avec changement de direction. Il n'y a pas de prise. La tactique consiste à utiliser ses pions pour arriver rapidement à l'angle opposé.

7. CINQ PARTOUT

Se joue à 2, 3 ou 4 à condition que les joueurs ne reçoivent jamais plus de 7 dominos et qu'il en reste toujours 2 « au talon ». Le but est de marquer le plus de points possibles. Les pièces doubles doivent toujours être posées transversalement. Placer les dominos en chaîne selon le principe classique, 2 faces de même point l'une contre l'autre. Il faut obtenir un total de 5 ou un multiple de 5 avec les 2 extrémités de la chaîne. Exemple : Si l'on a 5 avec d'un côté 2 et de l'autre 3, on marquera 1 point. Pour un total de 10, on marque 2 points ; 15, 3 points ; 20, 4 points. Le gagnant est celui qui obtient le premier 31 points. Les doubles se comptent sur les deux faces. La pièce 5-5 ou 5-0 vaut 2 points. Ces deux dominos peuvent se placer à la suite d'un blanc.

8. DAMES

Se joue sur les cases claires. Chaque joueur dispose de 20 pions clairs ou foncés. Placer les pions sur les cases blanches sur 4 rangées. Le but est de prendre tous les pions de l'adversaire ou de le mettre dans une position impossible à jouer. Les pions se déplacent en diagonale en avant. Un pion peut sauter par-dessus une case occupée, à condition que la suivante soit vide. Le pion ainsi sauté est pris. On peut prendre en avant et en arrière. Lorsqu'un pion peut atteindre la rangée du fond de l'adversaire, il devient « Dame ». Pour le reconnaître, on le double avec un autre pion utile. La Dame se déplace en avant et en arrière sur autant de cases qu'on le désire. Elle prend le pion se trouvant sur son passage, et peut changer de direction à tout moment.

9. DOMINOS

Nombre de joueurs limité à 5 ou 6. Le jeu comprend 28 dominos. Les étaler sur la table points cachés. Distribuer autant de dominos à chaque joueur en laissant un talon de quelques pièces. Le premier joueur pose son plus fort domino, son voisin pose à l'une des extrémités un domino dont l'une des parties a le même nombre de points. Chaque joueur joue à son tour et l'on continue ainsi une chaîne dont les parties voisines ont le même nombre de points. Les doubles se placent transversalement. Le joueur qui n'a pas le domino qui convient pioche en prenant une à une les pièces du talon jusqu'à ce qu'il trouve un domino qui convient. Il peut également passer et attendre le tour prochain. Le vainqueur est celui qui a placé le premier tous ses dominos.

10. DOMINOS DÉPLACÉS

Disposer en ligne droite 13 dominos de gauche à droite : 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,0. A la suite du double blanc, alignez douze autres dominos de valeur quelconque. Retourner les dominos. En votre absence, le partenaire déplace autant de dominos qu'il veut de gauche à droite. Vous devez deviner le nombre de dominos déplacés.

Solution : Retourner le domino placé au milieu de la ligne (le treizième). Si aucun domino n'a été déplacé, vous trouverez le double zéro. Si 4 dominos ont été déplacés, le total des points du domino retourné est le 4. Vous pouvez donc dire à votre partenaire combien de dominos il a changé de place, en additionnant les points du 13ème domino que vous retournez.

11 DOMINOS 1

Ce jeu de dominos se joue de 2 à 7 joueurs, sur une ou plusieurs manches successives. Les dominos sont distribués entre les joueurs, ceux qui restent (s'il en reste) constituant une pioche.

Chacun les dispose devant lui en les cachant de ses adversaires. En plus de ses dominos, chaque joueur dispose de 5 pions. Chaque joueur commence par mettre un pion dans le pot, (le pot est donc formé d'autant de pions que de joueurs au départ du jeu). A tour de rôle, chaque joueur pose un domino. Le joueur possédant le double six ou le domino qui totalise le plus de points commence la partie. Les dominos se juxtaposent de la même façon que dans le jeu de dominos classique. Chacun additionne le nombre de points figurant sur les dominos qu'il pose. Le but de jeu consiste à arriver à 101 points exactement. Si un des joueurs dépasse ce chiffre, il est pénalisé et doit 1 jeton au pot. On recommence alors une nouvelle manche, chaque joueur conservant ses pions. Si un des joueurs n'ayant pas atteint 101, ne peut plus jouer, il peut acheter un domino en le tirant au sort dans la pioche et en mettant 1 jeton dans le pot. Le premier des joueurs qui atteint 101 exactement est le gagnant.

12 DOMINOS 2

Ce jeu de dominos se joue de 3 à 5 joueurs. Les dominos sont retournés face caché sur la table. Chaque joueur pioche ses dominos (8 pour trois joueurs, 6 pour quatre joueurs ou 5 pour cinq joueurs) et les dispose devant lui, en arc de cercle, de façon à ce qu'ils ne soient pas vus par ses adversaires. Le reste des pièces constitue la pioche. Chacun commence par donner un domino de son choix à la pioche. Le joueur qui a le double 6 ou, à défaut, le domino totalisant le plus de points, commence la partie. Il le pose donc sur la table et annonce le total des points y figurant (Exemple : si le double six est posé, le joueur annonce 12 (6+6). Le joueur suivant pose son domino en annonçant la valeur totale des dominos déjà posés. Il s'agit, pour chaque joueur d'obtenir un total de points ronds (c'est-à-dire 20, 30, 40, etc) .S'il y arrive, il remplace le domino qu'il vient de poser par un domino qu'il prend dans la pioche. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pioche. C'est le joueur à qui il reste le plus de dominos en mains qui est le gagnant.

13 DOMINOS 3

Ce jeu de dominos se joue sur plusieurs manches successives à 2 ou 3 joueurs. Les dominos étant retournés face caché 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 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 possibles 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 restent entre les mains. Le premier des joueurs qui obtient 100 en faisant cette opération est le perdant.

14 DOMINOS 4

Ce jeu de dominos se joue de 2 à 6 joueurs. Il consiste à mémoriser des dominos posés par le ou les adversaires afin d'accumuler le plus grand nombre de dominos. LE JEU : Tous les dominos sont retournés, face caché sur la table. A tour de rôle, chaque joueur retourne 2 dominos qui seront en vue de tous les autres joueurs. Ces deux dominos doivent avoir 2 extrémités identiques (deux 3, 2 quatre, 2 extrémités blanches, etc...). Si ce n'est pas le cas, il les repose face cachée. C'est au tour de son voisin de mémoriser les pièces posées par son ou ses adversaires et de tirer à son tour 2 dominos avec des extrémités communes. La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les dominos aient été tirés deux par deux. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points sur les dominos qu'il est parvenu à retrouver.

15 DOMINOS 5

Ce jeu de dominos se joue de **2 à 5 joueurs**. Les dominos sont piochés suivant le nombre de joueurs : 12 dominos chacun pour 2 joueurs - 8 dominos pour 3 joueurs - 6 dominos pour 4 joueurs - 5 dominos pour 5 joueurs. Les dominos restants sont retirés du jeu. Les règles des dominos classiques sont conservées avec une seule exception : il n'y a pas de pioche. Le joueur qui ne peut pas juxtaposer un domino est éliminé. Le dernier joueur restant est le gagnant.

16 DOMINOS 6

Ce Jeu de dominos se joue à **2 ou 3 joueurs**. Il se déroule sur plusieurs parties successives. LE JEU : Chaque joueur pioche 7 dominos et les dispose devant lui en arc de cercle en les masquant à son ou ses adversaires. Le joueur possédant le double 6 ou le double le plus élevé commence la partie. Si personne n'a de double, les joueurs piochent à tour de rôle jusqu'à l'obtention de la pièce souhaitée. Les dominos se disposent en croix partant de la première posée, ce qui double les possibilités de jeu par rapport à la disposition traditionnelle. Pour juxtaposer un domino à un autre, il faut que les deux demi-faces soient identiques (6 contre 6, 5 contre 5, etc). A tour de rôle, chaque joueur pose un domino contre les dominos déjà sur la table. S'il ne peut pas, il pioche. La manche continue jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de domino. Le ou les autres joueurs comptent alors les points figurant sur les dominos qui leur restent entre les mains. Ils les additionnent à ceux qu'ils ont déjà obtenus à la fin des manches précédentes. Ils recommencent alors une nouvelle partie. Un total égal ou supérieur à 50 est éliminatoire. Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant.

17. DOMINOS TÊTE-A-TÊTE

Les joueurs sont au nombre de deux et prennent chacun sept dominos, la partie est plus amusante si elle se déroule en boudant. On peut convenir également que l'on n'aura recours à la pioche que si les deux joueurs sont obligés de boudier.

18. DOMINO WHIST

Il se joue à deux contre deux. Chacun tire un domino. Les deux plus forts jouent contre les deux plus faibles. Le plus fort à l'avantage de la pose (joue le premier). Le plus faible s'assied à sa gauche et les deux autres se placent chacun en face de leur partenaire. Chaque joueur prend six dominos. Les quatre pièces restantes, qui constituent le talon, ne seront pas utilisées au cours de la partie. Si un joueur ne peut pas poser de pièces, il « boude ». Lorsque le jeu est « fermé », c'est-à-dire que les quatre participants boudent, chacun abat ses pièces et l'équipe qui compte le moins de points marque ceux de l'autre équipe. La partie se joue généralement en 150 points. Si une équipe totalise ce nombre de points alors que l'autre n'en a marqué aucun, la partie appelée, « grande bredouille » se paie le triple de la valeur convenue pour le point. Si l'autre équipe n'a marqué des points qu'une seule fois, c'est une partie « petite bredouille » pour laquelle la valeur du point est doublée.

19. DOMINO QUI PERD GAGNE

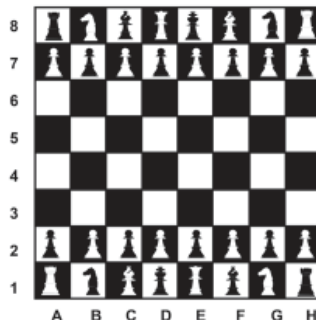
On joue comme précédemment, mais chaque joueur s'efforce de garder dans son jeu le plus grand nombre de points possibles.

20. ÉCHECS

Le jeu se joue sur un échiquier de 64 cases alternativement claires et foncées. Chaque joueur dispose : d'un Roi, d'une Dame, de 2 Fous, de 2 Cavaliers, de 2 Tours et de 8 Pions qui, en début de jeu sont placés comme l'indique le dessin.

Marche des pièces:

Le ROI peut aller sur n'importe quelle case contiguë à la sienne (claire ou foncée), donc verticalement en avant ou en arrière, horizontalement à droite ou à gauche, et obliquement en avant ou en arrière. La DAME peut franchir autant de cases qu'elle veut dans le sens vertical, horizontal ou oblique, à condition qu'aucun obstacle ne se trouve sur sa route. La TOUR se déplace verticalement ou horizontalement d'un nombre illimité de cases.

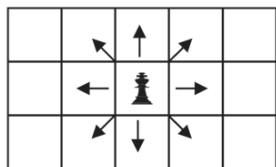


Le FOU se déplace en diagonale, en avant ou en arrière.

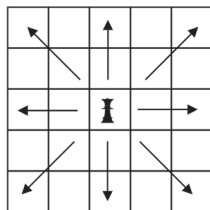
Le CAVALIER ne peut aller que sur une case de couleur différente de celle qu'il quitte, mais en sautant une case, il opère ainsi un déplacement en L de trois cases : une ou deux dans le sens horizontal (ou vertical) et une dans l'autre sens. Les obstacles n'arrêtent pas ce déplacement. Le cavalier est la seule pièce du jeu d'échecs qui puisse sauter par-dessus une autre.

Le PION marche dans le sens vertical, à raison d'une case à chaque coup. Cependant, la première fois qu'il joue, il peut avancer de deux cases. Quand le pion ayant échappé à tous les périls de la route arrive à la dernière rangée possible, il se transforme immédiatement en n'importe quelle pièce de sa couleur. Le joueur auquel appartient le pion qui fait DAME peut ainsi récupérer une des pièces qu'il a perdues ou en obtenir de supplémentaires.

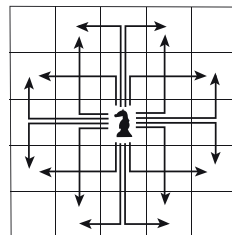
La Prise : A l'exception du pion, les pièces prennent dans le sens où elles marchent. La pièce qui prend se met à la place de la pièce prise. Le pion, lui, prend en diagonale et en avant, donc sur une case de la même couleur que celle qu'il occupe ; il se met à la place de la pièce prise.



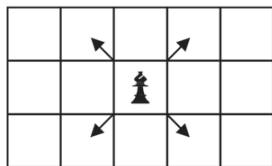
Le roi



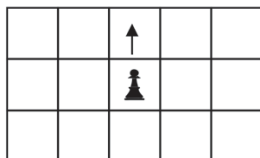
La dame



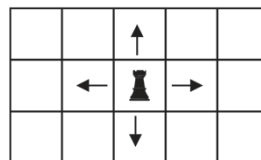
Le cavalier



Le fou



Le pion



La tour

But du jeu : Le but du jeu est le MAT du Roi adverse. Chaque joueur, qui dispose de forces égales au début, développe toute une stratégie pour déjouer les ruses de l'adversaire et obtenir la victoire. Le Roi en échec peut parer au danger de trois façons :

a- En prenant lui-même, ou en faisant prendre par une de ses pièces, la pièce adverse qui le menace. Il ne peut pas prendre cette pièce si le déplacement ainsi opéré lui fait occuper une case où il serait mis en échec par une autre pièce.

b- En se déplaçant pour occuper une case non menacée.

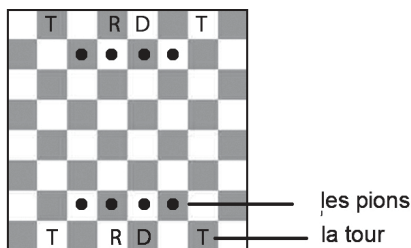
c- En interposant une pièce entre la pièce adverse et lui. S'il ne peut employer aucun de ces trois moyens, il est ECHEC ET MAT et la partie est terminée.

21. LA Foudre

Cette adaptation du jeu d'échecs veut que chaque joueur n'ait droit qu'à 10 secondes pour effectuer son mouvement. Son adversaire peut retirer une pièce du jeu s'il prend plus de temps à s'exécuter. Toutes les autres règles ordinaires sont en vigueur.

22. LES TOURS

Chaque joueur commence la partie avec un roi, une dame, quatre pions et deux tours (voir schéma). L'objectif de cette adaptation est le même qu'aux échecs réguliers - faire échec et mat au roi.

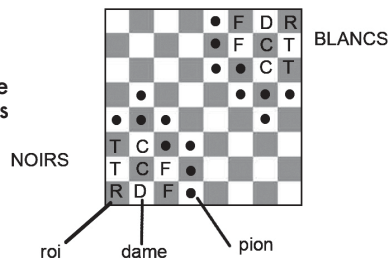


23. LES ÉCHECS MINUTES

Ici, le temps de jeu est limité à 15 minutes. Le joueur qui a le plus de points après 15 minutes de jeu est le gagnant. Le pointage ne dépend pas du nombre de captures mais de la valeur des pièces qui ont été capturées. Les pions valent un point chacun. Les tours et les fous valent trois points. Les cavaliers valent quatre points. La dame vaut huit points. Il va sans dire que la partie est gagnée automatiquement lorsqu'il y a échec et mat, et que la valeur des pièces capturées par les joueurs ne compte plus.

24. LES ÉCHECS EN COIN

Il faut disposer les pièces comme l'illustration l'indique pour jouer à cette adaptation du jeu d'échecs. Les règles de base sont les mêmes.



25. ON PARIE

Les joueurs jettent les dés avant chaque tour. S'il sort un chiffre pair, ils exécutent deux mouvements consécutifs. S'il sort une paire de uns ou de six, ils capturent automatiquement une des pièces de l'adversaire.

26. CONSULTATION

Ce jeu est conçu pour quatre, six ou huit joueurs. Les joueurs se séparent en équipes égales. Chaque équipe se divise en deux groupes de joueurs et chaque groupe s'occupe d'une moitié de l'échiquier. A chaque fois que les équipes jouent elles doivent alterner entre le premier et le deuxième groupe, c'est-à-dire qu'une pièce d'un côté de l'échiquier sera jouée par le groupe à qui elle appartient et qu'au prochain tour de cette équipe c'est une pièce qui appartient au deuxième groupe qui sera jouée. Si un groupe n'a plus de pièces de son côté du tableau, il jouera une pièce qui est de l'autre côté. L'objectif et les règles du jeu sont les mêmes que d'habitude.

27. LA REINE DE LA PARTIE

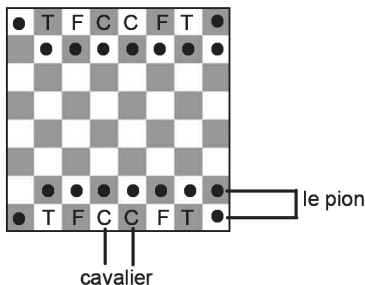
Chaque joueur détient une dame et un dé. L'objectif est d'empêcher l'adversaire de capturer votre reine pendant que vous essayez de gagner vos pièces au dé pour les placer sur l'échiquier. A chaque tour, les joueurs jouent leur dame et lancent un dé. Lorsque le un apparaît au dé, on a le droit de positionner un pion sur la rangée normale des pions. Lorsqu'il sort un six, on peut mettre la pièce de son choix à sa position normale de départ. Les deux, trois, quatre et cinq n'ont pas la moindre valeur. Le joueur qui réussit à placer toutes ses pièces sur l'échiquier est le gagnant. Le joueur qui capture la dame de son adversaire remporte la partie. Dès qu'on place une pièce sur l'échiquier, celle-ci et toutes les autres par la suite peuvent servir à capturer la dame de l'adversaire. (Remarque : pour commencer la partie, la dame peut se trouver n'importe où sur la rangée du bas).

28. LA COURSE DES ROIS

L'objectif est d'amener son roi sur la rangée du roi de l'adversaire. Le premier à y parvenir est le gagnant.

29. LES CAVALIERS CAVALENT

Il n'y a pas de roi ni de reine à cette adaptation du jeu d'échecs. La disposition de départ est telle qu'illustrée sur le schéma. Chaque joueur exécute deux mouvements



consécutifs à chaque tour, mais il doit déplacer deux pièces différentes à chaque fois. L'objectif est de capturer les deux cavaliers adverses ou encore, de capturer toutes les autres pièces (pions, tours et fous). Le premier à réussir le premier ou le deuxième coup est gagnant.

30. L'OLYMPION

Ici, on n'utilise que les pions. Chaque joueur cherche à amener tous ses pions sur la ligne 2 adverse et à les ramener à leur position de départ. (Chaque joueur pare ses pions sur la deuxième rangée comme à l'ordinaire) Le premier joueur qui y parvient est le gagnant. Il faut gagner trois parties sur cinq pour remporter l'olympion.

31. PREND

L'objectif, dans cette adaptation du jeu d'échecs, est de faire capturer toutes ses pièces avant que l'autre joueur ne réussisse à faire la même chose. La seule règle est que tout joueur est obligé d'effectuer une capture s'il est en position pour le faire. Le roi n'a pas une valeur particulière et compte pour autant que toutes les autres pièces.

32. UN NOUVEAU DÉPART

Improvisez un nouvel arrangement des pièces sur l'échiquier de manière identique pour les noirs comme pour les blancs. Jouez ensuite comme à l'ordinaire. (Remarque : dans votre improvisation, ne vous souciez pas de la couleur de la case sur laquelle vous placez les fous ; vous pouvez les placer sur une case de la même couleur).

33. JE PROTESTE

Chaque joueur a le droit de dire « Je proteste » à chaque fois que son adversaire exécute un mouvement. L'auteur du mouvement doit, lorsque son adversaire proteste, replacer sa pièce et en déplacer une autre à la place. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut s'objecter au premier mouvement d'une pièce par son adversaire pendant la partie, mais ce coup de « gambit » ne peut se produire qu'une fois par tour. Toutes les autres règles du jeu d'échecs régulier sont en vigueur.

34. LE CHEVAL BLANC

Avant de commencer la partie, chaque joueur place une pièce d'un cent dans sa poche. À tout moment de la partie, un joueur peut sortir sa pièce de monnaie et la placer sur une case vide de l'échiquier. A compter de ce moment, le cent représente un cavalier et est utilisé en tant que tel. (Remarque : le placement de la pièce d'un cent représente un mouvement). Toutes les règles ordinaires du jeu d'échecs sont en vigueur, sauf que le troisième cavalier ne peut pas en capturer un autre ; le troisième cavalier peut seulement être capturé par une autre pièce de l'échiquier.

35. MULTITOURS

Les blancs ouvrent la partie en un mouvement. Les noirs suivent en jouant deux fois d'affilée. Les blancs jouent ensuite trois fois d'affilée et les noirs suivent en effectuant quatre mouvements, les blancs ensuite, cinq fois, et ainsi de suite. Dès qu'un joueur fait échec au roi de l'adversaire, il s'interrompt de jouer peu importe le nombre de mouvements auxquels il a droit à ce tour. Pour vous donner encore plus de fil à retordre, le joueur dont le roi est en échec doit dégager son roi au tout premier mouvement de la série de mouvements qu'il peut effectuer à ce tour. Toutes les autres règles du jeu d'échecs sont en vigueur. Le premier à gagner trois parties consécutives de « Multitours » gagne la série.

36. QUI PERD GAGNE

Toutes les règles du jeu d'échecs sont appliquées comme dans une partie normale. Mais le but du jeu est de perdre aussi rapidement que possible la totalité de ses pièces. Le premier joueur à avoir tout perdu gagne la partie. Conditions supplémentaires : Une pièce menacée doit obligatoirement être prise. Si deux pièces sont menacées simultanément, il faut prendre la plus importante. Le roi est pris comme n'importe quelle autre pièce ; la pièce continue après la prise du roi. Chaque joueur tente de se faire anéantir par son adversaire en exposant dès le début de la partie ses pièces maîtresses : dames et tours, pour l'obliger à les prendre.

37. LES ÉCHECS AU DÉ

Avant de jouer, chaque joueur lance un dé. Le chiffre obtenu désigne la pièce à déplacer :
1 ou 2 : roi ou pion, au choix du joueur.

3 : la dame

4 : le fou

5 : le cavalier

6 : la tour.

Un échec oblige à jouer le roi. Mais une possibilité de parade existe : le joueur en échec lance le dé, et peut donc éventuellement annuler l'échec en interposant une pièce entre son roi et celle qui le menaçait. Si la pièce désignée par le dé a été prise par l'adversaire ou ne peut être bougée, on relance le dé pour obtenir un coup possible.

38. LES ÉCHECS MARSEILLAIS

Au lieu de jouer une seule fois comme au jeu d'échecs, chaque joueur joue deux fois de suite. Une exception : le joueur qui met le roi en échec doit renoncer à jouer son deuxième coup.

39. L'HYDRE

Les règles des échecs ne changent pas, à une seule exception près : toute pièce prise est immédiatement remise en jeu, sur une case libre, différente (mais de la même couleur pour les fous) de celle où elle a été prise.

40. MAHARADJAH

Comme aux échecs, le joueur blanc installe ses pièces sur les deux rangées les plus proches de lui. Le joueur noir n'a qu'une pièce, le roi. Il le place sur la case de son choix. Le roi noir se déplace comme la dame ou, suivant les cas, comme le cavalier. Les blancs gagnent s'ils mettent le roi noir échec et mat.

41. ÉTOILE À 8 BRANCHES

Les pointes de l'étoile sont marquées d'une lettre alphabétique, et on dispose de 7 pions qui vont se placer sur 7 pointes. Chaque pion est d'abord placé sur une pointe non occupée. De là, il doit parcourir une ligne droite pour prendre sa place définitive. Exemple : un pion en A peut aller en D ou F. Il faut amener chaque pion au point d'où est parti le précédent.

42. HALMA

Se joue sur un damier de 16 cases. Pour 2 joueurs, il faut 19 pions chacun. Les pions se placent dans les 2 angles opposés, d'une couleur différente pour chaque joueur. Placer entre les joueurs le damier en diagonale. Le but est de parvenir à faire passer ses pions dans l'angle de l'adversaire. Marche du jeu : les pions se déplacent soit en glissant d'une case dans des directions blanches ou noires, soit en sautant par-dessus un pion quelle que soit sa couleur, à

condition que la case suivante soit libre. Il peut sauter plusieurs fois de suite, mais ce n'est pas obligatoire. Les pions sautés ne sont pas pris et restent en place. Pour jouer rapidement, l'intérêt est de former une chaîne de pions. Peut se jouer à deux sur damier de 100 cases avec 15 pions chacun.

43. HASHAMI SHOGI

Jeu japonais – Utiliser le damier en ne prenant que 9 cases X 9 cases et 36 pions en 2 couleurs. Poser ses 18 pions sur les 2 plus proches rangées devant soi. Il faut arriver à former un alignement de 5 pions en dehors de 2 premières rangées. Le pion se déplace d'une case, horizontalement et verticalement (jamais en diagonale). Il ne peut aller sur une case occupée. Un pion peut sauter un pion voisin pour se mettre immédiatement sur la case suivante. On prend un pion ennemi en le plaçant entre 2 de ses pions sur une rangée. On retire du jeu ce pion capturé. Toutefois, on peut déplacer des pions entre 2 pièces adverses lorsque l'adversaire ne joue pas. Le gagnant est celui qui a réussi à aligner 5 de ses pions, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

44. KANGOUROU

Pour 4 joueurs, par exemple, chaque joueur reçoit 3 pions. Chacun présente le poing fermé contenant 0, 1, 2 ou 3 pions. Le jeu consiste à indiquer un total de pions différents de celui qui est réellement dans les mains des joueurs. Chacun annonce un chiffre de 0 à 3 (pour 4 joueurs). Celui qui a le chiffre exact est éliminé. Ce jeu ne se fait pas au hasard. Chacun sait ce qu'il a dans sa main. Il doit donc s'aider des annonces de ses partenaires et deviner le jeu des autres.

45. KHARBERG

Se joue à 2, sur un carton de 25 cases (5X5) et avec 24 pions (12 blancs+ 12 noirs). On déplace les pions d'une case à l'autre, en tous sens. Ils peuvent prendre le pion adverse dans tous les sens, en sautant comme aux dames. La prise est obligatoire, ainsi que le soufflage. Un pion arrivé à dames se déplace en tous sens, droit, et sur toute la longueur désirée.

46. LOUP ET AGNEAU

Variante du jeu de dames. Le joueur prend 5 pions blancs placés sur la première ligne. Ce sont les agneaux. L'autre joueur a un pion noir qui est le loup, placé sur une case de sa première ligne. Ce sont les agneaux qui commencent et avancent en diagonale. Ils ne peuvent pas reculer. Le loup a la possibilité d'avancer et de reculer. Il doit franchir la ligne des agneaux. S'il y parvient, il a gagné. Les agneaux cherchent à encercler le loup et gagnent s'ils y parviennent.

47. MARELLE

Ce jeu se joue avec 18 pions de 2 couleurs différentes. Chaque joueur prend les 9 pions de la même couleur et celui qui commence pose un pion sur la case qu'il choisit ; son partenaire en fait autant et l'on continue jusqu'à ce que les 9 pions soient placés. Le but de chaque joueur est de placer 3 pions de front et d'empêcher ses adversaires de les prendre. Dès qu'un joueur a réussi à placer 3 pions de front, il a le droit d'en prendre un à son adversaire. Son intérêt est de prendre le plus gênant en empêchant l'adversaire de prendre 3 cases à la file. Les pions marchent en ligne droite seulement et ne peuvent sauter les uns par-dessus les autres, sauf à la fin quand un joueur n'en a plus que 3 à sa disposition ; dans ce cas, il peut placer son troisième pion où bon lui semble. Quand un joueur n'a plus que 2 pions, il a perdu la partie.

48. MATADOR

Se joue avec les dominos, il s'agit de constituer une chaîne, mais de façon à ce que les 2 faces donnent un total de 7. Exemple : A côté d'un 5, il faudra un 2, à côté d'un 3 un 4. 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.

49. NIM

Utiliser 12 pions. Les aligner en 3 rangées, de 3, 4 et 5 pions. Chaque joueur à son tour prend dans une seule rangée un ou plusieurs pions. Le gagnant sera celui qui aura pris le dernier pion. Il faut chercher la meilleure tactique pour atteindre ce but.

50. PLUS MALIN

Se joue à 2, avec 17 pions. Chaque joueur, à son tour prend 1, 2 ou 3 pions. Le gagnant sera le joueur qui s'empare du dernier pion ... Pour gagner, il faut pouvoir s'emparer du 13ème pion, seul ou avec d'autres ; en effet, l'adversaire n'a le choix qu'entre 1, 2 ou 3. De toute façon, le 17ème va revenir au gagnant du 13ème pion. D'autres approches sont à préparer et nous vous laissons le soin de les découvrir.

51. PROBLÈME DE DÉS

Votre compagnon lance 3 dés. Dites-lui de faire les opérations suivantes :

- multiplier par 2 les points du premier dé
- ajouter 5
- multiplier le total par 5
- ajouter les points du second dé
- multiplier par 10
- ajouter les points du troisième dé

Annoncer le résultat. De ce résultat, vous êtes capable d'annoncer la valeur des 3 dés. Solution : Retrancher du total 250. Exemple : Si le résultat est 782, ôtez 250- reste 532. Les dés sont 5, 3, 2.

52. SEEGA

Survivance d'un jeu romain intermédiaire entre les Dames et les Échecs. **Se joue à 2 joueurs**, et 24 pions chacun. L'un prend 20 pions de dames, l'autre 20 pions de loto par exemple.

Préparer un damier sur carton de 49 cases (7x7).

La partie se déroule en 2 phases.

Première phase : les joueurs disposent chacun à leur tour 2 jetons à la fois sur des cases libres quelconques, à l'exception de la case centrale. Celui qui termine commence la 2ème phase.

Deuxième phase : Il faut prendre le plus de pions possibles à l'adversaire.

Pour cela :

- le pion se déplace seulement horizontalement et verticalement pour aller dans les cases libres et contiguës, même celles du centre ;
- on capture un pion adverse et on le retire du jeu si on réussit à l'emprisonner entre deux de ses pions horizontalement et verticalement (jamais en diagonale). Le joueur peut manoeuvrer son pion tant que celui-ci fait des prises successives ;
- on peut prendre plusieurs pions dans le même mouvement ;
- le pion occupant la case centrale est imprenable ;

- le joueur peut poser son pion entre 2 pièces adverses tant que l'adversaire n'est pas en train de jouer ;
- si un joueur ne peut pas bouger, c'est son adversaire qui continue pour faire une ouverture ;
- le gagnant est celui qui a pris toutes les pièces de l'adversaire.

53. TIGRE (jeu du)

Se joue à 2. Tracer un jeu sur carton de 4 cases x 4 cases et marquer toutes les diagonales. Prendre 22 pions dont 2 de couleurs différentes des 20 autres. Un joueur prend 2 pions. Il représente les tigres. L'autre reçoit les 20 pions (chèvres). Les pions tigres doivent prendre les chèvres en sautant par-dessus suivant une ligne rectiligne pour se poser sur l'intersection immédiatement voisine et libre. Les chèvres, elles devront encercler les tigres pour les neutraliser. Elles ne peuvent pas prendre mais seulement encercler. Les pions se déplacent en suivant les lignes, un pas à la fois et s'arrêtent sur l'intersection libre. Pour commencer la partie, on place les tigres aux intersections A2 et C2 et les chèvres empilées par 5 sur B2-B4-D2-D4. Les chèvres commencent le jeu. Le tigre peut prendre plusieurs chèvres à la fois si son jeu le permet.

54. SEIZE SOLDATS

Se joue à 2 avec 32 pions, 16 de chaque couleur. Tracer un carré divisé en $4 \times 4 = 16$. De chaque côté du carré, à partir du milieu, tracer un triangle dont la base sera de 2 cases et la pointe adjacente à ce côté. Tracer toutes les diagonales du carré.

Placer les soldats de chaque armée vis-à-vis, sur les intersections de la première ligne de carrés (10) et sur le triangle (6).

Les règles de prise et de déplacement sont les mêmes que dans le jeu précédent (jeu du Tigre). Mais la position de départ est différente.

Chaque armée va chercher à encercler l'autre en évitant de faire prendre ses soldats.

55. UN CONTRE TOUS

Jouer sur le damier avec un seul pion blanc, contre tous les pions noirs de l'adversaire. Il faut que celui qui a les pions noirs réussisse à se faire prendre ses 20 pions avec la même méthode de prise qu'aux Dames.

56. WALI

Tracer un damier de 5 cases x 6 cases. Chaque joueur dispose de 12 pions de couleurs différentes. Le jeu se compose de 2 phases :

Première phase : chacun, à son tour, place un pion sans avoir la possibilité de faire des alignements de plus de 3 pions.

Deuxième phase : lorsque tous les pions sont placés, le joueur ayant commencé à la première phase commence la 2ème.

Il faut, en déplaçant les pions d'une case dans les 4 directions (pas de diagonale) former une suite de 3 pions horizontalement ou verticalement. Celui qui réussit à constituer cette série retire un pion de son choix à l'adversaire. Ne pas aligner plus de 3 pions. Deux alignements formés d'un coup comptent pour un seul.

La disposition de pions faite de telle sorte qu'un pion déplacé défait un alignement pour en former un autre s'appelle un « CHEVAL ».

Cela permet au joueur de prendre un pion adverse à chaque alignement nouveau. L'adversaire devra donc chercher à retirer le pion permettant de faire « CHEVAL » pour éviter de perdre.

Le vainqueur est celui qui a pris tous les pions adverses.

JEUX DE HASARD

57. AS AU POT

Chaque joueur reçoit 2 pions. Chacun à son tour lance les 2 dés. Celui qui sort un AS met un pion dans le pot, ou 2 AS, 2 pions dans le pot. S'il tire un 6, il donne un pion au voisin de gauche ; avec 2 six, il donne 2 pions. S'il sort AS et SIX et qu'il n'a plus qu'un pion il met celui-ci dans le pot et donne les dés à son voisin. Celui qui n'a plus de pions passe son tour et attend d'en recevoir de son voisin pour rejouer.

Jouer ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un pion hors du pot. Celui qui possède le dernier pion joue 3 fois consécutivement ; s'il n'a pas fait de 6, il gagne la partie. S'il fait un 6, il donne les dés à son voisin qui les lance 3 fois. Le gagnant est celui qui aura lancé 3 fois sans sortir le 6.

58. CHEVAUX

Se joue avec 2 ou plusieurs joueurs qui prennent une couleur.

Chaque joueur lance le dé à son tour et doit faire 6 pour ouvrir le jeu sinon il passe son tour. En faisant 6 il place son cheval sur la case Départ « D » de sa couleur, « 6 » permet de rejouer immédiatement. On avance autant de cases que de points marqués par le dé.

La case ne pouvant être occupée que par un seul cheval, celui qui arrive sur une case occupée doit reculer d'autant de points en trop.

Si un cheval arrive juste sur une case occupée, il renvoie l'occupant à son écurie et prend sa place. Celui qui retourne à l'écurie doit tout recommencer avec un 6 de Départ. Le gagnant est celui qui a fait le tour complet du jeu avec tous ses chevaux, et a pu les ranger l'un derrière l'autre dans les cases numérotées. Les chevaux doivent être amenés à leur place avec le nombre de points justes. Sinon ils reculent jusqu'à ce que le nombre de points soit exact.

59. COCHON

Se joue avec 2 dés. Chaque joueur prend une feuille de papier et un crayon. Il faut dessiner un cochon par morceaux successifs, chaque morceau correspond à un nombre de points donnés. Corps : 9 points (doit être tiré en premier), Tête : 8 points, Oreilles : 7 points chacune, Pattes : 1 point chacune, Queue : 6 points. Un as peut donner une patte, et 2 as 2 pattes. Le joueur qui réussit à tracer un morceau du cochon rejoue immédiatement. Le gagnant est celui qui a terminé son cochon le premier.

60. JACQUET

Se joue à deux avec 30 dames (15 noires, 15 jaunes et 2 dés).

Poser les dames en 3 ou 4 piles sur la première flèche de façon à ce que chacun ait à sa gauche les pions de l'adversaire. Le dé le plus fort a la priorité pour jouer et le joueur marque de suite les points des 2 dés. Au début on ne peut faire de case avant que la première dame ne soit située dans le quatrième compartiment situé à droite près de soi. Les doubles se jouent 2 fois.

Quand une dame est rentrée il s'agit d'accoupler les dames sur les flèches en marquant les points gagnés par une ou plusieurs dames pour boucher le passage à son adversaire.

Le plus beau coup au début est le double 5, les doubles se jouent 2 fois, la dame franchit les 20 flèches sans obstacle. Avec double 6, on ne peut marquer qu'un seul 6. Double 3 ne marquer que 9. Le joueur ne peut placer une dame sur une flèche déjà occupée. Avec 6 flèches qui se suivent, on bouche le passage à l'adversaire. Exemple : Amenons le double 5, une fois les dames rentrées on peut sortir 4 dames de la cinquième flèche. Si la sixième est plus chargée, il vaut mieux ne sortir que deux 5 et prendre deux 6 pour les placer à l'as.

61. JACQUET RAPIDE

Pour accélérer la partie de jacquet : - 1) on multiplie les doubles par leur chiffre. - 2) tous les coups de dés doivent être joués. Au début de la partie, chacun jette un dé. Le plus fort joue les points donnés par ce premier coup. Si un joueur ne peut jouer que l'un des dés jetés, il prend le plus fort et son adversaire joue l'autre dé. S'il ne peut avancer, l'adversaire utilise les points des 2 dés. Mais si celui-ci ne peut avancer sans ouvrir une case, le joueur reprend la main en avançant une dame du second dé. Il faut se ménager des cases libres pour les points élevés.

62. BACKGAMMON JACQUET

Ce jeu « Backgammon » se joue avec 2 dés et est prévu pour **2 joueurs**. Chacun dispose de 15 pions qu'il déplace en fonction de la valeur de ses dés.

Le gagnant sera celui qui, le premier, aura fait entrer les pions dans son « jeu » et les aura ensuite retirés du « board ».

Le « Board », c'est l'ensemble du tapis qui se compose de 24 triangles disposés en 4 parties, chaque partie contenant 6 points. Ces 4 parties se décomposent ainsi :

A. VOTRE JEU a) Votre propre jeu interne, b) Votre jeu extérieur

B. LE JEU DE L'ADVERSAIRE a) Son propre jeu interne b) Son jeu extérieur

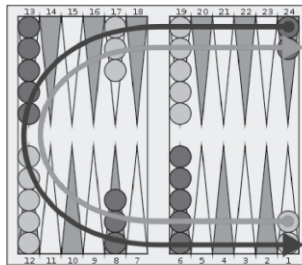
Jeux internes et jeux extérieurs sont séparés par le « Bar » constitué par la séparation intérieure du coffret ouvert.

LE JEU

Placer les pions de la manière suivante :

- Pour vous qui possédez les blancs par exemple : 5 pions sur le triangle 6 de votre jeu interne, 3 pions sur le triangle 8 de votre jeu extérieur, 2 pions sur le triangle 1 de votre adversaire interne

Jeu extérieur
de votre
adversaire



Jeu interne
de votre
adversaire

Votre jeu extérieur Votre jeu interne

5 pions sur le triangle 12 de votre adversaire extérieur.

- L'adversaire place ses pions de la même façon, symétriquement.

Chaque joueur lance un dé. Le plus fort l'emporte. En cas d'égalité on recommence, mais on double l'enjeu de la partie. On joue ensuite avec 2 dés.

Manoeuvre des pions :

Les pions se déplacent selon le sens d'un U représenté sur le dessin, toujours en avançant.

On dit « avancer » quand on se déplace du jeu adverse interne vers le jeu adverse extérieur, puis vers votre jeu extérieur pour finir par votre jeu interne.

L'adversaire se déplace de la même façon dans le sens opposé. Aucun pion ne peut revenir en arrière et ne peut passer d'un jeu à l'autre.

Le lancement des dés donne le nombre de points et provoque le déplacement des pions.

Exemple : 4 et 3 permettent soit de déplacer un pion de 7 points, soit un pion de 4 et un autre pion de 3, calculés à partir de la position du pion.

On dispose de 3 possibilités :

a) avancer votre pion dans le jeu interne de l'adversaire.

b) avancer votre pion de chez l'adversaire de 4 triangles, et un autre pion du même endroit de 3 triangles.

c) déplacer un pion de votre jeu extérieur de 4 triangles et un autre de vos pions, d'un autre endroit, de 3 triangles.

En cas de double dés, vous avez la possibilité de jouer 4 fois le chiffre sorti, ce qui donne 4 possibilités.

Limites : avancer 4 pions 1 fois 5 triangles chacun.

Le pion peut se déplacer sur tous les triangles vacants, ou même être occupé par UN pion adverse ou plusieurs de son propriétaire. On peut mettre autant de pions sur le triangle qu'on le désire.

Mais on est limité lorsque le triangle sur lequel on désire aller (ou transiter) est occupé par plus de un pion de l'adversaire. Dans ce cas, on ne peut bouger, même si le triangle convoité est libre. Toutefois, on peut quand même passer sur les pions de l'adversaire si l'on ne s'y arrête pas.

Chaque joueur doit obligatoirement jouer et les 2 chiffres des dés doivent être également joués. En cas d'impossibilité de jouer les 2 dés, c'est le plus fort qui doit être joué. On annule les chiffres qui ne peuvent être joués.

Manière de frapper et d'entrer dans le jeu :

Deux pions ou plus sur un triangle ferment la porte. Si votre dé amène votre pion sur un triangle occupé par un pion adverse, vous « frappez », celui-ci. Ce n'est pas une obligation. Cependant le pion adverse frappé revient dans le jeu interne adverse. Pour cette période d'attente, on le place sur le « Bar ». Le joueur ayant un pion sur le « Bar » ne pourra bouger aucun autre pion. Le pion frappé peut réintégrer le jeu si le joueur sort un chiffre correspondant à un point libre du jeu interne adverse. Le point libre étant celui qui est occupé par moins de 2 pions adverses. Les triangles occupés par un minimum de 2 pions sont donc « Portes fermées ». En cas d'impossibilité de placer ses pions, on attend le prochain tour.

RETRAITS :

Le joueur ayant ramené tous ses pions dans son propre jeu interne, il commence à les retirer. Pour ce faire, il faut dépasser votre triangle. On retire le pion figurant sur le triangle portant le même numéro que le dé ou immédiatement supérieur. Lorsqu'un joueur a un pion frappé pendant qu'il veut le retirer, il doit le remettre dans le jeu de l'adversaire et refaire tout le trajet en U. Le gagnant de la partie est celui qui a retiré tous ses pions.

« LE CUBE » :

On appelle Cube le dé spécial qui est marqué sur ses faces 2-4-8-16-32-64. Au début, on place un cube entre les 2 joueurs, face 64 sur le dessus. La partie est alors jouée pour 1 point.

Lorsqu'un joueur semble avoir l'avantage, il double en tournant le Cube face 2.

L'adversaire peut alors :

- soit refuser, perdre le jeu et un point,

- soit accepter le double, reprendre le Cube et continuer la partie pour 2 points.

Si ce dé ne se trouve pas dans le jeu, le joueur peut annoncer le chiffre multiplicateur (2-4-8-16-32-64) qu'il désire appliquer à l'enchère.

PARTIE SIMPLE - DOUBLE - TRIPLE :

Le joueur gagnant marque les points marqués sur le Cube. Il y aura double jeu si le gagnant

a retiré ses points et que l'adversaire n'en a pas retiré. Le joueur gagnant marque les points marqués sur le Cube.

« LA CHOUETTE » :

Permet de jouer à 3 joueurs ou plus. Chaque joueur lance un dé. Le chiffre le plus élevé appartient à « l'homme à battre » qui joue donc contre tous les autres. Le deuxième dé le plus élevé devient le capitaine des autres joueurs. C'est lui qui jouera avec les conseils de ses équipiers. Si l'équipe gagne, chaque équipier marque le nombre de points marqués sur le Cube.

STRATÉGIE :

On peut :

- soit revenir rapidement dans son jeu

- soit empêcher l'adversaire de revenir rapidement dans son propre jeu. Le Backgammon est comme une course en essayant de placer l'adversaire dans des positions difficiles et en lui faisant perdre du temps. L'expérience montrera à chacun toutes les possibilités offertes aux joueurs pour retarder l'adversaire, en fonction des positions des pions de chacun.

63. LOTO

On dispose d'un sac contenant 90 pions simple numéro (ou 45 pions double numéro) numérotés de 1 à 90, et de 6,12 ou 24 cartons.

Ces cartons sont divisés en 3 rangées de 9 cases. 15 cases portent un des chiffres. Chaque joueur reçoit un même nombre de cartons. Le joueur sort les pions du sac un par un et annonce le numéro. Les possesseurs de ce numéro posent ce pion ou une marque sur la case correspondante. Le gagnant est celui qui a rempli ses cartons le premier.

64. MARTINETTI

Ce jeu s'inspire du jeu de Petits Chevaux, mais avec d'autres variantes. Il faut 3 dés pour 2 ou plusieurs joueurs et des pions. Tracer sur papier un tableau composé de 2 rangées de 6 cases marquées : l'une de 1 à 6, l'autre de 7 à 12.

Chaque joueur a son pion. Il lance les dés.

Pour entrer dans le jeu, il doit obtenir un AS. Il place alors son pion sur la case 1 ou sur la case portant le numéro de l'autre dé. Il peut aussi additionner les points des 3 dés pour se porter à la case correspondant au total.

Chaque joueur joue aussi longtemps qu'il peut avancer, s'il ne le peut pas, il cède la place à un autre joueur. Le gagnant est celui qui a accompli le parcours aller-retour.

65. OIE

Se joue avec 2 dés. Chaque joueur joue à son tour et compte avec sa marque le nombre de points réalisés avec les dés. Au commencement, si quelqu'un fait 9 par 6 et 3 il ira immédiatement au nombre 26. S'il fait 4 et 5, il ira au nombre 53.

Qui fera 6 paiera le prix convenu et ira à 12.

Qui ira à 19 (Hôtel) paiera le prix et attendra que les joueurs jouent 2 fois.

Qui ira à 31 (Puits) attendra qu'un autre joueur arrive au même numéro, et prendra sa place.

Qui ira à 42 (Labyrinthe) retournera au numéro 30.

Qui ira au 52 (Prison) attendra qu'un autre joueur vienne au même numéro pour repartir.

Qui ira à 58 (Tête de mort) recommencera tout le jeu.

Celui qui est rejoint sur un numéro ira prendre la place primitive de son adversaire.

Celui qui dépasse 63 avec le nombre de points joués devra reculer d'autant de cases supplémentaires jusqu'à ce qu'il termine juste à 63.

Le gagnant est le joueur qui arrive en premier sur la dernière case.

66. TRIC-TRAC

Se joue sur le Jacquet.

Les déplacements des dames venant du résultat des dés ne servent qu'à donner des points, au maximum 12 fois 12 points. Au départ, les dames doivent partir en sens inverse des aiguilles d'une montre, passent les 4 Pans, puis reviennent. Et ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné. Les joueurs marqueront les points de leur jeu ce qui donne un résultat final qui peut être différent du Jacquet.

JEUX DE PATIENCE

67. CINQ CROIX

Utiliser la grille quadrillée prévue à cet effet.

Le but du jeu est d'aligner 5 croix verticalement et horizontalement ou en diagonale. Ces 5 cases sont ensuite réunies par un trait.

Le jeu s'arrête quand toutes les possibilités de la grille sont utilisées. Le gagnant est celui qui a réussi le plus grand nombre de suites de 5 croix. Chaque joueur marque une croix à son tour. Pour différencier les jeux, l'un fait une croix, l'autre fait un rond.

68. LAM TURKI

Se joue sur l'étoile du jeu du SOLITAIRE.

Le joueur pose 9 pions sur les pointes ou intersections de l'étoile qui en comporte 10. Il faut réussir à éliminer tous les pions sauf un, en utilisant le même système de prise que pour le jeu du solitaire.

69. PETITS CARRÉS

Utiliser la grille prévue à cet effet.

Chaque joueur à son tour marque au crayon un côté d'un petit carré.

Lorsqu'un joueur trace le quatrième côté, il en devient possesseur, et le marque d'un signe (croix, rond ou initiale).

Le gagnant sera celui qui comptera à la fin le plus grand nombre de carrés marqués à son signe. Lorsqu'un joueur forme un carré, il joue à nouveau. Chacun doit éviter de donner à son adversaire la chance de faire d'autres carrés.

70. SOLITAIRE

Ce jeu se joue seul (Solitaire).

On utilise un carton imprimé d'un octogone. Ce carton a 37 marques disposées en 7 rangées. Prendre 37 pions, les disposer sur les 37 marques. Le joueur enlève un pion de son choix.

But : réaliser une figure géométrique choisie à l'avance en enlevant les pions. Pour enlever ses pions, il faut qu'il puisse sauter par-dessus un pion voisin, l'emplacement suivant devant être libre.

Ce jeu permet de nombreuses combinaisons.

La difficulté est d'éviter de laisser des pions isolés qu'il serait impossible d'atteindre.

71. TAQUIN

Utiliser le plateau carré comprenant 16 cases.

Prendre les pions de lots numérotés de 1 à 16. Disposer ces pions sans tenir compte de leur numéro. Enlever un pion quelconque des 16 cases. Il s'agit de remettre en place la succession

de 1 à 16 à partir du côté gauche supérieur.
Les pions doivent être classés de cases en cases, en utilisant la case libre. Aucun pion ne devant être soulevé pour arriver à son emplacement.

JEUX DE DÉS

72. BELOTE AUX DÉS

À 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 (3 dés identiques) 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 6, 5, 4 les 20 points du 6 et les 20 points de séquence s'additionnent.

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

Le gagnant est celui qui atteindra le premier 1000 points.

73. BUCK DICE

Un joueur lance un dé : le chiffre sorti sera celui retenu « ATOUT » pour la partie. Ensuite, chaque joueur lance 3 dés et marque un point chaque fois que le chiffre « ATOUT » est sorti. Chaque joueur joue à son tour. Le gagnant est celui qui a obtenu le premier 15 points.

Le joueur qui dépasse 15 voit son dernier coup annulé. Les brelans comptent 5 points. Le brelan d'atout gagne la partie, même s'il y a déjà des points marqués.

74. CAMEROUN

Se joue à plusieurs joueurs avec 5 dés, en 10 coups complets.

Préparer un tableau de marquage. Sur les lignes horizontales, à gauche on portera le nom des joueurs. Faire ensuite 10 lignes verticales + 1 ligne verticale TOTAL.

Les premières lignes verticales seront, en tête, marquées de 1 à 6, les autres à la suite :

- P (petit qui veut dire séquence 1-2-3-4-5),
- G (grand = 2-3-4-5-6),
- F (full= brelan+ 1 paire),
- Q (quintin = 5 dés de même valeur).

P (1-2-3-4-5) vaut 15 points. G (2-3-4-5-6) vaut 20 points. F (full) vaut l'addition des points de chaque dé. Q (quintin) vaut 30 points.

Le résultat de chaque coup sera noté dans la colonne correspondante au joueur. Chaque coup permet de lancer les dés 3 fois de suite en retirant ceux qu'il désire pour améliorer son score.

Avant de jeter les dés pour la 3ème fois, le joueur annonce la colonne qu'il a choisie. S'il s'agit des colonnes 1 à 6, il pourra y noter le résultat des points de dés qu'il a mis de côté. Mais s'il annonce les colonnes P-G-F-Q, sans obtenir le résultat il y marque une croix. Cela indique qu'il ne marque rien, mais que cette colonne devient interdite également pour les autres joueurs. S'il gagne, il y marque les points correspondants.

Chaque colonne marquée devient interdite pour les autres joueurs.

Après les coups, on totalise les points de chaque joueur. Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.

75. CATARANGA

Jeu venant de l'Inde, se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

Tracer sur un carton carré un quadrillage de 9 cases x 9. Marquer d'une croix 5 cases. Celles du milieu de chaque rangée extérieure, et celle du milieu de la grille.

Se joue avec 2 dés et 2 pions par joueur.

Chacun possède 2 pions. Le gagnant est celui qui conduit ses 2 pions dans le « TACHI » (case marquée du centre). Les pions avancent par le jet des 2 dés dont on ne retient que les 1, 3, 4 et 6. Le joueur avance à son gré un ou plusieurs points du total des points marqués par les 2 dés. Les pions avancent, en partant de la case extérieure marquée d'une croix, et suivant une progression circulaire pour arriver au centre.

Un double oblige à relancer les dés. Le joueur n'a pas le droit de refuser d'avancer.

Un pion qui n'est pas sur une case de départ est retiré du jeu si un pion adverse traverse la case où il se trouve. Ce pion sorti ne reviendra à son départ que si son joueur fait un jet double.

Tous les pions s'arrêtent à 4 cases du but. Il faudra faire un double 4 pour arriver au «TACHI ».

76. DÉS MORTS

Se joue à 2 ou plusieurs joueurs avec 4 dés. Chacun lance un dé pour déterminer le premier joueur. Le plus faible commence.

Le premier joueur lance les 4 dés. Il totalise la somme des 4 dés sortis. S'il sort un 2 ou un 5, il ne totalise rien, mais au contraire exclut ces 2 dés du jeu. 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 étant celui qui totalise le plus grand nombre de points.

77. GRANDE COURSE

Se joue à 2 avec 2 dés et 3 pions chacun.

Tracer, sur papier, un rectangle divisé en 2 rangées de 12 cases. Chaque joueur jouera sur la rangée placée devant lui. Il faut faire sortir le premier ses 3 pions. A chaque tour, on lance un dé. Au premier coup on fait entrer un pion en le plaçant au chiffre équivalent aux points du dé. Ensuite on avance d'autant de cases que de points faits avec le dé, ou on en fait entrer un autre. Plusieurs pions peuvent être sur la même case. Le coup suivant permet de les sortir ensemble. Pour sortir, le pion doit être exactement à la dernière case, sinon il revient au point de départ. Si un pion arrive à la hauteur de son adversaire, il doit revenir au point de départ.

78. NAVIRE ET CAPITAINE

Se joue à 2 ou plusieurs joueurs avec 5 dés.

Le jeu consiste à monter un équipage maritime le plus fort possible.

Le jeu se jouera en 10 tours complets.

Chaque joueur, à son tour, lance 3 fois les dés. Il tente à chaque fois d'obtenir le maximum.

Il faut sortir dans l'ordre :

- 6 qui est le navire

- 5 qui est le capitaine

- 4 qui est le second du navire.

À chaque coup, il enlève le dé correspondant au chiffre désiré et rejoue les autres restants.

Lorsque le joueur a obtenu les 6-5 et 4, il compte les points des autres dés qui représentent l'équipage. S'il n'a pas utilisé les coups, il peut améliorer son score.

Le gagnant de la fin de la partie, après les 10 tours, est le joueur qui aura le plus de points marqués dans la recherche de l'équipage.

79. PASSE DIX

On appelle « manque » les points de dés entre 3 et 10. On appelle « passe » les points entre 11 et 17. Disposer d'un tableau séparé en 2 sur lequel on a écrit « PASSE » et « MANQUE ». Miser sur ce tableau. Les dés jetés, on compte les points. Leur addition détermine si le résultat se fixe à « PASSE » ou « MANQUE ». Celui qui a gagné voit sa mise doublée.

80. SÉQUENCES

Deux joueurs ou plus – avec 6 dés.

Chacun lance 6 dés et les donne ensuite à son voisin. Il faut obtenir le premier 100 points en additionnant chaque score d'après le tableau suivant :

1 - 2 = 5 points.

1 - 2 - 3 = 10 points.

1 - 2 - 3 - 4 = 15 points.

1 - 2 - 3 - 4 - 5 = 20 points.

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 = 25 points.

Toutefois, le coup apportant 3 as dans le même jet de dés annule tous les points obtenus auparavant et oblige à repartir de 0.

81. TRENTE-SIX

Mettre chacun un enjeu dans le pot. Chaque joueur lance ensuite le dé à son tour. Il annonce le résultat. Le suivant joue et ajoute le résultat annoncé précédemment. Il faut atteindre 36 ou s'en approcher, sans dépasser. Celui qui dépasse est éliminé. Le suivant joue en reprenant le résultat précédent.

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

82. YAM'S

Se joue avec 5 dés, en 10 coups.

Le joueur dispose de 3 lancers à chaque coup.

Il peut reprendre les dés ou en conserver, selon son gré. Le premier coup recherche les as, le second les 2 ensuite 3, 4, 5, 6.

On inscrit les points au fur et à mesure. Lorsque le total provisoire dépasse 60, ajouter 30 de bonus. Le coup suivant doit obtenir au moins 20 points en additionnant les dés. Ensuite, un maximum supérieur à 20 points. Enfin, le « FULL » (3 mêmes faces + 2 mêmes faces), la « SUITE » (1, 2, 3, 4, 5) ou (2, 3, 4, 5, 6), et le YAM (5 faces semblables) qui valent 50 points. Le gagnant est celui qui totalisera le plus de points.

83. ZANZI

A partir de 3 personnes, 3 dés.

But : Faire ZANZI, c'est-à-dire tirer 3 dés de même valeur. On dit ZANZI d'as ou de 6 ou de 5. Si personne ne fait ZANZI on totalise les dés suivants : As : 10 points - 6 : 6 points - 5 : 5 points - etc...

Marche du jeu : Jeter les dés. Si le jeu ne plaît pas reprendre un ou deux dés et les relancer au maximum 3 fois. Si le premier joueur ne lance qu'une ou 2 fois, les suivants doivent faire de même.

S'il y a rampot, départagez par un coup sec.

Variante 1 : Le premier joueur peut déterminer la manière de jouer suivant son propre jeu. S'il a peu de points, il annonce « PETIT » ce qui oblige les adversaires à faire plus petit que lui. Au contraire, il peut annoncer « GROS » pour obliger à faire plus fort.

Variante 2 : Le premier joueur fait rouler les trois dés. S'il n'est pas satisfait du résultat obtenu,

il peut reprendre un ou deux dés et les lancer à nouveau une deuxième et même une troisième fois. Les autres joueurs n'ont pas le droit de jeter les dés plus de fois que le premier, mais s'ils veulent les lancer moins que lui, ils doivent l'annoncer avant de jouer leur dernier coup.

84. 421

Pas de limite au nombre des joueurs. Se joue avec 3 dés et 11 jetons ou pions.

Valeur : 421 : 4 - 2 - As.

Brelan : Même nombre sur chaque dé.

Tierce : Succession dans l'ordre (1, 2, 3).

Composition mineure : 6, 4, 2 ou 5, 3, 1 etc...

Première phase : Charge : Celui qui a la valeur la plus faible prend les jetons représentés par celui qui a fait la valeur la plus forte. 421 : 8 jetons, 3 AS : 7 jetons - BRELAN : Nombre de jetons égal à la valeur des dés. - TIERCE : 2 jetons - Composition mineure : 1 jeton.

Deuxième phase : Décharge : Jouer une fois pour savoir qui commence (le plus faible). Faire 3 lancers. Celui qui fait le moins reçoit les jetons de celui qui fait le plus d'après les mêmes valeurs que ci-dessus. Le gagnant est celui qui n'a plus de jetons.

85. 5 000

Se joue avec 6 dés. **2 à 5 joueurs.**

Déterminer qui joue le premier avec un dé. Lancer les 6 dés qui doivent sortir As ou 5. Sinon passer son tour. Phase du jeu : Retirer les As ou 5 ainsi que Brelan ou Tierce. Rejouer en retirant As ou 5 et arrêter suivant son initiative. Si au cours d'un jet, ne sort ni As, ni 5, tout est perdu et on passe au suivant.

Marquer sur un carnet les points de chaque joueur. Celui qui atteint le premier 5000 a gagné.

Valeur : AS : 100 points - 5 : 50 points. BRELAN : Autant de centaines que le chiffre des dés (ex. : 300 pour trois). 100 pour 3 As. SUITE : 1, 2, 3, 4, 5, 6 : 1500 points.

Si le joueur retire tous les dés marquants, il peut recommencer avec les 6 dés en continuant à additionner.

Pour commencer à totaliser, il faut la première fois faire au moins 500 points.

86. COUP DE DÉS

2 dés - Chaque joueur débute le jeu avec cinq pièces. Tour à tour les dés sont jetés. Le joueur qui sort le chiffre le plus élevé se défait d'une pièce. Le joueur qui obtient des doubles doit récupérer 2 pièces. Pour gagner à ce jeu, il faut être le premier à réussir à se défaire de toutes ses pièces.

JEU D'ADRESSE

87. PUCE

La cuvette de roulette servant de bol, chaque joueur essaie à son tour de faire sauter un petit jeton ou bouton, ou tout autre petit objet plat dans ce bol.

Pour cela, on appuie avec un pion de dame par exemple, sur le bord du petit jeton. Celui-ci saute et bien dirigé doit tomber dans le bol. A partir de ce jeu, des paris ou des gages peuvent être définis pour intéresser la partie.

JEU DE CARTES

88. BARBU

Se joue à 4 joueurs avec 32 ou 54 cartes.

Chacun des joueurs distribue les cartes à tour de rôle, au tour d'après, le joueur suivant distribue. Les cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre, 1 par 1, 2 par 2, 3 par 3, cela reste au jugement du distributeur, une fois le choix fait, il doit simplement s'y tenir.

Le premier joueur à la gauche du distributeur fait son choix puis lorsque la partie démarre, c'est à lui de commencer.

Le donneur distribue les cartes une par une, deux par deux ou trois par trois en fonction de son humeur, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à sa gauche choisit l'objectif et joue en premier.

Hiérarchie des cartes

Il est le même que dans beaucoup de jeux de cartes, par ordre hiérarchique de la plus forte à la plus faible :

As

Roi

Dame

Valet

10

9

8

7

6

5

4

3

2

Valeur des cartes

1 point par pli, 2 points par cœur, 4 points par dames, 10 points pour le barbu (Roi de cœur).

Partie en 5 manches

Le jeu du barbu peut se jouer en plusieurs manches, généralement elles s'ordonnent de la façon suivante :

1ère manche : Faire le moins de levées

Dans cette première manche au jeu de barbu votre objectif sera de faire le moins de plis possible, on compte 5 points par levée, faites le calcul en fin de manche pour chacun des joueurs.

2ème manche : Eviter les cœurs

Chaque cœur encaissé c'est 5 points de pénalités, alors faites tout pour ne pas en gagner lors de cette deuxième manche du barbu.

3ème manche : Eviter les dames

Le jeu continu avec cette troisième manche où cette fois ci il est primordial d'éviter les dames, pour chaque dame prise c'est 20 points à ajouter à votre score...

4ème manche : Le Barbu

Le barbu c'est le roi de cœur qui vous coûtera 80 points si vous le récupérez lors de cette 4ème manche.

5ème manche : La salade

Appelée aussi ratatouille, c'est la manche la plus drôle, elle combine l'ensemble des règles des quatre autres manches : Ne pas faire de plis, évitez les cœurs, les dames mais aussi le barbu !

À la fin de la partie le grand vainqueur est celui qui totalise le moins de points !

89. BATAILLE

Se joue avec un jeu de 32 ou 54 cartes. Le donneur distribue toutes les cartes.

La valeur des cartes va en décroissant de l'As au 7 ou au 2.

On ne fait pas de différence entre les couleurs.

Chaque joueur fait un paquet de ses cartes sans les ordonner et sans les regarder.

Le premier joueur met sur la table la première carte de son paquet, le second fait la même chose.

La carte la plus forte gagne la levée que ramasse le joueur ayant mis la carte forte.

On dit « Bataille » quand 2 cartes sont de même valeur. Dans ce cas, on rejoue chacun une autre carte. La carte la plus forte emporte alors toute la levée additionnée.

Le gagnant est celui qui aura dans ses mains toutes les cartes du jeu.

90. BELOTE

Se joue à 2 ou 4 joueurs.

C'est un jeu de combinaisons et de levées.

La valeur des cartes diffère s'il s'agit d'atouts ou d'autres couleurs.

En atout : le valet vaut 20 points ; le neuf : 14 points ; l'as : 11 points ; le 10 : 10 points ; le roi : 4 points ; la dame : 3 points.

En couleur : l'as vaut 11 points ; le dix : 10 points ; le roi : 4 points ; la dame : 3 points ; le valet : 2 points. Les autres cartes ne sont pas comptées, mais jouent pour des combinaisons.

Annonces :

a) les carrés : un carré est une réunion de 4 cartes de même valeur.

Carré de valet : 200 points

Carré de neuf : 150 points

Carré d'as, de roi, de dame ou de dix : 100 points

b) Les séquences qui sont :

La tierce : 3 cartes qui se suivent : 20 points

La quatrième : 4 cartes qui se suivent : 50 points

La quinte : 5 cartes qui se suivent : 100 points

Toutes ces annonces doivent être annoncées au moment où le joueur joue sa première carte.

La combinaison la plus forte annule toutes les autres. La combinaison d'atouts est la plus forte.

En cas de combinaison de même valeur, c'est au premier que revient les points gagnés par l'annonce. Si un joueur a plusieurs combinaisons et est possesseur de la plus forte, on peut additionner ses autres combinaisons plus faibles.

On appelle « Belote », le mariage du roi et de la reine d'atout dans la même main. Celle-ci s'annonce au moment où on les joue.

Le jeu :

Se joue par groupe de 2. On est obligé de fournir la couleur demandée si on en possède.

On peut monter ou ne pas monter sauf en atout.

On est obligé de couper sauf pour le partenaire.

Si on n'a ni couleur demandée, ni atout, on choisit librement une couleur de défausse.

L'équipe gagnante sera celle ayant obtenu le plus grand nombre de points.

91. BÉZIGUE

Jeu de combinaisons, **se joue à 2** avec 2 jeux de 32 cartes.

Le Bézigue : c'est une combinaison réunissant la dame de pique et le valet de carreau. Elle vaut 40 points. Le double bézigue vaut 500 points à condition d'avoir gardé le premier.

Les carrés : 4 as valent 100 points – 4 rois valent 80 points – 4 dames valent 60 points – 4 valets 40 points. Mariage : Roi et Dame de même famille valent 20 points. Mariage d'atouts : 40 points.

Quinte à l'as : (as, dix, roi, dame, valet) en atout : 250 points.

Chaque joueur reçoit 9 cartes 3 par 3. La dernière étant retournée sur le talon. Si la retourne est un 7 le donneur marque 10 points.

Celui qui possède le 7 d'atout peut échanger contre la retourne, après avoir fait une levée. Il marque 10 points. Après chaque levée, chaque joueur prend une carte du talon.

Ceci jusqu'à épuisement complet du talon. On joue ainsi n'importe quelle carte.

Quand 2 joueurs jettent une carte de même valeur, c'est la première jouée qui gagne. Le droit d'annoncer une combinaison n'est acquis qu'à la suite d'une levée.

Cette combinaison est étalée devant soi.

Ces cartes étalées ne peuvent resservir, mais peuvent figurer dans une autre combinaison.

Quand les cartes du talon sont épuisées, le joueur doit fournir la couleur demandée ou couper.

L'atout est désigné par la première carte retournée.

92. CALCULATEUR

Prendre un jeu de 32 cartes.

Chaque As vaut 11 points, chaque figure 10 points, les autres cartes leur valeur. Le calculateur ne regarde pas le jeu. Son partenaire choisit 3 cartes du jeu qu'il pose séparément. Il place ensuite autant d'autres cartes qu'il veut pour arriver au total de 15 cartes.

Exemple : Sur un valet valant 10 points, on pose 5 cartes ou sur un 8 valant 8 points, on pose 7 autres cartes. Le talon restant sera mis de côté. Le calculateur prend alors le talon. Il doit donner le total des points des 3 premières cartes.

Solution : Le calculateur compte de mémoire les cartes du talon restant et il ajoute 16 au nombre de cartes restantes.

93. CRAPETTE

Se joue à deux. C'est un jeu de cartes et de réussite avec 2 jeux de 54 cartes.

Chaque joueur bat son jeu et le fait couper. Il tire de son paquet les 4 premières cartes et les retourne puis les dispose à droite en colonne.

Ensuite le joueur dispose sa crapette en posant l'une sur l'autre sans les regarder 11 cartes dont la dernière est retournée.

Cette crapette est placée à gauche du joueur. Il met à côté le restant du jeu soit 37 cartes constituant le talon. Il faut se débarrasser de ses cartes le plus vite possible.

Au centre de la table, on met les as, sur lesquels viendront se placer les autres cartes de la même famille par ordre décroissant.

Il y a donc 2 séries de 4 couleurs.

Les 2 colonnes latérales reçoivent les cartes qui ne peuvent trouver de place dans une famille. Elles sont disposées en ordre décroissant et en alternant les couleurs.

Marche du jeu : le joueur ayant retourné sur sa crapette la carte la plus forte joue le premier. Il regarde les 2 colonnes de 4 cartes. S'il voit un as, il le place sur l'une des colonnes centrales, ce qui lui donne une case. S'il y a aussi une carte de la même famille, il la place sur l'as et libère ainsi une autre carte.

De même, si dans les colonnes se trouvent par exemple un roi de carreau, une dame de trèfle, celle-ci se place sur le roi, mais décalée, ce qui donnera une troisième case. On peut aussi placer sur la crapette ou le pot de l'adversaire une carte de la même famille, de valeur immédiatement supérieure ou inférieure.

Lorsqu'un joueur ne peut plus rien faire, il cherche à placer en priorité les cartes de sa crapette puisées de son talon.

Quand le premier joueur a terminé, le second joue et ainsi de suite.

Les opérations successives sont donc :

a) Les montées : c'est-à-dire mettre dans les piles du centre les dernières cartes des séries des

colonnes latérales, ainsi que les cartes de sa crapette et de son pot.

b) Charger : la crapette ou le pot de l'autre joueur.

c) Placer sur les piles du milieu le plus de cartes possibles.

Il faut pour cela libérer les cases pour débloquer certaines cartes.

Il faut donc repérer les fautes ou omissions de son adversaire et lui annoncer « crapette » ou « faute ».

On joue ainsi à sa place.

d) Les Fautes : ne pas monter sur une pile.

Jouer sa crapette ou son talon avant d'épuiser toutes les possibilités.

Omettre de placer une carte sur la crapette ou le pot de son adversaire.

Ne pas libérer de cartes possibles.

Le gagnant est celui qui aura le premier réussi à placer toutes ses cartes.

94. ÉCARTÉ

Se joue avec 32 cartes à jouer. Les cartes ont une valeur décroissante, roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit, sept. Le donneur a distribué 5 cartes à chaque joueur en 2 fois. La onzième carte désigne l'atout et est retournée. La retourne donne un point au donneur.

Si le jeu ne plaît pas à l'adversaire, il demande d'autres cartes.

Il y a donc plusieurs possibilités.

1) Le donneur accepte et donne le nombre de cartes désirées en échange.

2) Le donneur peut également écarter à son tour.

3) Le donneur peut refuser et à la suite de ce refus, s'il ne fait pas le point, son adversaire marque un point supplémentaire.

Si le premier joueur joue sans rien demander, il doit faire 3 levées et perd un point. Les joueurs doivent fournir la couleur demandée.

Ils doivent fournir une carte supérieure à celle de l'adversaire. S'il ne peut fournir, il coupe.

Le joueur ayant le roi d'atout l'annonce à la première carte et marque un point.

3 ou 4 levées marquent 1 point ; 5 levées, 2 points. La partie est jouée en 5 points.

95. ENTÊTÉS

Se joue à 2 avec 32 cartes. Un joueur retourne les cartes et annonce 7, 8, 9, 10, etc... et recommence chaque série.

À chaque fois que la carte correspond à l'annonce, elle est mise de côté. Le paquet terminé, on prend les cartes restantes, on les bat et on recommence jusqu'à la mise en place d'une série complète. Après, le second joueur prend le jeu et continue.

Le gagnant est celui qui aura terminé dans le nombre de tours le moins élevé.

96. MANILLE

Se joue de 2 à 4 joueurs avec un jeu de 32 cartes.

La valeur des cartes est : dix (manille) = 5 points ; as (manillon) = 4 points ; roi = 3 points ; dame = 2 points ; valet = 1 point.

Il s'agit de faire des levées sans annonces. Les joueurs doivent fournir la couleur demandée, à défaut il faut couper. A 4 les joueurs jouent par équipe.

Quand l'adversaire a coupé, il faut obligatoirement surcouper si on peut mais il n'est pas obligatoire de mettre un atout inférieur.

Chaque levée compte un point qui s'ajoute aux points des cartes formant les levées.

On distingue 4 façons de jouer à la manille :

1) Manille parlée : Distribuer 8 cartes à chacun et retourner la dernière carte qui désigne l'atout.

Si la retourne est une manille, le donneur marque 5 points. Les joueurs peuvent montrer leurs

jeux aux adversaires, à condition que les autres joueurs puissent voir également. Ils peuvent s'interroger sur leur jeu et demander conseil. La partie se joue en 50 points. On ne marque que les points dépassant 34.

2) Manille muette : Les règles d'information données dans le jeu précédent sont supprimées, chaque joueur jouant sans renseignement.

3) Manille coincée : L'atout n'est pas donné par la carte retournée, mais choisi par le donneur ou son partenaire. On peut jouer sans atout. Si l'adversaire estime que son jeu est suffisant pour faire perdre le demandeur, il « coinche » ou « contre ». L'équipe ayant ainsi coincé marque les points doubles si le demandeur a perdu... De même si le donneur a gagné une partie coincée par l'adversaire il doublera ses points coincés.

4) Manille aux enchères : Chacun joue pour soi, la dernière carte n'est pas retournée. Le premier joueur annonce le nombre de points qu'il estime pouvoir réaliser.

Si son jeu est mauvais, il passe.

Les joueurs suivants surenchérissent chacun à leur tour. C'est le joueur qui annonce le nombre de points le plus élevé qui donne l'atout et joue la première carte.

Il aura contre lui les 3 cartes adversaires.

Ceux-ci ne sont pas obligés de monter ni de couper sur les cartes de leurs partenaires.

Quand le demandeur a perdu, les points sont partagés entre les 3 autres.

97. MARIAGES

Se joue à 2 avec 32 cartes. On désigne BRISQUES l'association de l'as et du dix. Les brisques valent respectivement 11 et 10 points.

Les figures : roi, dame, valet valent 4, 3 et 2 points.

But du jeu : Faire le plus de levées possibles, et obtenir le plus grand nombre de points, et annoncer les combinaisons pouvant se former dans son jeu.

Combinaisons :

a) mariages : le roi et la dame de la même couleur : 20 points (40 en atout) ;

b) les carrés :

- carré d'as = 150 points ;

- carré de dix = 100 points ;

- carré de roi = 80 points ;

- carré de dame : 60 points ;

- carré de valet : 40 points.

c) séquence : suite de 3 cartes au minimum

Tierce : à l'as = 60 points ; au roi = 50 points ; à la dame = 40 points ; au valet = 30 points ; au dix = 20 points ; au neuf = 10 points.

Quatrième : à l'as = 100 points ; au roi = 80 points ; à la dame = 60 points ; au valet = 40 points ; au dix = 30 points.

Quinte : à l'as = 300 points ; au roi = 150 points ; à la dame = 100 points ; au valet = 50 points.

Les séquences en atout ont leurs points doublés. L'annonce des mariages ou des combinaisons ne se fait qu'à la suite d'une levée.

On les marque dès leur déclaration.

Marche du jeu : Se joue en 600 points. On distribue à chacun 5 cartes en 2 fois et on retourne la onzième qui désigne l'atout. La retourne « DIX » ou « AS » gagne 10 points au donneur. Le 7 permet de faire l'échange contre la retourne.

Les joueurs prennent une carte au talon pour compléter le jeu après chaque échange. Celui qui a ramassé une levée se sert le premier et rejoue immédiatement.

On puise dans le talon tant que celui-ci existe.

Ensuite, le joueur est obligé de fournir la couleur ou couper ce qui lui permet de gagner sa levée.

Un joueur recevant 5 figures les donne, les annonce et gagne 20 points.

Les cartes apportées par le talon permettent de marquer à nouveau les points des combinaisons. Le joueur prenant la dernière carte du talon marque 10 points, ainsi que celui faisant la dernière levée. 5 atouts en main après épuisement du talon valent 30 points.

98. MENTEUR

Se joue à partir de 2 joueurs, avec un jeu de 32 cartes ou 54 cartes.

Chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes : mais il faut en réserver quelques-unes pour constituer le talon qui est mis de côté.

Le but du jeu est de se débarrasser le plus vite des cartes que l'on a en main.

Le premier pose une carte sur la table, figure retournée, et annonce une couleur vraie ou fausse.

Le suivant joue de la même façon, annonçant la même couleur que le précédent. Ainsi de suite.

Chaque joueur peut dire à son adversaire « Menteur » lorsque celui-ci vient de jouer.

Le joueur ainsi interrogé retourne sa carte. S'il a menti, il est obligé de ramasser toutes les cartes posées sur le tapis.

Par contre, s'il n'a pas menti, c'est l'accusateur qui prend tout le jeu.

Le joueur ayant ramassé le paquet joue à nouveau et le jeu se poursuit.

Le gagnant sera celui qui sera débarrassé de ses cartes.

99. MISTIGRI

Se joue à 3 ou 4 avec un jeu de 32 cartes. À quatre, on ajoute les 6 de chaque couleur ; à 5 on ajoute les 6 et les 5, etc...

Chaque joueur reçoit un nombre de jetons et 5 cartes.

Le donneur retourne la première des cartes restantes, ce qui désigne l'atout.

Chaque joueur reçoit des jetons, et met un jeton dans le pot, ce qui constitue l'enjeu.

Après avoir regardé son jeu, chaque joueur peut soit le garder comme il le reçoit, soit écarter tout ou partie de ses cartes, et recevoir un nombre égal de cartes prélevées sur le talon.

La valeur des cartes est la même qu'à l'écarté, mais le valet de trèfle est désigné comme la plus forte carte du jeu, et appelé « Mistigri ».

Si un joueur a d'entrée 5 cartes de même couleur, il gagne le pot. Lorsque plusieurs joueurs ont une couleur, la plus forte est celle contenant les plus hautes cartes. Toutefois, la couleur d'atout l'emporte sur toutes les autres.

Si aucun ne possède une couleur, on joue par levée. Il faut obligatoirement fournir la couleur demandée, monter, couper, et surcouper sinon la défausse est libre.

Le mistigri aura bien entendu le droit de prendre sur les meilleures cartes.

Chaque joueur verse au pot un jeton s'il ne fait pas de plis. A l'inverse, tout joueur qui fait une levée, prend un jeton dans le pot.

100. NAIN JAUNE

Il faut se servir d'un jeu de 54 cartes.

C'est le sept de carreau qui représente le nain jaune.

Avant de commencer le jeu, on conviendra de la valeur des jetons.

Puis, avant de battre les cartes, chacun des joueurs garnira le tableau de la manière suivante :

sur le dix de carreau : 1 jeton ;

sur le valet de trèfle : 2 jetons ;

sur la dame de pique : 3 jetons ;

sur le roi de coeur : 4 jetons ;

sur le nain jaune : 5 jetons.

On répétera la mise chaque fois que l'on rebattra les cartes, et on pourra, au lieu d'un jeton, en mettre plusieurs pour jouer plus

101. PIQUET

Le plus ancien des jeux de cartes. **Se joue à 2 joueurs** avec un jeu de 32 cartes.

Ordre décroissant : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept. L'as vaut 11 points ; les figures : 10 points.

Il n'existe pas d'atout. La partie se joue sur 150 points et 221 points pour la belle. Le donneur distribue 12 cartes à chaque joueur par ensemble de 2. Les cartes non distribuées constituent le talon qui est placé sur la table en 2 paquets. Un paquet de 5 cartes destinées à l'adversaire du donneur, l'autre paquet de 3 cartes pour le donneur lui-même.

Écart : l'adversaire du donneur écarte son jeu en changeant avec son talon de 5 cartes, mais il n'est pas obligé de les prendre toutes. Il peut regarder celles qu'il ne prend pas. Le donneur va prendre s'il en reste les cartes du premier paquet laissées par l'adversaire. Il dispose également de 3 cartes de son paquet, dont il va prendre obligatoirement une carte. Ces prises sont faites dans l'ordre où elles se trouvent mais après avoir abandonné les cartes rejetées.

Annonce : l'adversaire du donneur annonce ses combinaisons, le donneur répond :

- a) ne vaut pas
- b) égal
- c) contre

Si dans son jeu le joueur ne possède que des cartes blanches sans atouts, il annonce avant l'écart : Dix de blanc et marque 10 points.

Combinaison : Au piquet les combinaisons sont : a) le point : c'est le plus grand nombre de cartes d'une même famille tenu dans la même main, on marque autant de points qu'il y a de cartes avec un minimum de 3, b) la séquence : plusieurs cartes de même valeur qui se suivent : Tierce - Quarte - Quinte - Sixième - etc...) brellan : réunion de 3 cartes de même valeur - d) quatorze : réunion de 4 cartes.

Le brellan vaut 3 points et le quatorze 14 points.

Une combinaison de même valeur chez l'un ou l'autre des joueurs donne la préférence à la combinaison la plus forte.

Marche du jeu : Les joueurs annoncent leur combinaison. Le premier joueur fait le compte de ses points et pose une carte en ajoutant un point à son total. Le deuxième joueur annonce à son tour, compte et pose également une carte.

Celui qui fait la levée marque un point, et un autre point en jouant la carte suivante.

L'adversaire doit toujours fournir la couleur demandée.

Lorsqu'un joueur atteint 30 points et que l'adversaire n'a encore rien marqué, il y a « pic » ce qui vaut 60 points au lieu de 30. Lorsque les 30 points sont atteints, avant de rejouer la première carte, il y a repic, ce qui vaut 90 points.

Une partie est de 12 levées valant chacune un point et la dernière 10 points.

Celui qui ne fait aucune levée est capot, et son adversaire marque 40 points, sans pouvoir additionner les 10 points de dernière levée.

102. PIQUET VOLEUR

Se joue à 4 joueurs par équipe de 2, chacun recevant 8 cartes. Si une des équipes annonce une combinaison bonne, son partenaire compte aussi ce qu'il a de bon sans tenir compte des combinaisons de l'adversaire. Par contre, les deux partenaires ne peuvent annoncer une même combinaison, sauf pour la séquence inférieure.

103. POKER

Se joue de 3 à 8 joueurs avec 54 cartes additionnées d'un ou de 2 jokers.

Leur valeur est croissante de 2 à l'as.

Combinaisons par valeur décroissante :

Quinte royale : 5 cartes se suivant de même couleur

Carré du poker : 4 cartes de même valeur

Full : comprenant dans la même main un brelan et une paire

Couleur : 5 cartes de même couleur mais qui ne se suivent pas

Quinte : 5 cartes qui se suivent mais qui ne sont pas de la même couleur

Brelan : 3 cartes de même valeur

2 paires : 2 fois 2 cartes de même valeur

Une paire : 2 cartes de même valeur.

Le joker remplace n'importe quelle carte.

Toutefois à valeur égale, une combinaison comportant un joker est battue par la même combinaison sans poker.

Le pot est constitué par la quantité de jetons que chaque joueur mettra en jeu en début de partie.

Ce pot sera augmenté en cours de partie au fur et à mesure des surenchères.

Marche du jeu :

Le donneur distribue 5 cartes à chacun comme il lui plaît. Avant de découvrir leur jeu, les joueurs font leur mise qu'on appelle « Blind » mais c'est le premier joueur qui décide du montant minimum du blind. Les joueurs suivants peuvent doubler cette mise, ce qui oblige les suivants à faire la même mise. Le premier joueur suivant le donneur consulte son jeu. S'il l'estime médiocre, il passe. S'il le juge bon, il mise un certain nombre de jetons.

Les joueurs suivants doivent, s'ils veulent jouer, relancer le jeu en exposant une mise supérieure.

Ceux qui auront ainsi continué le jeu pourront écarter une partie de leurs cartes.

Cet écart est remplacé par le donneur avec les cartes du talon.

Les écarts sont jetés et cachés, aucun n'ayant le droit de regarder.

Les écarts terminés, le premier joueur peut :

- a) passer s'il estime son jeu insuffisant,
- b) ou miser pour participer à la partie définitive.

Les joueurs suivants ont la possibilité de passer, ou de continuer en faisant un enjeu supérieur, une relance. Lorsqu'un des joueurs ne relance plus, le coup est terminé. Le joueur ayant atteint le plus fort enjeu annonce sa combinaison et la montre sur la table.

Ceux qui ont suivi jusqu'au bout mettront également leur jeu et le possesseur de la combinaison la plus forte enlève tout le pot. Il faut signaler que si personne n'a suivi, le joueur ayant fait la plus forte mise peut ramasser le pot sans montrer son jeu.

C'est ce qu'on appelle « Bluff » qui permet de gagner avec un jeu insuffisant si les autres joueurs n'ont pas osé suivre.

104. POKER CROISÉ

Se joue à 2 avec un jeu de 54 cartes et un joker.

Chaque joueur prend à tour de rôle une carte sur le dessus du jeu et la pose devant lui ouverte. La seconde carte est placée, soit à droite de la première, ou à gauche, en dessus, dessous, en coins. De même pour les cartes suivantes. Le joueur les place selon son désir, mais dans la limite du tableau maximum qui sera de 5 rangées de 5 cartes, sans vide.

Le gagnant sera celui qui totalisera le plus de points. Ceux-ci étant fixés par le nombre et la valeur des combinaisons réalisées. Chaque carte placée ne peut être bougée. Une combinaison de cartes doit être faite dans la même rangée, horizontale, verticale ou en diagonale, une même carte pouvant être utilisée à plusieurs combinaisons.

Valeur :

Paire = 1 point

2 Paires = 3 points

Couleur (5 cartes de la même famille) = 5 points

Brelan (3 cartes de même valeur) = 6 points

Full (brelan + paire) = 10 points

Séquence (5 cartes qui se suivent sans famille particulière) = 12 points

Carré (4 cartes de même valeur) = 15 points

Poker (carré + joker) = 20 points

Quinte royale (5 cartes qui se suivent de même couleur) = 30 points

Les joueurs chercheront l'art de placer leurs cartes tirées pour obtenir les combinaisons les plus avantageuses. L'examen du tableau de l'adversaire donnera des informations sur les cartes sur lesquelles on ne peut rien espérer.

105. POLIGNAC

Se joue de 3 à 8 joueurs avec un jeu de 32 cartes, qui sont classées, en ordre décroissant, du roi au sept (as entre valet et dix). Retirer les 2 sept rouges quand on joue à 3, 5 ou 6 joueurs et les 4 sept si l'on est 7 joueurs. La donne se fait 2 par 2, de droite à gauche. Il faut faire le moins de levées possibles et ne pas prendre de valets, surtout le VALET DE PIQUE. Le premier joueur ayant posé une carte visible, les autres fournissent une carte de même couleur. S'ils ne peuvent pas, ils jouent une carte de leur choix. La carte la plus forte fait le pli. S'il se trouve un valet dans la levée, le joueur met celui-ci devant lui. La partie sera terminée à 50 points, le gagnant étant celui qui a le score le plus faible. Ce sont les valets qui font marquer les points, à raison de 2 points pour le valet de PIQUE et un point pour les autres. Le joueur qui ramasse toutes les levées marquera 5 points de pénalisation en plus.

106. RAMI

De 2 à 5 joueurs avec un jeu de 54 cartes et un joker. La valeur des cartes se classe par ordre décroissant du roi à l'as. Chaque joueur reçoit 7 cartes distribuées une par une de gauche à droite, les cartes restantes représentant le talon dont la première carte est retournée.

But du jeu : Il faut se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en formant des combinaisons déposées sur la table devant soi.

Combinaisons :

Brelan : réunion de 3 cartes de même valeur

Carré : réunion de 4 cartes de même valeur

Séquence : suite d'un minimum de 3 cartes de même valeur.

Aucune carte ne peut participer à plusieurs combinaisons à la fois. Toutefois, les joueurs peuvent ajouter de nouvelles cartes aux combinaisons étalées sur le tapis, et sur chaque jeu. Le joker peut remplacer n'importe quelle carte.

Marche du jeu : Après la distribution le premier joueur pose sa première combinaison sur la table, et sort une carte de son jeu, au choix, qui s'ajoute au talon. Si il ne peut pas poser, il pioche une cartes et en pose une face visible sur la table.

Les joueurs suivants font la même chose. Un joueur peut prendre la carte laissée sur la table par le joueur précédant à condition qu'elle lui serve à poser si il n'est pas encore « sortie », et à sa guise si il est déjà « sortie ».

Toutefois, il faut atteindre un minimum de 51 points pour « sortir », c'est-à-dire poser ses cartes la première fois, selon la valeur des cartes suivantes : cartes de 1 à 10 = valeur nominale ; valet, dame, roi = 10 points ; As (si utilisé après 1 roi) = 11 points.

Le joueur ayant réussi à placer toutes ces cartes marquera - 20 ; s'il réussit à descendre toutes ses cartes d'une seule fois, il marquera - 60.

Tous les autres joueurs qui ont conservé des cartes en main marqueront l'addition de toutes ces cartes d'après la valeur donnée ci-dessus. La partie se joue en 1000 points. Le joueurs qui obtient le plus petit score gagne la partie.

107. SEPT FAMILLES

A partir de 3 joueurs. Ce jeu comprend 42 cartes spéciales qui représentent 7 familles de 6 membres. Une famille comprend : le grand-père, la grand-mère, le père, la mère, le fils, la fille. Le donneur distribue les cartes en totalité à chaque joueur.

Le premier joueur demande à son voisin de droite s'il possède une carte déterminée dans une famille.

Si ce voisin possède la carte demandée, il la donne.

Celui qui reçoit cette carte, peut en demander une autre à un autre joueur. Lorsque l'interrogé ne possède pas la carte demandée, il prend alors la parole et fait sa propre demande.

Le but du jeu est de constituer pour chaque joueur des familles complètes. Lorsque celles-ci sont constituées, le joueur les dépose sur la table. Le gagnant sera celui qui aura complété le plus de familles à l'issue de la partie.

108. TRACASSIN

Se joue à 2,3 ou 4 joueurs avec un jeu de 32 cartes. Le premier joueur est tiré au sort.

Ensuite chaque joueur donne à son tour. On distribue 8 cartes à chacun, 2 par 2, de gauche à droite. Le premier à droite de la donne parle ou passe. Il choisit l'atout et indique le nombre de levées qu'il compte réaliser (de 1 à 8). Le suivant passe ou le nombre de levées définitives.

Le premier servi jouera la première carte. Les joueurs doivent fournir une carte de la même famille. A défaut, ils joueront une carte de leur choix ou un atout qui donne la levée. Celui qui gagne la levée relance la suivante. Le joueur ayant désigné l'atout doit obtenir le nombre de levées annoncées. Il marquera 5 points. Sinon il sera pénalisé de 1 point donné à chaque adversaire, par levée en moins ou en plus.

109. VIEUX GARÇON

Se joue à partir de 2 joueurs avec un jeu de 32 ou 54 cartes.

Dans ce jeu, on aura au préalable enlevé les valets de coeur, de carreau et de trèfle, il ne reste que le valet de pique appelé « vieux garçon ». Ces cartes sont distribuées à chaque joueur une par une. On retire de son jeu les paires sans tenir compte des couleurs. Le premier joueur présente à son voisin ses cartes face cachée.

Son voisin prend une carte au hasard. Cette nouvelle carte peut former une nouvelle paire qui est alors retirée du jeu, sinon il conserve ladite carte. On joue ainsi de suite et le vieux garçon qui ne peut former de paires va rester dans une main. Celui qui aura conservé le vieux garçon dans sa main jusqu'à la fin aura perdu la partie.

110. LE CHEMIN DE FER

Le chemin de fer **se joue à 2 joueurs et plus** avec un jeu de 54 cartes et des jetons qui servent de mise. Le but du jeu est d'abattre des cartes d'une valeur égale ou voisine de 9.

Il y a deux sortes de joueurs :

- le banquier (chaque joueur devient banquier à tour de rôle)
- les pontes qui jouent contre le banquier.

Les valeurs des cartes sont les suivantes :

- dix, valet, roi, dame : 0

- les autres cartes conservent leur valeur (as = 1 point ; 2 = 2 points ; 3 = 3 points ; etc...)

LE JEU : Chaque ponte avance une mise. Le banquier mélange les cartes et joue avec le ponte qui se trouve à sa droite. Il distribue 4 cartes : une pour le ponte, une pour lui, une autre pour le ponte et une dernière pour lui. Alors que le banquier attend, le ponte regarde son jeu et compte les points qu'il a en mains en additionnant la valeur de ses deux cartes et en ne retenant que les unités (exemple : 2+5 = 7 ; 3+5 = 8 ; 4+7 = 1 ; 6+7 = 3 ; 6+dame = 6 ; 7+3 = 0 (baccara).

Si la valeur de ses cartes se situe entre 0 et 4, il annonce « carte » au banquier qui lui donne une nouvelle carte qu'il pose sur la table à la vue de tous les joueurs.

Si la valeur des cartes est de 6 ou de 7, il dit « non ».

Si la valeur des cartes est de 8 ou de 9, il abat son jeu.

Si la valeur de son jeu est de 5, il peut dire « carte » ou « non ».

Lorsque le ponte a fait son choix, il abat ses cartes, le banquier prend connaissance des siennes et on compare les deux jeux en comptant les points de chacun. Si le banquier gagne, il encaisse toutes les mises. Si le ponte et le banquier sont à égalité, tous les joueurs doivent rajouter une somme à leur mise initiale. On recommence alors la partie. Si le ponte gagne, chaque joueur reprend sa mise et reçoit du banquier une somme équivalente. Ce dernier cède alors sa place de banquier à son voisin de droite

111. LA BANQUE

C'est le jeu du chemin de fer. Il faut cependant apporter deux modifications au jeu initial : le banquier joue avec 2 pontes au lieu d'un seul. Les autres pontes choisissent le ponte avec lequel ils jouent.

112. LA MANILLE PARLÉE

Le donneur distribue huit cartes à chacun des **quatre joueurs**, répartis en deux équipes, et retourne la dernière qui indique l'atout. Si cette carte, « la retourne » est une manille, le donneur marque 5 points, si c'est un manillon, il marque 4 points, etc... Tout joueur peut montrer son jeu à son partenaire, à condition que les adversaires le voient également ; il peut aussi l'interroger sur son jeu ; il peut même lui demander conseil. La partie se joue en 34, 44 ou 50 points. On ne marque que le nombre de points dépassant 34 : si une équipe a totalisé 36 points, par exemple, elle en marquera 2.

113. LA BELOTE À TROIS

Le donneur distribue à chacun six cartes (par trois) et retourne la dix-neuvième pour désigner l'atout. Les règles sont les mêmes que celles de la belote à deux. Si un joueur marque plus de points que celui qui a accepté ou choisi l'atout, c'est à lui qu'iront les points de ce dernier. Les 100 points de capot sont partagés entre les deux autres joueurs. La partie se joue en 700 ou 1000 points. Lorsqu'un des joueurs a atteint ce total, les autres continuent la partie à deux.

114. LA BELOTE BRIDGÉE

Dans la belote bridgée, la possibilité de choisir le sans atout, le tout atout et de contrer vient s'ajouter aux règles de la belote classique. La déclaration de sans atout se fait comme celles des autres couleurs. Etant la plus forte, elle annule les autres et double les points (cartes et annonces). Au sans atout, l'ordre des cartes est celui des couleurs autres que l'atout à la belote classique (as, 10, roi, dame, valet). L'ordre de valeur des carrés se trouve donc modifié ; cela donne, avec les points doublés : carré d'as = 400 points ; de 10 = 300 points ; de rois, dames ou valets = 200 points. Il n'y a pas de belote. Le tout atout est l'annonce la plus forte et prime le sans atout. Au tout atout, l'ordre des cartes est celui de l'atout à la belote classique : valet, 9, as, 10, roi, dame. Tous les mariages sont des belotes. Après annonce du tout atout, les points obtenus sont triplés. La partie se joue en 3000 points. Tout joueur a le droit de contrer une annonce dans une couleur ou à sans atout. En réponse au contre, on peut passer, annoncer sans atout (si c'est une couleur qui a été contrée) ou tout atout (si c'est sans atout), ou enfin surcontrer. Le contre double les points, le surcontre les quadruple. En cas d'égalité, c'est le premier qui a parlé qui marque ses points.

115. CASSE-TÊTE

D'un jeu de 32 cartes, on retire les as et les figures ; il reste donc 16 cartes. Le but de ce casse-tête est de disposer ces 16 cartes en un carré de 4 cartes x 4 cartes, sans jamais avoir 2 cartes de même valeur ou de même famille sur une ligne horizontale, verticale ou sur les 2 diagonales. Bien que difficile ce casse-tête a une solution.

116. LA MOUCHE

Les règles sont les mêmes que pour l'écarté, des jetons sont distribués aux joueurs. La mouche peut se jouer à : **3 joueurs** (32 cartes) – **4 joueurs** (32 cartes + les 6) – **5 joueurs** (32 cartes + les 6 et les 5) – **6 joueurs** (32 cartes + les 6, les 5 et les 4). Le donneur mise autant de jetons qu'il y a de joueurs, c'est la mouche simple.

Les cartes sont distribuées et chaque joueur a la possibilité de : se tenir à son jeu, demander des cartes (voir l'écarté) ; passer, et dans ce cas, il glisse son jeu sous le talon sans rien dire.

Avant de jouer, un participant qui aurait la couleur (cinq cartes d'une même couleur) ramasse la mouche, ensuite on joue comme à l'écarté. Les joueurs doivent monter, ou au moins fournir ou couper si possible. Tout écart est pénalisé par le paiement d'une mouche (à la mouche simple; celle-ci peut devenir double, triple, etc.... Un joueur qui ramasse une levée retire de la mouche 1, 2, 3 jetons...suivant que celle-ci est simple, double, triple, etc...) Un joueur capot paie l'équivalent de la mouche (simple, double...).

117. LE PAMPHILE

Variante de la mouche où toutes les règles sont identiques, mais où le valet et la plus forte de toutes les cartes.

118. LE PHARAON

Se joue de 2 à 6 joueurs avec un jeu de 54 cartes. Le banquier trace un tableau, avec 2 cases marquées G et D. Les autres joueurs déposent des mises soit en G soit en D à leur choix. Les mises étant terminées le banquier tire 2 cartes, la première sera posée face visible devant G et la deuxième devant D. Si les 2 cartes ont la même valeur, le banquier gagne la totalité des enjeux. Si les 2 cartes n'ont pas la même valeur, il paie à égalité, les enjeux situés dans la case de la carte la plus forte aux joueurs qui ont misé dans cette case et ramasse les enjeux de l'autre case.

119. LE RAMS

Se joue de 3 à 5 joueurs avec un jeu de 32 cartes et 5 jetons par joueur. Ordre des cartes : A, R, D, V, 10, 9, 8, 7. 5 cartes sont distribuées à chacun des joueurs (3 cartes puis 2) et on met 5 cartes de coté face cachée, ce tas constitue « la fille ». Le reste du jeu sera le talon et la première carte sera retournée : l'atout. Le joueur qui a distribué pourra prendre cet atout en l'échangeant contre une de ses cartes qui sera retirée. Chacun à son tour, les joueurs décident s'ils gardent leur jeu, s'ils prennent « la fille » ou s'ils passent, mais on ne peut passer que si la « fille » a déjà été prise. Durant la partie on est obligé de monter à la couleur ou au moins de fournir. On peut également couper ou surcouper, à défaut on joue une carte au choix. A la fin de la partie les joueurs perdent autant de jetons que de levées ramassées. Un joueur qui n'a fait aucune levée est « Rams » et reçoit 5 jetons. Un joueur peut, au début de la partie, demander le « Rams général », il s'engage donc à faire toutes les levées, à ce moment-là les joueurs gardent leur jeu (on ne peut utiliser « la fille »). S'il gagne son pari, il perd tous ses jetons et donc gagne la partie en cours. S'il perd son pari, il reçoit de chacun des joueurs autant de jetons qu'il a perdu de levées. Le gagnant d'une partie est le premier qui n'a plus de jetons.

120. LE POKER MENTEUR

Il se joue de 4 à 8 joueurs avec le jeu de Poker et avec les mêmes combinaisons, suppression faite de la quinte et de la couleur. Les joueurs ont chacun un même nombre de jetons au début de la partie. Aucune carte n'est distribuée aux joueurs, mais 5 cartes constituant la main sont prélevées sur le talon (54 cartes) après qu'il ait été mélangé et coupé. Le premier joueur prend les 5 cartes, les consulte et peut en changer jusqu'à 4. Puis il passe ces cartes à son voisin de droite en annonçant une combinaison (ex : paire de 10), le joueur interpellé peut avant de voir les cartes : soit accepter la déclaration et prendre les cartes, soit dire « menteur », le jeu est alors étalé. S'il y a mensonge, le menteur paie un jeton. S'il n'y a pas mensonge, c'est le menteur qui reçoit un jeton, les cartes sont alors mélangées et coupées et le joueur reçoit une nouvelle main. A chaque nouvelle annonce (les annonces sont obligatoires), la combinaison doit être supérieure à la précédente (après une paire de 10, il faut au moins annoncer une paire de valets). Dans ce jeu, il peut s'établir (sans qu'il y paraisse) des complicités. Ainsi, un joueur ayant une très belle main peut annoncer une main inférieure, son voisin peut annoncer ensuite une main à peine supérieure jusqu'à ce que le tour du joueur visé arrive : on lui annonce alors la main réelle, le joueur surpris par une annonce quasi-impossible après les précédentes, sera vivement enclin à s'écrier « Menteur » et bien sûr, il perdra.

121. L'ÂNE

Se joue de 3 à 8 joueurs avec un jeu de 54 cartes. Le donneur, tiré au sort, mélange les cartes, les fait couper, et distribue une à une toutes les cartes du jeu. Certains joueurs peuvent avoir ainsi une carte de plus que les autres. Les joueurs qui ont des as les posent côte à côte, face visible sur la table. Sur chacun des as, viendront se placer les cartes suivantes (le 2) de la même couleur et dans l'ordre croissant. Il n'y a pas de tour de jeu : chaque joueur posant une ou plusieurs cartes quand l'occasion se présente. Le premier qui n'a plus de cartes est le vainqueur.

RÉUSSITES

122. L'ORDRE PARFAIT

Avec un jeu de 32 cartes. Il s'agit de disposer 4 rangées de cartes en valeur décroissante et d'une même famille par rangée : as, roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7. Les cartes sont mélangées, coupées puis on les dispose une à une face cachée sur la table en rangée de 8 cartes. On retourne alors une carte de son choix et on la dispose à la place qu'elle devra occuper. On prend alors la carte qui se trouve sur cet emplacement et on procède de même. Si on retourne une carte qui occupe déjà sa place finale, on ne peut plus l'échanger : la réussite est manquée. Dans le cas contraire, la réussite est bonne.

123. ALLIANCES

D'un jeu de 32 cartes, le joueur tire une à une les cartes et les pose sur la table, côte à côte, face visible. Au fur et à mesure, il élimine les cartes qui se trouvent entre 2 cartes de même famille ou de même valeur. Avant de tirer toute nouvelle carte, il faut être certain que d'autres éliminations ne sont pas devenues possibles.

Si plusieurs éliminations arrivent à la fois, on commence par celle qui permet de supprimer le plus de cartes. La réussite est parfaite si on arrive à conserver 7 cartes ou plus sur la table.

124. AS MAÎTRE

Avec un jeu de 32 cartes. Prendre celles-ci 2 par 2, en ne laissant apparaître qu'une seule carte.

Il faut réussir, en partant des as, à constituer les familles par ordre décroissant. A chaque fois que la carte visible sera un As, on la pose, de même que les cartes de la même famille, dans l'ordre décroissant. Les cartes non conformes forment le talon, face visible.
On continue le jeu avec le talon, le jeu s'arrêtant après 12 reprises.

125. HUIT COEURS

On divise un jeu de 32 cartes mélangées, en deux paquets dont l'un aura 15 cartes. 3 par 3 on prend les cartes du paquet de 15 et on les pose sur la table. Chaque fois qu'un coeur se trouve dans un lot de 3 cartes, on le laisse sur la table, sinon on retire ce lot.
On pratique de même avec le paquet suivant mais 4 fois, de sorte qu'il reste 5 cartes.
La réussite est bonne si, dans les cartes qui se trouvent étalées sur la table, on peut retrouver les 8 coeurs.

126. MAGISTRALE

Réussite avec un jeu de 32 cartes disposées, visibles, sur 4 rangées de 8 cartes.
Il faut placer toutes les cartes par famille en ordre croissant, de gauche à droite.
Commencer par sortir les as qui ne rejoindront la famille qu'à la fin. Ceci libérant des cases.
Si la première case à gauche d'une ligne est libre, on y met le 7. Les autres cartes ne peuvent être placées dans une case libre que si elles sont de même famille et de même valeur immédiatement supérieure à celle placée dans la case de gauche. On peut faire glisser une carte dans une case libre située à côté.
Coup de grâce : Si le jeu est bloqué, retirer et battre les cartes non placées. Laisser sur chaque rangée une place libre à droite des cartes placées.
Compléter le tableau avec les cartes retirées dans l'ordre du talon.

127. MARIE-ANTOINETTE

Réussite avec un jeu de 32 cartes. Tirer les cartes une à une. Les disposer en 8 paquets de 4, face cachées. Retourner la première carte de chaque tas. Éliminer les paires de chaque valeur et retourner les cartes libérées. Continuer à sortir les paires. La réussite est parfaite si on parvient à éliminer les paquets sans bloquer le jeu. Lorsque 3 cartes semblables se présentent, éliminer de préférence les cartes couvrant les plus gros tas.
On peut chercher cette réussite en faisant 8 paquets de 3 cartes et 4 paquets de 2 cartes. Mais les paires enlevées devront être de couleurs différentes.

128. PATIENCE DES DAMES

Pour un joueur, avec un jeu de 32 cartes battu et coupé.
Faire une ligne de 5 cartes, visibles et laissant entre elles l'espace d'une carte.
Il faut réussir à poser, en quinconce, toutes les cartes sur 7 lignes l'une en dessous de l'autre, alternativement de 5 à 4 cartes. On ne tient pas compte de la valeur ni de la couleur des cartes.
On fait donc la 2ème ligne avec 4 cartes. Pour faire la 3ème ligne, tirer les cartes du paquet que l'on met directement ou qu'on échange contre une carte différente en couleur de la 1ère ou la 2ème ligne. Dans ce cas, la carte déplacée sera mise en 3ème ligne. Si une carte tirée ne peut servir, on la met de côté, visible. Ces cartes refusées feront un talon.
Lorsque la 3ème ligne est complète, on ne peut plus déplacer sur la 1ère et 2ème ligne.
Pour faire la 4ème ligne, les cartes tirées doivent progresser en valeur, en diagonale, à droite ou à gauche et changer à chaque fois de couleur. Lorsque la carte de 4ème ligne est placée, on peut prendre une carte de 3ème ligne et la mettre en 5ème en respectant la progression et l'alternance des couleurs, en diagonale. Une place libre est prise par une carte du paquet ou du talon et mise selon les mêmes règles. Utiliser le talon lorsque le paquet est épuisé.

Quand le jeu n'a plus de possibilités de déplacement, on fait appel aux DAMES. Si elles ne sont pas dans les deux premières lignes, les dames peuvent être mises où elles sont nécessaires. On les remplace par le talon.

Veiller à ne pas laisser de DAMES dans les deux premières lignes et jouer ces 2 lignes pour obtenir une progression en diagonale avec alternance des couleurs.

TOURS DE CARTES

129. LES 4 AS

Préparation secrète : Préparer le jeu de cartes, faces cachées avec les 4 as sur le dessus.

Description du tour :

- faire couper le jeu en 3 fois, pour faire 4 tas, face cachée. Bien se rappeler le paquet contenant 4 as.
- mélanger le premier paquet sans as et déposer une carte sur le dessus des 3 autres tas. Faire de même avec les 2 autres tas de cartes sans as.
- avec le paquet contenant les as, faire semblant de mélanger en détournant l'attention des spectateurs par des paroles ou une conversation de « magie », et mettre les 3 premières cartes en dessous du paquet.
- mettre une carte sur les autres paquets comme pour les tas précédents et reposer le paquet « As » sur la table.

Résultat : Inviter un spectateur à retourner la carte de dessus de chaque paquet. Il apparaîtra un as à chaque tas.

130. LES AS MAGIQUES

Avec un jeu de 32 cartes.

Préparation secrète : Présenter le jeu, face cachée, les 4 as sur le dessus.

Description du tour :

- faire couper 2 fois pour faire 3 paquets. Bien repérer le paquet contenant les as.
- déposer la carte du dessus du paquet d'as sur un paquet, le reste des cartes sur le troisième paquet. Il n'y a donc plus que 2 paquets.
- faire couper chaque paquet pour avoir 4 tas. Sur un tas, il n'y a qu'un as. Sur un autre, il y en a 3. De ce paquet à 3 as, prendre l'as du dessus et le mettre sur un paquet sans as. Remettre sur le dernier paquet sans as le tas qui contient encore 2 as. Il ne reste que 3 paquets.
- faire couper par un spectateur un tas au choix. Sur le nouveau tas de dessous, mettre la carte de dessus du paquet contenant 2 as.

Résultat : faire retourner la carte de dessus de chaque tas. On découvre un as sur le dessus de chaque paquet.

131. LA BONNE PRISE

Préparation secrète : Placer le 9 de coeur et le 8 de trèfle l'un au-dessus, l'autre en dessous du jeu.

- Description du tour :

- chercher dans le jeu la paire contraire, c'est-à-dire le 9 de trèfle et 8 de coeur. La donner à un spectateur, sans la nommer, mais face découverte.
- présenter au spectateur le jeu en éventail, faces cachées, et lui faire insérer les 2 cartes dans le jeu, n'importe où.
- tenir le paquet de cartes entre le pouce et l'index, bien serré.
- faire tomber les cartes du jeu sur la table en détournant l'attention de manière à conserver

entre ses doigts uniquement la carte du dessus et celle du dessous.

Résultat : Montrer les 2 cartes que vous avez entre les doigts sans trop insister. Le spectateur croit que vous avez retrouvé les 2 cartes qu'il a mises dans le paquet.

132. LES 3 ROIS

Préparation secrète préliminaire : mettre un roi sur le dessus du jeu.

- Description du jeu :

a) devant les spectateurs, sortir du jeu les 3 autres rois ;

b) les donner à l'un deux et lui faire mettre l'un des rois dans le jeu, l'autre au milieu, le dernier en dessous ;

c) faire couper une fois.

Résultat : Retourner le jeu et l'étaler sur la table. Faire constater que les 3 rois sont à nouveau réunis. Personne n'a remarqué que ce ne sont pas les mêmes que ceux qui étaient données au spectateur.

1/ Donner 5 cartes à une personne. Sur ces 5 cartes, elle en choisit une par la pensée et pose le paquet complet face vue. On pratique de même avec 4 autres participants qui poseront leur paquet à côté du précédent. On reprend les 5 paquets pour en former un seul, en se rappelant bien dans quel ordre on les reprend.

Ce paquet est à nouveau disposé en 5 autres de façon suivante :

- les 5 premières cartes sont étalées côte à côte face visible.

- les 5 suivantes sont étalées face visible sur les 5 premières, et ainsi de suite jusqu'à la fin du paquet.

On demande successivement à chaque participant de dire dans quel paquet se trouve la carte qu'il avait choisi et on la lui montre immédiatement.

Solution : Vous demandez à la première personne (le premier paquet que vous avez repris), dans quel nouveau paquet se trouve sa carte. Vous prenez alors la première carte de ce paquet et commencez à compter par-dessous, c'est la carte de ce joueur. Le deuxième joueur désigne le paquet où se trouve sa carte : c'est la deuxième, et ainsi de suite jusqu'au cinquième.

2 / Tour de cartes se pratiquant avec un jeu de 32 cartes. Les as valent 11 points. Les figures valent 10 points. Les autres cartes ont la valeur qu'elles indiquent. Le médium s'éloigne ou se retourne, pendant que celui des participants qu'il interrogera, choisit 3 cartes qu'il pose. A la valeur de chacune de ces cartes, il ajoutera un certain nombre d'autres cartes, de telle sorte que la valeur des points d'une des trois cartes plus le nombre de cartes ajoutées = 15.

Exemple : valet = 10 points, on ajoute 5 cartes, et ce, pour chacune des 3 cartes tirées.

Les cartes sont rassemblées après avoir compté le total des points des 3 premières cartes ; c'est ce total que le devin va retrouver. Il se retourne, prend le talon en main et après quelques passes magiques, annonce le chiffre attendu.

Solution : Le devin compte le nombre de cartes qu'il reste au talon, ajoute 16 à ce nombre, ce qui lui donne le total des 3 premières cartes tirées.

3/ On prend un jeu de 32 cartes dont on sort les dames et les rois en 2 tas distincts face visible. Les 2 tas sont rassemblés et on fait couper le jeu autant de fois que la personne le souhaite.

On prend ensuite le paquet derrière son dos et on sort successivement, chaque famille de rois et de reines.

Solution : Quand on sort les rois et les dames au début, on les place dans le même ordre,

ex : pique, coeur, trèfle, carreau, les coupes successives ne modifient pas cet ordre.

Quand on met le paquet derrière son dos, il suffit de le diviser en 2 X 4 cartes et de prendre les cartes situées sous les 2 paquets 2 à 2, roi et reine sont alors mariés.

4/ Pour ce tour, il faut battre un jeu de 32 cartes plusieurs fois. Le jeu étalé sur une table, une personne tire une carte au choix, on prend connaissance et la repose face cachée. Pendant ce temps, regarder discrètement la carte du dessous ; ensuite les cartes sont jetées une par une sur la carte choisie de telle sorte que la carte du dessous (carte connue) se retrouve dessus. Faire couper le jeu et ensuite, il est très facile de retrouver la carte choisie, puisqu'elle se trouve juste avant la carte connue, quand on tient le jeu face vue pour la retrouver.

5/ On prend un jeu de 32 cartes ou de 54 cartes, on mélange en regardant discrètement la dernière carte du paquet. On met le jeu de cartes derrière son dos et on fait passer la dernière carte (connue) au-dessus du paquet, dos de la carte contre dos du paquet. Ce sera ce côté du jeu qu'on montrera à l'assistance en annonçant la carte qui s'y trouve. Discrètement, on regarde la carte tournée vers soi, puis on remet le jeu derrière le dos et on fait passer la carte que l'on vient de regarder sur le dessus de la première carte que l'on a montré et ainsi de suite, avec des airs de médium en transe, lisant les cartes à travers le paquet.

138. LE DEVIN

Tour de cartes se pratiquant avec un jeu de 32 cartes. Les as valent 11 points. Les figures valent 10 points. Les autres cartes ont la valeur qu'elles indiquent. Le médium s'éloigne ou se retourne pendant que celui des participants qu'il interrogera choisit 3 cartes qu'il pose. A la valeur de chacune de ces cartes, il ajoutera un certain nombre d'autres cartes, de telle sorte que la valeur des points d'une des trois cartes plus le nombre des cartes ajoutées = 15. Exemple : valet = 10 points, on ajoute 5 cartes, et ce, pour les 3 cartes tirées. Les cartes sont rassemblées après avoir compté le total des points des 3 premières cartes ; c'est ce total que le devin va retrouver. Il se retourne, prend le talon en main et après quelques passes magiques, annonce le chiffre attendu. Solution : le devin compte le nombre de cartes qu'il reste au talon, ajoute 16 à ce nombre, ce qui lui donne la valeur des 3 premières cartes tirées.

139. ROI ET REINE

On prend un jeu de 32 cartes dont on sort les dames et les rois en 2 tas distincts face visible. Les 2 sont rassemblés et on fait couper le jeu autant de fois que la personne le souhaite. On prend ensuite le paquet derrière son dos et on sort successivement, chaque famille de rois et de reines. Solution : quand on sort les rois et les dames au début, on les place dans le même ordre, ex. : pique, cœur, trèfle, carreau, les coupes successives ne modifient pas cet ordre. Quand on met le paquet derrière son dos, il suffit de le diviser en 2x4 cartes et de prendre les cartes situées sous les 2 paquets 2 à 2, roi et reine sont alors mariés.

140. LA CARTE RETROUVÉE

Pour ce tour, il faut battre un jeu de 32 cartes plusieurs fois. Le jeu étalé sur la table, une personne tire une carte au choix, en prend connaissance et la repose face cachée. Pendant ce temps, regarder discrètement la carte du dessous ; ensuite les cartes sont jetées une par une sur la carte choisie de telle sorte que la carte du dessous (carte connue) se retrouve dessus. Faire couper le jeu ensuite, il est très facile de retrouver la carte choisie, puisqu'elle se trouve juste avant la carte connue, quand on tient le jeu face visible pour la retrouver.

141. LE JEU PAR COEUR

On prend un jeu de 32 cartes ou de 54 cartes, on mélange ce jeu en regardant discrètement la dernière carte du paquet. On met le jeu de cartes derrière son dos et on fait passer la dernière carte (connue) au-dessus du paquet, dos de la carte contre dos du paquet. Ce sera ce côté du

jeu qu'on montrera à l'assistance en annonçant la carte qui s'y trouve. Discrètement, on regarde la carte tournée vers soi, puis on remet le jeu derrière le dos et fait passer la carte que l'on vient de regarder sur le dessus de la première carte que l'on a montré et ainsi de suite, avec des airs de médium en transe, lisant les cartes à travers le paquet.

JEUX AVEC BANQUIER

142. BIRIBI

Dessiner un tableau de mise avec 64 cases numérotées. Prendre les 64 premiers pions de loto (N° 1 à 64) ; Le banquier désigné le sera pour 10 parties. Chaque joueur pose un pion ou un jeton sur une ou plusieurs cases. A chaque tirage de numéro, le banquier ramasse les jetons perdants et paie 64 fois le numéro gagnant (Donner une valeur aux pions ou jetons, par dizaines et unités).

143. QUINQUENOVE

Jeu du XVIIIème siècle. Le banquier est celui qui possède les dés. Il joue contre tous les autres. Chacun devient banquier à son tour. Chaque joueur mise. Le banquier mise la même valeur que tous les autres additionnés. Le banquier lance les 2 dés. S'il sort un doublet (2 chiffres semblables) ou un total de 3 ou 11, il ramasse toutes les mises. S'il sort un 5 ou 9, il perd sa mise, partagée entre les autres joueurs. S'il sort 4, 6, 7, 8 ou 10, personne ne gagne et le banquier lance à nouveau les dés.

144. ROULETTE

Se joue avec un banquier qui est chargé de faire tourner le disque de la roulette et d'introduire la bille pendant la rotation du disque. Cette bille venant se loger dans une case numérotée du disque. Au préalable, les joueurs ont misé sur le tapis avec les jetons dont il dispose.

Ces mises peuvent se faire de plusieurs façons :

- en plein sur le numéro
 - à cheval sur 2 numéros
 - sur une bande de 3 numéros, le jeton étant placé en marge à cheval sur le trait extérieur
 - à cheval sur 4 numéros, le jeton étant placé à l'intersection des 4 numéros
 - sur 6 numéros, le jeton étant placé en marge à cheval sur deux bandes de 3 numéros.
- Il est recommandé de graisser le pivot de la roulette.

Paiement des mises

1 numéro plein = 35 fois la mise

2 numéros à cheval = 18 fois la mise

Transversale 3 numéros = 11 fois la mise

Carré de 4 numéros = 8 fois la mise

Transversale 6 numéros = 5 fois la mise

Bas de colonne 12 numéros = 2 fois la mise

2 chances simples à cheval = 1 fois la mise

1 chance simple (noir, impair, manque) = 2 fois la mise

2 colonnes = $\frac{1}{2}$ fois la mise

145. 21

Se joue à partir de 2 joueurs avec un jeu de 54 cartes.

La valeur des cartes est la suivante :

Figure = 10 points ;

As = 11 points ;

les autres cartes pour leur valeur nominale.

Les joueurs reçoivent avant la partie un nombre de jetons.

Le but du jeu est d'obtenir 21 points ou d'en approcher le plus possible. Mais il ne faut jamais dépasser ce chiffre 21.

Un joueur est désigné banquier et fait le donneur.

Chaque joueur reçoit 2 cartes dont il additionne les points. Si un des joueurs a 21 immédiatement, il abaisse son jeu, et reçoit 2 jetons du banquier. Si c'est le banquier qui réussit 21, chaque joueur lui remet 2 jetons.

Lorsque personne n'a 21, la première fois, le premier joueur peut :

- conserver son jeu
- demander une carte.

Le banquier lui donne alors la première carte du talon ou plusieurs, successivement, si les cartes données ne conviennent pas.

Le joueur arrête la demande quand il veut. Quand tous les joueurs ont ainsi arrêté le jeu définitif, le banquier annonce son jeu qu'il a modifié comme les autres joueurs.

Si le banquier a dépassé le chiffre 21, il paie à chaque joueur les jetons formant l'enjeu à ceux qui n'ont pas dépassé ce chiffre. Ensuite les joueurs comptent leurs points, et le banquier paie à son tour, ceux qui ont des points supérieurs aux siens.

Par contre, il ramasse toutes les mises des joueurs ayant des points inférieurs aux siens.

On continue le jeu jusqu'à épuisement du talon. Ensuite une autre partie recommence en changeant de banquier.

146. 31

Se joue de 2 à 9 joueurs avec 32 cartes.

Les cartes ont les valeurs suivantes :

As = 11 points ;

Figure = 10 points;

les autres cartes ont leur valeur nominale.

Le but du jeu est d'obtenir 31 ou de s'en approcher au plus près à l'aide des 3 cartes de même valeur.

Une autre combinaison, le brelan vaut 30 points $\frac{1}{2}$.

Le faux brelan, c'est-à-dire 2 cartes de même valeur + valet de trèfle vaut également 30 points $\frac{1}{2}$.

Le brelan d'as étant le plus fort, le brelan de 7 étant le plus faible. Les cartes sont distribuées par le donneur une à une et 3 cartes à chacun.

A chaque tour de distribution, avant de se servir, le donneur met une carte visible sur la table.

Ces 3 cartes déterminent « LE MORT », les autres cartes constituant le talon.

Le donneur peut prendre les autres cartes retournées avant de regarder ses cartes.

Dans ce cas, les joueurs ne pourront faire l'échange contre les cartes du mort jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque le donneur ne fait pas l'échange, les joueurs peuvent prendre à chaque tour une carte du mort, en échange d'une de leurs propres cartes.

Le coup est terminé dans les 3 cas suivants :

- un joueur annonce 31,
- un joueur dit « j'arrête » estimant ne pouvoir améliorer son jeu,
- un joueur a échangé son jeu contre le mort estimant une meilleure combinaison.

Les deux derniers cas permettent encore un tour complet. Ensuite, les joueurs montrent leurs cartes. Le gagnant sera celui qui aura obtenu le plus de points.

DAMES (Variantes)

La règle du jeu de Dames classique est en page 7.

147. DAMES ANGLAISES

Se joue sur 64 cases avec 12 pions pour chaque adversaire sur 3 rangées et se joue sur les cases noires. Les pions ne peuvent prendre qu'en avant. La dame n'avance que d'une case, mais en avant et en arrière. Lorsque plusieurs prises sont possibles, le joueur choisit celle qui lui plaît. L'idée principale du jeu est analogue au damier français avec les modifications exposées ci-dessus.

148. SAUTE-MOUTON

Se joue sur 64 cases. Placez vingt-quatre (24) pions sur tous les carreaux foncés des deux premières rangées autour du damier. Les seuls déplacements permis sont par-dessus un pion adjacent pour ensuite le retirer. Vous jouez ainsi à saute-mouton jusqu'à ce qu'il y ait le moins possible de pions sur le damier et qu'il ne soit plus possible d'en déplacer.

149. CINQ CONSÉCUTIFS

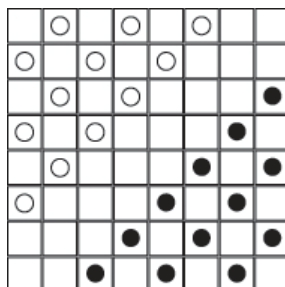
Chaque adversaire place un pion de couleur différente. Tour à tour, chacun place ensuite un pion, n'importe où sur le damier, en essayant de former une ligne droite de cinq pions, tout en bloquant son adversaire. Le gagnant est celui qui aura réussi à dessiner une ligne droite (verticale, horizontale, diagonale) de cinq pions consécutifs.

150. LA BATAILLE DES ROIS

Chaque adversaire place quatre « rois » aux extrémités du damier. Les déplacements se font dans tous les sens, comme aux dames. Le but de ce jeu est d'essayer d'immobiliser les « rois » de son adversaire.

151. DAMES OBLIQUES

Les règles sont les mêmes qu'aux dames ordinaires sauf qu'il faut placer les pions selon l'illustration ci-dessous :



152. PERDRE C'EST GAGNER !

Le jeu se déroule selon les règles des dames ordinaires, sauf que le gagnant sera le joueur qui perdra le premier tous ses jetons.

153. DAMES ESPAGNOLES

Cette version alloue un plus grand pouvoir aux « rois ». Ils peuvent être déplacés diagonalement, aussi loin que possible, à condition que les carreaux soient libres. Lorsque le roi dépasse un pion pour le retirer, il faut qu'il y ait un carreau libre immédiatement après le pion capturé.

Il n'est pas nécessaire d'arrêter son roi sur le carreau immédiatement après le pion capturé, on peut l'avancer diagonalement jusqu'à n'importe quel autre carreau libre. Il est obligatoire de damer autant de pions que disponibles, en un seul temps.

154. DAMES ALLEMANDES

A ce jeu, les « rois » ont les mêmes pouvoirs qu'aux « dames espagnoles ». Tandis qu'il y a quelques différences aux mouvements des pions ordinaires. Ils s'avancent sur un tracé diagonal mais peuvent aussi bien reculer lorsqu'ils dament un autre pion.

Lorsqu'un pion atteint la rangée adverse il peut être « couronné roi », sauf s'il y a possibilité de damer plus de pions en le ramenant de biais sur le damier. Dans ce cas, le pion n'est pas couronné et complète son trajet. Si plusieurs possibilités se présentent à la fois, le joueur doit choisir d'avancer le pion qui capturera le plus grand nombre de pions en un seul déplacement.

BACKGAMMON (Variantes)

La règle de jeu du Backgammon classique est en page 16.

155. BACKGAMMON ROUMAIN

C'est une adaptation accélérée du jeu. Nul joueur n'est autorisé à prendre plus de dix secondes pour compléter un tour. L'autre joueur tient compte de la mesure. Le joueur qui dépasse la mesure perd automatiquement un tour.

156. EUREKA

C'est une version simplifiée du jeu. La disposition des pions au départ est de 3 pions sur les pointes 1,2 et 3 et de 2 pions sur les pointes 4,5 et 6 correspondant à chaque joueur. Comme d'habitude le joueur qui obtient le nombre le plus élevé au lancement du dé commencera le premier. Un pion est sorti à chaque tour et lorsque le nombre aux dés correspond au numéro de la « pointe » qu'il occupe. Le premier à sortir tous ses pions du tableau gagne la partie.

157. SÉISME

Les coordonnées sont sensiblement les mêmes qu'au backgammon sauf pour les « pions arrières » de chaque joueur (sur la « pointe » 1 de l'adversaire auparavant) qui sont ajoutés aux cinq pions logés sur la « pointe » 12 adverse. La partie se déroule tel qu'au backgammon ordinaire.

158. ACEY-DEUCY

Dans cette adaptation tous les pions commencent en dehors du tableau. On les entre en jeu selon le procédé d'une « remise » au jeu, au « backgammon » ordinaire. Les autres règles sont en vigueur, mais on peut avancer n'importe quel pion en tout temps, qu'on ait un pion ou non à entrer en jeu. En outre, les 1-2 (acey-deucy) figurant aux dés permettent au joueur d'abord

d'avancer selon 1-2, ensuite selon le double de son choix (tout nombre, 4 fois). Ce joueur exécutera un lancer supplémentaire des dés. S'il obtient un autre « acey-deucy », il bénéficie des mêmes privilèges.

159. LE BACKGAMMON DES CLAIRVOYANTS

Les adversaires doivent prédire le total des dés avant de les lancer. Celui qui vient de jouer doit calculer la différence entre le total obtenu et celui qu'il avait prédit. Par exemple, disons qu'un joueur avait prédit un neuf et qu'il obtient un quatre, il doit jouer cinq. Si un joueur prédit correctement, il a droit à un deuxième tour. Toutes les autres règles normales du jeu de backgammon sont en vigueur.

160. LE BACKGAMMON SIMPLE

Ici les règles sont les mêmes qu'à l'ordinaire. La différence est qu'on n'utilise pas le même nombre de pions. Dans cette adaptation, les adversaires n'utilisent qu'onze pions au lieu de quinze. En d'autres mots, il y a un pion de moins par pointe dès le départ.

161. LE BACKGAMMON HOLLANDAIS

Dans cette adaptation, on commence la partie avec un tableau vide et les joueurs doivent entrer leurs pions en jeu un à un d'après le lancement des dés à chaque tour. Pour y procéder, comptez chaque pointe individuellement pour arriver ainsi à douze pointes par côté du tableau. Quand les joueurs ont placé tous leurs pions le jeu se déroule comme à l'ordinaire. Les autres règles et buts du jeu sont les mêmes.

162. PLAKATO

Pour effectuer l'arrangement du tableau à ce jeu de backgammon, chaque joueur dispose tous ses pions sur la pointe # 1 de la table intérieure de son adversaire. L'objectif est d'être le premier joueur à acheminer tous ses pions sur sa propre pointe # 1. Les retraits sont interdits, c'est-à-dire qu'on ne peut pas retirer un pion adverse du jeu. Lorsqu'un joueur pose son pion sur une pointe occupée par un des pions de son adversaire, le pion de cet adversaire est gelé et ne pourra être déplacé que lorsqu'un deuxième pion viendra s'y joindre.

163. LE BLAQUE-GAMMON

Comme au « Plakato » l'arrangement du départ à cette adaptation du « backgammon » s'effectue en disposant tous ses pions sur la pointe # 1 de la table intérieure adverse. Si un joueur obtient des doubles au lancer des dés et qu'il est incapable d'avancer selon toutes les combinaisons possibles, son adversaire peut utiliser les combinaisons qui n'ont pas servies. Les autres règles et buts de la version « Plakato » s'appliquent.

164. BACKGAMMONOV

Cette adaptation russe du backgammon veut que les deux adversaires avancent dans le même sens. La partie commence avec tous les pions en dehors du tableau et les joueurs les entrent au jeu en les disposant sur la même table intérieure, selon les lancer des dés. A chaque fois qu'un joueur obtient des chiffres identiques au lancer des dés, il a le droit de placer deux pions n'importe où sur la table intérieure. Les joueurs peuvent commencer à déplacer leurs pions aussitôt qu'il y en a deux sur le tableau. L'objectif est d'amener tous ses pions sur la table intérieure opposée. Un pion adverse solitaire peut être retiré et remis au jeu, peu importe où il est logé, selon le processus original. Le joueur qui réussit le premier à amener tous ses pions sur la table intérieure opposée est le gagnant.

ÉCHELLES ET SERPENTS

165. ÉCHELLES ET SERPENTS

Se joue avec 2 dés. Chaque joueur joue à son tour et compte avec son pion le nombre de points réalisés avec les dés. Si un pion arrive au bas d'une échelle il doit monter jusqu'à la case en haut de l'échelle.

Si un pion arrive sur la case au bout de la queue du serpent il doit descendre sur la tête du serpent. Si un joueur fait 6 avec un dé, il a droit à un tour supplémentaire. Si un pion arrive sur une case occupée par un pion, ce dernier retourne à la case départ.

La partie se termine quand un joueur arrive exactement à la dernière case sinon il devra reculer du nombre de points supplémentaires.

166. LA FOSSE AUX SERPENTS

Les règles sont les mêmes qu'à « Échelles et Serpents » sauf qu'un jeton posé sur une tête de serpent pénalise le joueur, il perd un tour, et, de plus, il reculera de la valeur des dés s'il obtient un double au prochain tour.

167. L'OEIL DE SERPENT

Dans cette adaptation, l'obtention d'un double 1 (2x1) permet au joueur d'amener son jeton jusqu'à l'échelle la plus rapprochée et de monter l'échelle. Par contre, il devra reculer jusqu'au bout de la tête s'il obtient un double 1 deux fois de suite et descendre jusqu'à la case au bout de la tête.

168. LA CROISÉE DES CHEMINS

Dans cette adaptation les joueurs sont répartis également. Supposons qu'il y en ait quatre, deux d'entre eux commencent à la case arrivée tandis que les deux autres commencent à la case départ. Les joueurs dont les jetons sont aux deux extrémités d'une échelle inversent les positions. Quand deux jetons sont aux extrémités d'un serpent, celui de la queue doit être reculé jusqu'à son point de départ. Le premier arrivé à l'autre bout du tableau est gagnant. Tel qu'à « Échelles et Serpents » on arrive à la case finale en un coup précis.

169. EN HAUT ET EN BAS

Cette adaptation est conçue pour **deux participants**. Chacun lance les dés et avance alternativement. On monte ou on descend un jeton qui s'arrête, respectivement, au bas ou au sommet d'une échelle. On perd un tour lorsqu'un jeton s'arrête à la tête ou à la queue d'un serpent. Le premier à atteindre l'arrivée gagne la partie.

170. SERPENTEMENT

On alloue deux jetons par joueur. Chacun place un jeton sur la case de son choix sur le tableau, sauf sur la case arrivée et en haut ou en bas d'une échelle ou d'un serpent. Le jeu se déroule normalement mais, un joueur dont le jeton s'arrête sur une case occupée perd deux tours. Toutefois, ce joueur est immunisé contre cette pénalité pour le reste de la partie.

171. L'ENJEU

Dans cette adaptation, le numéro d'une case équivaut à sa valeur au pointage. Lorsqu'un jeton arrive au bas d'une échelle, il la monte puis la valeur combinée sera portée au pointage du

joueur. Prenons pour exemple un joueur dont le jeton est à la case 2, il monte l'échelle et additionne 2 et 27 pour marquer 29, ensuite le jeu continue. Le résultat est tout à fait contraire lorsqu'un jeton descend un serpent. Le joueur perd la valeur combinée des deux cases. Le pointage le plus élevé gagne la partie.

172. PAIR ET IMPAIR

Le premier joue pair et le deuxième joue impair. Peu importe à qui le tour, dès qu'un chiffre pair apparaît aux dés, le joueur pair avance. Par le même fait, le joueur impair a droit à un tour lorsqu'un chiffre impair apparaît aux dés. Toutes les autres règles normales du jeu des « Echelles et Serpents » demeurent inchangées.

173. SERPENT A SONNETTE

Avant de commencer la partie, vous devez décider quel serpent au tableau sera le « serpent à sonnette ». Tout joueur qui pose son jeton sur la queue du serpent à sonnette pendant la partie doit revenir au point de départ. Dès que cela est arrivé à un des joueurs, l'autre joueur risque de perdre la partie automatiquement si la même chose lui arrive. La victoire est à celui qui gagne trois parties sur cinq. (Veuillez noter que pour la deuxième, la troisième et toutes les autres parties suivantes, vous devez choisir deux serpents à sonnette au lieu d'un seul, les autres règles sont les mêmes).

STEEPLE CHASE

174. COURSE D'OBSTACLES

Se joue avec 2 dés. **Ce jeu est conçu pour jouer jusqu'à 6 joueurs.** L'objectif est de garder une tête d'avance tout au long du circuit de course. Il y a trois obstacles et trois rivières.

Si un joueur se pose sur un obstacle, il perd un tour et doit obtenir un double aux dés pour continuer. Si un joueur se pose sur une rivière, il perd un tour et doit obtenir soit un double, un quatre, un cinq ou un six au lancement des dés pour continuer.

Durant le jeu, les joueurs lancent les dés à tour de rôle et déplacent leurs jetons selon le total des deux dés.

175. AVANTAGE (VARIANTE)

Chaque joueur lance un dé avant de commencer la partie. Le joueur se sert du double du nombre pour placer son jeton à l'endroit correspondant sur le tableau.

Supposons qu'un joueur obtienne 4 au lancement du dé, il placera donc son jeton sur la huitième division. C'est un départ !

176. SPRINT (VARIANTE)

A ce jeu, le temps est limité à sept (7) minutes. Le joueur le plus avancé sur la piste au bout des sept minutes est le gagnant.

177. COURSE D'OBSTACLES II (VARIANTE)

Chaque participant place quatre jetons sur une même piste. N'importe quel jeton peut être avancé en premier, mais celui-ci doit avoir atteint la dixième division pour permettre au joueur d'avancer un deuxième pion. Si un jeton atteint une division occupée par un autre du même joueur, les deux jetons peuvent être avancés simultanément ce, en doublant la valeur des dés, à chaque tour. Pour gagner la course, il faut amener ses quatre jetons à la ligne d'arrivée.

178. JEU D'ÉQUIPE

Ce jeu est conçu **jusqu'à six équipes de deux joueurs**. Cette variation de « course d'obstacles » alloue un jeton par équipier. Chacun joue à son tour en commençant par un premier joueur dans chaque équipe.

Ensuite, les deuxièmes équipiers prennent leur tour dans le même ordre que les premiers.

Les autres règles sont inchangées et la première équipe à passer la ligne d'arrivée avec ses deux jetons gagne la course.

179. REPLI

Jouez d'après les règles de « Course d'obstacles » mais, un jeton posé sur un obstacle ou une rivière doit être reculé de dix divisions.

De plus quand le jeton atteint un obstacle ou une rivière une deuxième fois, le joueur doit le remettre point de départ.

180. PÉRIL

Avant de commencer la partie, les joueurs lancent un dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé place un deuxième jeton de couleur sur la piste de son choix. Ce jeton devient un « péril ». Si l'autre joueur, par malchance, dépose son jeton sur la piste occupée par le « péril », il perd deux tours et doit reculer de 5 cases. Si le propriétaire du « péril » arrive sur cette piste, il a le choix entre avancer de 10 cases ou reculer n'importe quel jeton adverse de 5 cases.

181. DERBY

Cette variation est conçue pour **deux joueurs**. L'un d'eux joue « pair » et l'autre « impair ». Le joueur « pair » n'avance que d'après les chiffres pairs qu'il obtient aux lancer des dés. S'il obtient un total impair, son adversaire avance selon ce chiffre. En inversant les rôles, le même règlement s'applique au joueur « impair », s'il obtient un total « impair ». La victoire est à celui qui remportera trois parties sur cinq.

LE FER A CHEVAL

182. PORTE BONHEUR

Se joue avec 2 dés.

Chaque joueur reçoit une pièce de couleur différente et la place sur la case 1. Avant de jeter les 2 dés, le joueur prédit le total qui apparaîtra. Il jette ensuite les dés, fait le total des deux faces, soustrait cette somme de celle qu'il a prédite et finalement, avance sa pièce en conséquence.

Par exemple, un joueur prédit 10, il obtient 7, il soustrait 7 de 10, obtient 3, il avance donc sa pièce de 3 cases.

Si un joueur obtient un nombre identique à sa prédiction, il avance immédiatement sa pièce de 12 cases sur le tableau.

Le premier joueur à atteindre 30 est le gagnant.

183. LE 7 CHANCEUX

On lance les dés tour à tour. Le joueur qui a obtenu le total le plus élevé avance sa pièce d'une case. Lorsqu'un joueur obtient un « 7 » dans une combinaison quelconque, il avance sa pièce de sept cases sur le tableau. Lorsque deux joueurs ou plus obtiennent un « 7 », ils doivent procéder à une élimination entre eux afin de déterminer le gagnant du coup. Le premier joueur à atteindre 30 est le gagnant.

184. DOUBLES

Ce jeu est identique au « 7 chanceux » par surcroît, les doubles 4 et 6 permettent au joueur d'avancer de 4 ou 6 cases respectivement. Les autres règles sont inchangées.

185. DÉSIGNATION

Chacun choisit un chiffre entre 2 et 12, avant de commencer la partie. Le jeu se déroule tel qu'au « porte-bonheur », mais le joueur qui obtient le nombre désigné, le sien ou celui d'un autre, doit avancer la pièce correspondante de 10 cases sur le tableau. Supposons que nous avons deux joueurs et que ceux-ci aient désigné 4 et 6. Le joueur dont la désignation est 4 tourne un 6, la pièce du joueur correspondant au 6 sera avancée de 10 cases sur le tableau. Supposons encore que le joueur dont la désignation est 4 tourne un 4, il avancera donc sa propre pièce. Advenant qu'aucune désignation n'apparaisse aux roulements des dés, le joueur qui a obtenu le nombre le plus élevé avancera sa pièce d'une case. Ce jeu est conçu pour un maximum de quatre joueurs. Le premier à atteindre 30 remporte la partie.

186. PAIR ET IMPAIR

Cette adaptation de « Désignation » est conçue pour deux participants. Un premier joue « pair », le deuxième joue « impair ». Lorsque le joueur « pair » sort un nombre pair aux dés, il avance d'après ce nombre. Toutefois s'il sort un nombre impair, il doit reculer selon le chiffre le plus élevé figurant à une des faces ou encore laisser son adversaire avancer sa pièce selon le même chiffre. Ces règles sont aussi imposées à l'autre joueur. Le premier à atteindre 30 remporte la partie.

187. DÉCOMPTE

Chaque joueur commence à 30. Le gagnant de chaque tour avance sa pièce de deux cases en direction de la case 1. Au roulement d'un « 7 », le joueur avance automatiquement de sept cases. Le premier arrivé à 1 gagne la partie.

188. LES HAUTS ET LES BAS

A chaque tour suivant le roulement initial des dés, le joueur doit avancer sa pièce d'après le chiffre le plus élevé et reculer d'après le plus petit chiffre figurant à l'autre dé. Advenant un double, la pièce est avancée d'après la valeur totale des dés. Le premier arrivé à 30 remporte la partie.

189. LOT CHANCEUX

Chaque joueur débute avec 10 pièces. Avant chaque tour, chacun place deux pièces sur deux cases séparées. La roulette est tournée. Tout joueur dont les pièces au tableau correspondent aux chiffres indiqués où la roulette s'est arrêtée gagne et ramasse toutes les autres pièces du tableau. Prenons pour exemple le joueur dont les pièces sont à 30 et à 2, il gagne si la roulette arrête à 30, 2 et 32. Dans un cas d'égalité après un tour, les joueurs procèdent à une élimination entre eux afin de déterminer le gagnant de ce tour. Le gagnant de la partie aura encore des pièces tandis que les autres auront perdu les leurs.

190. LOT CHANCEUX II

Le jeu se déroule tel qu'au « lot chanceux », mais les joueurs utilisent 3 pièces à chaque tour. De plus, voici une nouvelle règle. Lorsque la roulette s'arrête au zéro, tout joueur dont le jeton est placé sur un multiple de 10 perd 3 pièces. Les autres règles sont invariables.

191. DÉCISION

Les joueurs avancent leur pièce autour du tableau aux roulements des dés. S'ils le désirent, les joueurs peuvent opter de tourner la roulette au lieu de jeter les dés, ce à n'importe quel tour. Toutefois, lorsqu'un joueur déclare utiliser la roulette, celui-ci doit prédire exactement où la roulette s'arrêtera. Si la prédiction est juste, la pièce est avancée à la section correspondante, sinon le joueur perd deux tours.

192. LE SABLIER

Le temps est limité à 10 minutes dans cette adaptation du « porte-bonheur ». Le joueur qui est le plus près de 30 au bout de ce temps est le gagnant.

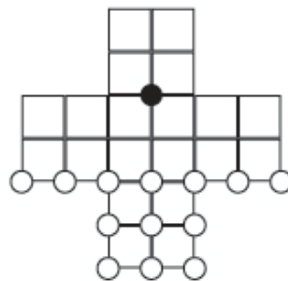
193. LA DAME ÉMANCIPÉE

Chaque concurrent est muni d'une pièce spéciale « la dame émancipée » qu'il place sur la section de son choix au tableau. Durant la partie, si le propriétaire de la pièce, « dame émancipée » pose une autre de ses pièces sur la section qu'elle occupe, il gagne automatiquement. S'il pose une de ses pièces sur la section occupée par la « dame émancipée » de son concurrent il doit automatiquement revenir à son point de départ et recommencer en neuf. Le premier à atteindre 30 est le gagnant. Il faut gagner trois parties sur cinq pour emporter la série.

LE RENARD ET LES OIES

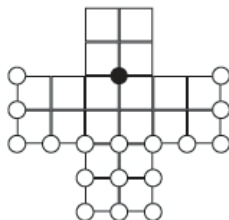
194. LE RENARD ET LES OIES

Disposez vos jetons selon le schéma. Un premier joueur déplace le renard dans tous les sens en suivant les lignes reliées. Pour capturer une oie, le renard doit l'enjamber pour ensuite se poser sur un point libre plus loin. Les sauts doubles et triples sont permis tels qu'aux « dames ». Un deuxième joueur déplace chaque oie d'un point à l'autre seulement en suivant les lignes reliées, mais il lui est interdit d'enjamber un renard ou de déplacer les oies dans la partie supérieure du tableau. Le manipulateur du renard vaincra s'il capture assez d'oies pour que celles qui restent en jeu ne soient pas assez nombreuses pour traquer le renard. Il est suggéré que les joueurs alternent les rôles « renard » et « oies » à chaque partie.



195. LE RENARD ET LES OIES II

L'objectif de ce jeu est identique au « Renard et les Oies ». Toutefois, on y compte 17 oies au lieu de 13.



196. LA CHASSE

Dans « la chasse » le temps est limité à 15 minutes. Afin de vaincre, le renard doit capturer au moins 9 des 17 oies, avant que 15 minutes ne se soient écoulées. Dans le cas contraire, c'est un triomphe pour les oies!

197. DUALITÉ

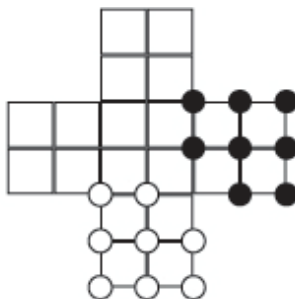
Il n'y a qu'un renard contre trois oies. À ce jeu les oies peuvent enjamber le renard. Mais le renard perd un tour à chaque fois qu'il est enjambé. Si le renard est cerné, il perd la partie. Si toutes les oies sont capturées, le renard est vainqueur.

198. RENARD DOUBLE

Les joueurs lancent 2 dés à chaque tour. Si le renard obtient un double il retire 2 oies du tableau. Si le joueur qui a les oies obtient un double il remet une oie au jeu et rejoue un deuxième tour.... Outre ces variations, les règles sont identiques au « renard et les oies ! ».

199. LE COMLOT DES OIES

Variation pour 2 joueurs. Disposez les jetons selon le schéma. Chaque joueur vise à occuper le territoire opposé en y plaçant tous les jetons dans le même ordre que son adversaire les avait au départ.



200. RUSE

Ce jeu est identique à « le complot des oies » mais il y a un obstacle. Les joueurs n'ont que 15 minutes pour occuper le territoire opposé. Lorsque le temps est écoulé, le joueur qui a placé le plus de jetons gagne la partie.

201. LE RENARD ET LES OIES SOLO

Dans cette version solo, le joueur contrôle à la fois le renard et les oies. C'est le meilleur de trois tours sur cinq qui ira au compte du renard ou des oies.

202. TRAQUENARD

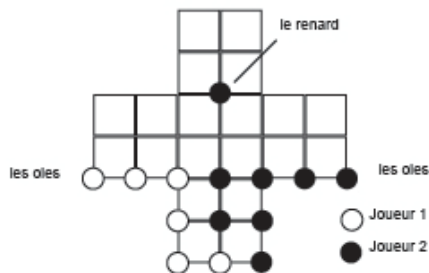
Le jeu se déroule comme dans sa version originale, mais le renard doit lancer un dé avant chaque tour. S'il sort les chiffres 1, 3 ou 5, il lui est permis de retirer une pièce adverse du jeu. S'il sort un 2, un 4 ou un 6, il perd un tour. Il faut remporter deux parties sur trois pour crier victoire.

203. LES OIES FONT ÉQUIPE

Ce jeu est conçu pour trois joueurs. Le renard est contrôlé par un joueur. Les deux autres joueurs font équipe pour contrôler les oies.

L'un d'eux s'occupe des oies qui sont du côté gauche en plus d'une des oies qui sont au centre. Quant au deuxième équipier, il s'occupe des oies qui se trouvent à droite ainsi que de deux oies au centre (veuillez-vous référer au schéma).

Les équipiers jouent alternativement contre le renard. Le but du jeu est le même qu'au « renard et les oies » dans sa version originale.



204. QUATRE CONTRE UN

On utilise un damier 64 cases (dames anglaises) pour jouer à cette version du « renard et les oies ». Les quatre oies sont placées sur la rangée arrière. Le renard part de n'importe quelle case noire. Les oies ne peuvent qu'avancer diagonalement sur les cases noires. Le renard peut avancer ou reculer diagonalement sur les cases noires. Les sauts et les captures sont interdits. Pour gagner, les oies doivent traquer le renard de manière à ce qu'il ne puisse plus se déplacer. Le renard doit franchir la ligne des oies et gagner la ligne de départ de celles-ci, à l'autre extrémité du tableau, pour gagner. Trois victoires sur cinq et la partie est gagnée.

205. LE TROUPEAU DE CHÈVRES

Disposez les douze chèvres. Placer le « loup errant » sur l'une des deux cases noires du côté opposé. Les chèvres n'ont le droit que d'avancer diagonalement d'une seule case à la fois. Le loup peut avancer ou reculer d'une seule case à la fois. Le loup capture les chèvres en enjambant. Les chèvres cherchent à cerner le loup de façon à ce qu'il lui soit impossible de bouger. Pendant ce temps, le loup, lui cherche à se frayer un chemin à travers le troupeau afin d'atteindre l'autre extrémité du tableau d'où les chèvres sont parties. Trois victoires sur cinq et vous remportez la partie.

LE MUR

206. LE MUR

Le nombre de joueurs est indéterminé. Placez le tableau par terre. Dessinez une ligne de lancer à trois pas de la cible. Tout le monde doit respecter cette distance. Chacun lance tour à tour son jeton. Le pointage ne change pas quand une des lignes de séparation est touchée. Seuls les lancers précis au but comptent. La valeur indiquée sur la partie touchée au tableau est portée au pointage.

Il faut accumuler 100 points pour gagner.

207. LE MUR II

Cette variation du « MUR » exige plus d'adresse, puisque les lancers sont effectués de façon à faire bondir l'objet sur la cible. Le lanceur qui rate le tableau perd un tour. Le premier à accumuler 100 points l'emporte !

208. ENTRE DEUX

La cible est maintenant n'importe quelle ligne de séparation seulement. On porte toujours la valeur la plus élevée au pointage. Le joueur peut aussi choisir de soustraire la plus petite valeur au pointage de l'adversaire au lieu d'ajouter la plus grande valeur à son propre total. Le premier joueur à marquer 100 points gagne la partie.

209. LE MUR BLACK-JACK

Voici le « Mur » par excellence. A son tour, le joueur place sa pièce sur un des carreaux du tableau. Il lance ensuite plusieurs pièces à sa guise, afin de marquer 21 points, au maximum. Le joueur qui a marqué le nombre le plus près de 21 gagne le tour.

Pour gagner la joute, il faut gagner 5 fois.

Un joueur qui excède 21 à trois reprises est éliminé.

Un joueur qui marque 21 en deux lancers (« MUR-BLACK JACK ») remporte automatiquement la joute.

210. LE MUR EN ÉQUIPE

Chaque équipe reçoit six pièces. Les équipes lancent ensuite toutes leurs pièces à tour de rôle. L'équipe qui marque le plus de points gagne le tour. Le meilleur de 3 tours sur 5 emporte la partie.

211. LE MUR TIC-TAC

Les règles ici sont identiques à celles du jeu original, mais il y a une limite de temps. On joue tour à tour et le joueur qui a marqué le plus haut pointage après cinq minutes est le gagnant.

212. MARCHE ARRIÈRE

Chacun reçoit 150 points au début de la partie. L'idée est d'être le premier à atteindre zéro. Lorsque le joueur a complété son tour. Il déduit les points de son total. Quand une pièce touche une ligne de séparation, seul le plus petit nombre des deux est porté au pointage.

213. HABILITÉ

Cette variation demande de l'habileté à nos deux adversaires. Au début, on alloue vingt pièces par joueur. Chacun effectue un lancer par tour. Celui qui marque le pointage le plus élevé retire une pièce à son adversaire (et vice-versa). Si les joueurs touchent des cibles de valeurs identiques, chacun retire une pièce à son adversaire. Les lignes de séparation ne comptent pas au pointage. Le premier qui réussit à retirer toutes les pièces de son adversaire remporte la partie.

214. FRAGILE

Formez deux équipes. L'une d'elles dépose un verre sur le carreau de son choix. L'autre équipe doit lancer trois pièces. Si une des trois pièces tombe dans le verre, l'équipe « lanceuse » reçoit automatiquement 20 points. Quand les trois lancers sont complétés, l'équipe additionne ses points et peut, si elle le désire, déplacer le verre sur un autre carreau.

La première équipe à marquer 100 points gagne la partie.

215. HYPER-FRAGILE

Le verre est remplacé par une tasse et une soucoupe. Il y a un gain de 10 points quand la pièce tombe dans la tasse et de 25 points quand elle atterrit sur la soucoupe. Après chaque tour,

l'équipe « lanceur » peut si elle le désire, déplacer la tasse et la soucoupe en s'assurant qu'elles ne se touchent pas. La première équipe à accumuler 100 points gagne la partie.

216. CHACUN POUR SOI

Le jeu se déroule tel que décrit au jeu du TOUR dans sa version originale. La seule modification ici est le pointage. A chaque tour, les deux lanceurs doivent effectuer leurs lancers simultanément. Le lanceur qui touche la partie dont la valeur est la plus élevée additionne les deux pointages et reporte le total sur sa fiche. Si les deux joueurs touchent la même partie du tableau, le tour est annulé. Après douze tours, le lanceur qui a marqué le plus haut pointage est le gagnant.

217. DES CLOUS !

Les joueurs lancent un dé avant chaque tour. Ils jouent ensuite autant de fois consécutives que le chiffre qui figure au dé. Disons par exemple qu'un joueur obtient le chiffre 4 au dé. Il joue 4 fois consécutives. Le premier qui parvient à accumuler 100 points gagne. Il faut gagner trois tours sur cinq pour remporter la partie.