6-99

Règles des jeux

CLASSIC BY DJECO



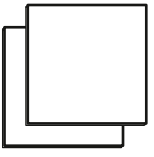
FR EN D NL ES

DJECO

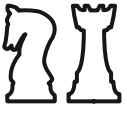


 x 5

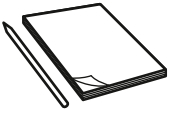
 x 54

 x 3

 x 40

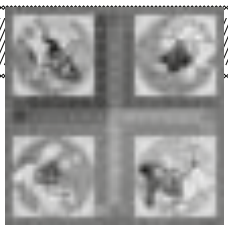
 x 32

 x 16

 x 1

FR

LES JEUX DE PLATEAUX



Les petits chevaux FR

Dès 6 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min

MATÉRIEL : le plateau des petits chevaux, 4 pions par joueur (chacun sa couleur), 1 dé.

BUT DU JEU : *être le premier à atteindre l'étoile du centre avec ses 4 pions.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place ses quatre pions sur l'écurie de sa couleur. le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence et lance le dé.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Pour sortir un pion de son écurie et le placer sur la première case de son parcours, le joueur doit faire un 6. Il relance alors le dé et avance du nombre de cases égal aux points du dé. S'il a plusieurs pions sortis, le joueur décide, au choix, de bouger tel ou tel pion.

Dès qu'il fait un 6, le joueur rejoue et relance le dé.

Dès lors que plusieurs pions sont sortis et avancent sur le parcours, il se peut qu'ils se talonnent. Les pions ne peuvent pas se dépasser. Un pion dont la route est barrée par un autre pion ne peut le dépasser et viendra se placer sur la case précédente.

En revanche, si le tirage permet à un joueur de déplacer son pion exactement sur une case déjà occupée par un autre pion, il le fait « sauter » : il prend sa place et le pion est renvoyé à son écurie.

LA MONTÉE AU CIEL

Après un tour complet, les pions se placent sur la dernière case de leur parcours, au pied de l'escalier qui les conduit au ciel.

N.B. : *Il faut arriver pile sur cette case. Si le score aux dés est supérieur au nombre de cases restantes jusqu'au pied de l'escalier, le joueur ne peut pas se déplacer.*

Les cases sont numérotées de 1 à 6. Pour avancer sur la case n° 1 il faut faire un 1 au dé, pour avancer sur la case n° 2 il faut faire un 2 et ainsi de suite jusqu'à la case n° 6. Enfin, pour faire sortir un pion du plateau, après la case n° 6, le joueur doit refaire un 6.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir sorti ses quatre pions du plateau gagne la partie.

FR Le jeu de l'oie



Dès 6 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min

◇◇◇

MATÉRIEL : le plateau du jeu de l'oie, 1 pion par joueur (chacun sa couleur), 2 dés.
BUT DU JEU : *arriver le premier sur la case n°63.*

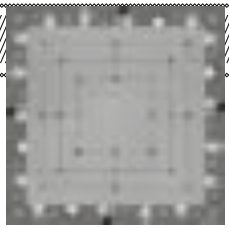
DÉROULEMENT DE LA PARTIE
Le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur lance les deux dés et avance son pion du nombre de cases égal à la somme dés. Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il l'envoie à la case où il se trouvait.
Au commencement de la partie, si un joueur obtient la somme de 9 avec un 6 et un 3 il avance jusqu'à la case n°26. S'il fait 9 avec un 4 et un 5, il avance jusqu'à la case 53.

LES CASES SPÉCIALES
- **Les cases « oie »** 9, 18, 27, 36, 45 et 54 permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du même nombre de points obtenus.
- **Le pont** (case 6) fait avancer jusqu'au deuxième pont (case 12).
- **L'hôtel** (case 19) fait passer un tour.
- **Le puits** (case 31) ou la prison (case 52): retient le joueur jusqu'à ce qu'un autre joueur y tombe à son tour. Le joueur libéré retourne à la case de celui qui vient d'arriver. Variante : fait passer deux tours.
- **Le labyrinthe** (case 42) fait reculer jusqu'à la case 30.
- **La tête de mort** (case 58) renvoie à la case 1.

FIN DE LA PARTIE
Le premier joueur à arriver sur la case 63 gagne la partie.

N.B . : *Il faut arriver pile sur la case 63. Si le score aux dés est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.*

FR Le jeu du moulin



6 ans | 2 joueurs | 10 à 15 min

◇◇◇

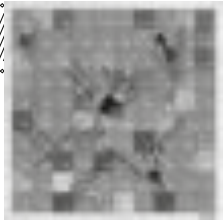
MATÉRIEL : le plateau du jeu du moulin, 9 pions par joueur (chacun sa couleur).
BUT DU JEU : *capturer le plus de pions de son adversaire.*

PHASE N°1 : LA POSE DES PIONS
Au départ, les joueurs vont placer leurs neuf pions sur le plateau aux intersections.
Si un joueur réussit à aligner trois pions (en diagonale, horizontalement ou verticalement), il peut sortir le pion adverse de son choix à condition que celui-ci ne soit pas inclus dans un alignement. Tout pion ainsi capturé ne peut plus être remis en jeu.

N. B. : *Lors de cette première phase, les joueurs ne peuvent pas déplacer leurs pions.*

PHASE N°2 : DÉPLACEMENTS
Lorsque chaque joueur a placé tous ses pions, la partie continue par déplacements.
Chacun leur tour, les joueurs doivent déplacer un de leur pion, uniquement sur les lignes droites et sans sauter par-dessus un autre pion.
Dès qu'un joueur réussit un alignement, il sort le pion adverse de son choix aux mêmes conditions que précédemment.
Dès qu'un joueur n'a plus que trois pions, il peut se déplacer où il veut sur un emplacement libre.

FIN DE LA PARTIE
Lorsqu'un joueur n'a plus que deux pions, la partie s'achève et son adversaire est le gagnant.



Le jeu des échelles & serpents

FR

6 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 15 min

◇◇◇

MATÉRIEL : 1 plateau, 1 pion par joueur, 1 dé.

BUT DU JEU : *être le premier à atteindre la case 100.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place son pion à côté du plateau, devant la case 1. Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de points indiqués.

Cases échelle : Dès qu'un joueur arrive sur une case où se trouve les pieds d'une échelle, il monte jusqu'en haut de celle-ci et se place sur la case où elle se termine.

Cases serpent : Dès qu'un joueur arrive sur une case où se trouve la queue d'un serpent, il descend en suivant le corps de celui-ci et se place sur la case de sa tête.

FIN DE LA PARTIE

Le 1er joueur à arriver sur la case 100 gagne la partie.

N. B. : *Il faut arriver pile sur la case 100. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.*

Les dames

FR

Dès 6 ans | 2 joueurs | 15 à 20 min

◇◇◇

MATÉRIEL : le damier, 20 pions par joueur (chacun sa couleur).

BUT DU JEU : *être le premier joueur à capturer tous les pions de son adversaire.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On tire au sort pour savoir qui jouera avec les pions blancs. Chaque joueur place ses pions sur les cases noires des quatre premières rangées situées de son côté du damier. Les pions blancs commencent à jouer. Les joueurs jouent l'un après l'autre.

Les déplacements

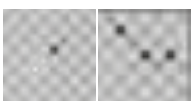
1. Sans prise, les pions se déplacent toujours en diagonale et vers l'avant, d'une seule case à la fois. Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée, il devient dame (on lui superpose un pion sorti du jeu pour représenter une dame).

2. La dame se déplace toujours en diagonale, d'une ou plusieurs cases, dans tous les sens.

La prise

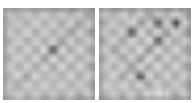
La prise est obligatoire sinon l'adversaire peut prendre la pièce en disant « souffler n'est pas jouer ». Une fois une pièce prise, celle-ci est sortie du jeu.

Par un pion



Un pion peut « prendre » en avant ou en arrière en sautant par-dessus une pièce adverse, à condition que la case derrière cette pièce soit inoccupée. Le pion est dans l'obligation de prendre des pièces adverses dans la foulée tant que cela est possible. Puis la main passe.

Par une dame



Une dame peut « prendre » en avant ou en arrière en sautant par-dessus une pièce adverse (se trouvant proche ou à distance), à condition qu'au moins une case soit inoccupée derrière. Après cette prise, la dame peut continuer son déplacement en changeant de diagonale si une autre prise est possible. La prise du plus grand nombre de pièces est prioritaire. Puis la main passe.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur gagne la partie lorsqu'il a capturé tous les pions de son adversaire ou que son adversaire se trouve dans l'impossibilité de jouer alors que c'est à son tour. La partie est déclarée nulle lorsque, lors de son tour de jeu, un joueur effectue pour la 3e fois le même coup ou qu'après vingt coups consécutifs aucun des des joueurs n'est victorieux.

Les échecs

Dès 6 ans | 2 joueurs | 15 à 30 min

◇◇◇

MATÉRIEL : l'échiquier, 16 pions par joueur (chacun sa couleur).

BUT DU JEU : *capturer le roi adverse : c'est l'échec et mat.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On tire au sort pour savoir qui jouera avec les pions blancs. Puis on place l'échiquier de telle sorte que face à chaque joueur, la case inférieure droite soit de couleur claire. Chaque joueur dispose ses pièces sur l'échiquier.



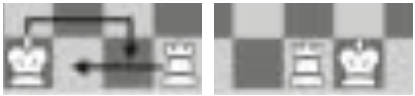
Les dames sont toujours placées sur leur couleur et se retrouvent donc face à face sur l'échiquier.
Les blancs commencent à jouer. Jouer est obligatoire, on ne peut pas passer la main. À tour de rôle, chaque joueur déplace une de ses pièces.

DÉPLACEMENT DES PIÈCES

Une pièce ne peut jamais passer par-dessus une autre pièce (excepté pour le cavalier).

Le roi est la pièce principale du jeu. Il avance d'une seule case dans toutes les directions et possède également un déplacement spécifique appelé le roque.
Le roque permet de jouer simultanément le roi et une tour si :

PETIT ROQUE



GRAND ROQUE



- Ni le roi ni la tour n'ont été déplacés depuis le début de la partie,
- Aucune pièce ne se trouve entre eux deux,
- Le roi n'est pas en échec.

La dame avance d'autant de cases qu'elle le veut et ce, dans toutes les directions. C'est la pièce la plus puissante du jeu.

La tour se déplace verticalement ou horizontalement d'un nombre illimité de cases, en avant ou en arrière.

Le fou se déplace en diagonale d'un nombre illimité de cases, en avant ou en arrière.

Le cavalier se déplace de 3 cases : 1 ou 2 dans le sens horizontal (ou vertical) et le complément en perpendiculaire. On dit aussi qu'il se déplace en « L ». Le cavalier est la seule pièce à pouvoir passer au-dessus des autres, en avant ou en arrière.

Le pion avance d'une seule case à la fois, droit devant lui, et ne recule jamais. Lors de son premier mouvement, il peut avancer de deux cases. S'il parvient à la dernière rangée de l'échiquier, il peut se transformer en une autre pièce de sa couleur (sauf un roi) au choix du joueur.

LA PRISE

Une pièce est retirée du jeu quand une pièce de l'adversaire vient se positionner sur la case qu'elle occupe. Attention, le pion prend en diagonale et en avant.

Le roi est en échec lorsqu'il est en situation d'être pris par une pièce adverse. Le joueur adverse annonce alors « échec ». Il est interdit de laisser son roi en situation d'échec.

Le roi est échec et mat

- s'il ne peut se déplacer sans se mettre à nouveau en échec,
- si le joueur ne peut interposer aucune pièce entre son roi et la pièce qui le met en échec,
- si le joueur ne peut « prendre » la pièce qui le met en échec.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur met le roi adverse dans une situation d'échec et mat, il remporte la partie.

Une partie d'échec peut également se terminer par une partie nulle si :

- un joueur est « pat » : c'est-à-dire qu'il n'est pas en échec, mais qu'il n'a aucun mouvement possible sans mettre son roi en échec,
- il y a échec perpétuel,
- il y a répétition de la même position sur l'échiquier trois fois,
- les joueurs n'ont plus suffisamment de pièces pour faire échec et mat,
- 50 coups ont été joués sans prise ni déplacement de pion.

LES JEUX DE DÉS

Le 10 000 FR

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min

MATÉRIEL : 5 dés.

BUT DU JEU : *être le premier à atteindre un score de 10 000 points.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Il s'agit d'un jeu de « stop ou encore » : tant qu'un joueur gagne des points, il peut continuer à jouer. Pour commencer à marquer il faut un score minimal de 750 points ; par la suite aucun score minimal n'est requis. S'il décide de s'arrêter, il marque les points gagnés et la main passe au joueur suivant. Par contre, s'il décide de continuer à jouer, il prend le risque de faire un mauvais lancer et de tout perdre.

COMPTAGES DES POINTS

Dés gagnants

- Un « **1** » vaut **100** points.
- Un « **5** » vaut **50** points.

Combinaisons gagnantes

- Un **brelan** (3 dés identiques) vaut **100 fois** la valeur des dés (Ex : Un brelan de 2 vaut : 100 x 2 = 200 points).
- Un **brelan** de **1** vaut **1000** points.
- Un **carré** (4 dés identiques) **double le score du brelan** (Ex : un carré de 4 vaut : 100 x 4 = 400 x 2 = 800 points).
- Un **Yam** (5 dés identiques) **double le score du carré** (Ex : un yam de 4 vaut : 800 x 2 = 1600 points).
- Une **suite** (1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6) vaut **1500 points**.

N. B. 1 : *Pour être valides, les combinaisons de brelan ou de suite doivent être obtenues dans le même lancer de dés.*

N. B. 2 : *Pour être valides, les combinaisons de carré et de yam doivent être obtenues dans le même lancer de dés, ou à partir d'un brelan.*

Le 1er joueur lance les cinq dés. Il compte le nombre de points qu'il réalise. Il décide ensuite s'il marque ses points ou s'il tente sa chance en relançant des dés pour marquer plus de points. S'il fait le choix de continuer de jouer, il met de côté les dés qui marquent des points. Puis, il lance à nouveau les autres.
Lorsque tous les dés marquent, il est possible de tous les relancer. Mais attention, si le nouveau jet donne 0 point, toute la marque de ce tour est perdue !
C'est alors au joueur suivant d'essayer de faire un joli score.

Exemple

1er lancer : on obtient 6, 6, 6, 4, 3 : on a donc 600 points avec le brelan de 6.

2e lancer : on relance le 4 et le 3 et on obtient : 6, 1 : on obtient alors 600x2= 1200 points pour le carré de 6 + 100 points pour le 1 soit 1700 points.

3e lancer : on relance tous les dés et obtient : 3, 3, 4, 2, 6. Ce lancer est nul, tout est perdu.

FIN DE LA PARTIE

Le 1er joueur à atteindre 10 000 points remporte la partie.

FR

Le bateau, le capitaine et son équipage

Dès 7 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min

◇◇◇

MATÉRIEL : 5 dés.

BUT DU JEU : *avoir navigué le plus loin après dix tours.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le 1er joueur lance les dés et doit obligatoirement sortir un **6**, qui sera **le bateau**, puis un **5** qui sera **le capitaine** et enfin un **4** qui sera **l'équipage**.

S'il n'a pas de bateau, il doit rejouer tous les dés. Il ne peut donc garder un capitaine sans bateau, ni un équipage sans capitaine. S'il a un bateau mais pas de capitaine, il ne pourra pas garder l'équipage ! Ces trois dés doivent arriver lors d'un même lancer ou à la suite mais dans l'ordre.

Lors de son tour de jeu, le joueur a le droit à 3 lancers.

Dès qu'il a sorti un 6, un 5 et un 4, il peut naviguer : les deux autres dés servent alors à compter les miles parcourus.

EXEMPLE

Avec un résultat de 6, 5, 4, 3 et 2 : le joueur avance de 3 + 2 = 5 miles.

Il marque les miles parcourus et la main passe au joueur suivant. S'il n'a pas réussi à sortir un 6 un 5 et un 4, il ne marque rien.

FIN DE LA PARTIE

Après dix tours on additionne les miles parcourus par chacun des joueurs. Le joueur ayant été le plus loin gagne la partie.

FR

Sans 5, Sans 2

Dès 6 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min

◇◇◇

MATÉRIEL : 4 dés.

BUT DU JEU : *comptabiliser le plus grand nombre de points au bout de dix tours de jeu.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le 1er joueur lance les dés et additionne les points obtenus à l'exclusion des 5 et 2 qui sont mis de côté. Puis il relance les dés restants et continue d'additionner les points obtenus jusqu'à ce que tous les dés soient écartés.

Il marque le total des points obtenus et la main passe au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Après dix tours, on additionne les points obtenus par chacun des joueurs. Le joueur en ayant le plus, gagne la partie.

FR

Le poker aux dés

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min

◇◇◇

MATÉRIEL : 5 dés et 10 pions par joueur.

BUT DU JEU : *gagner le plus de pions.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui démarre le tour de jeu décide de la mise de départ (un ou deux pions), puis il pourra lancer jusqu'à trois fois les dés pour faire une bonne combinaison.

Les joueurs suivants n'auront pas le droit de lancer les dés plus de fois que le premier. Après leur 1er lancer, les joueurs peuvent relancer un seul, quelques uns ou tous les dés.
Celui qui obtient la meilleure combinaison remporte la mise et sera le 1er à tirer les dés pour le tour suivant.

FIN DE LA PARTIE
Dès qu'un joueur n'a plus de pions, le gagnant est celui qui en a le plus.

COMBINAISONS POSSIBLES
par ordre croissant

PAIRE ..... 2 dés identiques
2 PAIRES..... 2 fois 2 dés identiques
BRELAN ..... 3 dés identiques
QUINTE..... suite de 5 dés dans l'ordre
FULL ..... 1 brelan et 1 paire
CARRÉ ..... 4 dés identiques
POKER..... 5 dés identiques

Le yam

FR

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 15 à 25 min

MATÉRIEL : 5 dés, bloc de score.

BUT DU JEU : *marquer un maximum de points en réalisant des combinaisons imposées.*

COMBINAISONS DE...	POINTS
1	1 × le nombre de 1 obtenus
2	2 × le nombre de 2 obtenus
3	3 × le nombre de 3 obtenus
4	4 × le nombre de 4 obtenus
5	5 × le nombre de 5 obtenus
6	6 × le nombre de 6 obtenus
TOTAL 1	**SOMME DES POINTS OBTENUS CI-DESSUS**
Bonus Total 1 (Total ≥ 63 = 35)	35 points si le total 1 est ≥ à 63 points
Mini	total des dés si ≤ à 20
Maxi	total des dés si ≥ à 20
TOTAL 2	**SOMME DES POINTS OBTENUS CI-DESSUS**
Brelan = 3 dés identiques	25 points
Full = 3 dés identiques + 2 dés identiques	30 points
Petite Suite : 1-2-3-4 ou 2-3-4-5 ou 3-4-5-6	25 points
Carré : 4 dés identiques	35 points
Grande Suite : 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6	40 points
Yam : 5 dés identiques	50 points
TOTAL 3	**SOMME DES POINTS OBTENUS CI-DESSUS**
SCORE FINAL	SOMME TOTALE 1 + 2 + 3

DÉROULEMENT DE LA PARTIE
Les joueurs jouent à tour de rôle et ont 3 lancers de dés pour faire une combinaison.
À chaque fois, le joueur peut relancer tous les dés ou en conserver une partie.
Après le troisième lancer, si l'une des combinaisons imposées est réalisée, le joueur marque les points correspondants. Sinon, il marque 0 dans une des cases.

La colonne ↓ doit être réalisée dans l'ordre du 1 au Yam
La colonne ↑ doit être réalisée dans l'ordre du yam au 1
La colonne ↕ peut être réalisée dans le désordre.

N.B. : *Pour raccourcir la durée de la partie, il est possible de choisir de ne pas faire toutes les colonnes.*

FIN DE LA PARTIE
La partie est terminée lorsque toutes les cases sont remplies. Le gagnant est celui qui a le plus gros score.

FR Le black jack

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 10 à 20 min

◇◇◇

MATÉRIEL : 3 dés, 5 pions par joueur.
BUT DU JEU : *récupérer tous les jetons.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE
Le 1er joueur lance les dés et additionne le total des trois faces obtenues. Il peut choisir de s'arrêter (il marque le score obtenu et la main passe au joueur suivant). Ou il décide de continuer et relance un, deux ou trois dé(s). Il additionne alors les nouvelles faces obtenues à son score précédent et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter.

Le but du jeu : faire **un score de 21** ou en être le plus proche sans le dépasser. Si après un lancer de dés le total dépasse **21**, le joueur doit payer un pion à la cagnotte. Celui qui gagne la manche, en faisant **21** ou en étant le plus proche de **21**, remporte la cagnotte et tous les joueurs lui versent un pion (même celui qui aurait versé un pion à la cagnotte pour avoir dépassé 21 ; celui-là perdra donc deux pions).

FIN DE LA PARTIE
Le gagnant est celui qui a récupéré tous les pions.

FR Le 421

Dès 8 ans | 2 à 4 joueurs | 15 à 20 min

◇◇◇

MATÉRIEL : 3 dés, 21 pions.
BUT DU JEU : *ne pas avoir de pion à la fin de la partie.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE
Une partie se joue en deux manches appelées « charge » et « décharge ». Au cours de la 1re manche, on « charge » les joueurs de pions qui se trouvent au milieu. Lors de cette 1re phase de jeu les joueurs n'ont qu'un seul lancer de dés.
Au cours de la 2e manche, on « décharge » les joueurs de leurs pions. Le 1er joueur commence et lance les trois dés. S'il est satisfait de son résultat, il passe les dés à son voisin. Sinon il peut rejouer les trois dés, deux ou un seul (en gardant les autres). Il peut rejouer encore une troisième fois avant de passer les dés à son voisin.

Les joueurs d'après devront jouer le même nombre de coups que le 1er joueur même s'ils obtiennent une bonne combinaison dès le 1er coup.
Lorsque tout le monde a joué, c'est celui qui a la meilleure combinaison de dés qui gagne.

Lors de la Charge, le joueur ayant obtenu la moins bonne combinaison récupère des pions du pot selon le

barème ci-dessous. La Charge se termine dès qu'il n'y a plus de pions au pot.
Lors de la Décharge le joueur ayant obtenu la meilleure combinaison se déleste des pions récupérés lors de la Charge. La décharge se termine quand un joueur n'a plus de pions.

LES COMBINAISONS GAGNANTES

- **Si un joueur a fait 421 >** celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 10 jetons.
- **Si un joueur a fait 111 >** celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 7 jetons.
- **Si un joueur a fait 116 ou 666 >** celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 6 jetons.
- **Si un joueur a fait 115 ou 555 >** celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 5 jetons.
- **Si un joueur a fait 114 ou 444 >** celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 4 jetons.
- **Si un joueur a fait 113 ou 333 >** celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 3 jetons.
- **Si un joueur a fait 112 ou 222 >** celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 2 jetons.
- **Si un joueur a fait une suite 123 ou 234… >** celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 2 jetons.
- **Si un joueur a fait dans l'ordre 665, 664… >** celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 1 jeton.

Quel que soit la meilleure combinaison, celui qui a fait **221**, la plus petite des combinaisons, qu'on appelle aussi la « nénette » reçoit 2 jetons.
Pour la Décharge, on reprend ce même barème, mais c'est celui qui fait **421** qui se « décharge » de 10 jetons en les donnant à celui qui a faitla moins bonne combinaison, etc.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un des joueur a recupéré tous les pions. Le gagnant est le 1er qui n'a plus de pions.

LES JEUX DE CARTES

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

•

Le donneur distribue en commençant toujours par son voisin de gauche.

•

Sauf exception, le premier joueur est celui qui se trouve à gauche du donneur.

•

On distribue les cartes une à une à chaque joueur.

Le kem's

FR

Dès 7 ans | 4 joueurs | 15 min

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : *être l'équipe qui gagne le plus de points.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs constituent deux équipes de deux. Chaque équipe doit se mettre à l'écart pour choisir un signal secret (par exemple : cligner d'un œil, se gratter la joue…). Le donneur distribue quatre cartes à chaque joueur.Le reste des cartes constitue la pioche. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer. Ensuite le donneur prend quatre cartes dans la pioche qu'il dispose, en ligne, faces visibles, au milieu. Le but est de réunir le plus vite possible quatre cartes de la même valeur. Tous les joueurs jouent en même temps et peuvent prendre une carte de la table et l'échanger contre une carte de leur jeu.
Une fois tous les échanges réalisés, le donneur vérifie qu'il y a bien quatre cartes au centre. Si elles n'intéressent plus personne, il les ramasse et les met de côté, faces cachées. Puis il remet quatre nouvelles cartes au centre et les échanges peuvent recommencer, etc…

Lorsqu'un joueur réunit quatre cartes de la même valeur, il doit faire le signal secret à son partenaire, sans se faire remarquer par ses adversaires. Son partenaire doit crier **« kem's ! »** dès qu'il voit le signal.
Si les deux partenaires ont dans leur jeu quatre cartes de même valeur au même moment, ils font tous les deux le signal et ils doivent dire en même temps **« double kem's ! »**.
Si un joueur croit avoir deviné le signal d'une équipe adverse, il peut dire **« contre kem's ! »**. Il doit alors décrire le signal. Si la description est correcte, la partie s'arrête, et l'équipe adverse doit choisir un nouveau signal. Si la description est incorrecte, la partie peut continuer.

FIN DE LA PARTIE
Les joueurs décident en début de partie d'un nombre de points à atteindre. La première équipe à atteindre ce nombre de points gagne la partie.

CALCUL DE POINTS par équipe

1 KEM'S.....1 point
1 DOUBLE KEM'S .....4 points
1 CONTRE KEM'S..... 4 points
1 CONTRE-KEM'S RATÉ .....- 2 points
(la description du signal ne correspond pas).

FR

Le barbu

Dès 7 ans | 4 joueurs | 30 min

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.
BUT DU JEU : *avoir le moins de points possible à la fin de la partie.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE
Une partie se déroule en quatre manches. Chaque manche comporte six contrats.

DESCRIPTION DES CONTRATS
1. **Les « Plis » :** ramasser le moins de plis possible.
2. **Les « Dames » :** éviter de ramasser des dames dans ses plis.
3. **Les « Cœurs» :** éviter de ramasser des cœurs dans ses plis.
4. **Le « Barbu » :** éviter de ramasser le roi de cœur dans ses plis.
5. **Le « Dernier pli » :** éviter de ramasser le dernier pli.
6. **La « Salade » :** reprend tous les contrats ci-dessus : éviter de ramasser les plis, les dames, les cœurs, le barbu, le dernier pli.

Préparer une feuille de score sur laquelle on inscrit le nom des joueurs en colonne et le nom des contrats en ligne. Le plus jeune commence. Durant toute la 1re manche il sera le donneur. C'est lui qui commencera à jouer toutes les parties de la manche et qui choisira l'ordre dans lequel seront joués les six contrats. À la fin de la 1re manche, ce sera au joueur suivant d'être le donneur et ainsi de suite.
Le donneur distribue toutes les cartes entre les joueurs. En fonction de son jeu, il choisit le contrat qu'il veut jouer, l'annonce aux autres joueurs et pose sa première carte. Les trois autres joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
L'ordre de valeur des cartes est naturel :
AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
Le joueur qui a posé la carte la plus forte dans la couleur demandée remporte le pli.
Les joueurs sont tenus de jouer la couleur demandée (la 1re carte jouée). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il se «défausse» d'une carte qu'il juge gênante. Cette carte n'intervient pas dans l'attribution du pli.
Le joueur qui a ramassé le pli relance le jeu et pose une nouvelle carte...
Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chacun compte ses points en fonction du contrat annoncé en début de partie.

FIN DE LA PARTIE
À la fin des quatre manches le joueur qui totalise le moins de point a gagné.

CALCUL DES POINTS par contrat

1. **LES «PLIS»** ..... 2 points par pli.
2. **LES «DAMES»** .....6 points par dame.
3. **LES «CŒURS»** .....2 points par cœur.
4. **LE «BARBU»** .....20 points.
5. **LE « DERNIER PLI »**..... 20 points.
6. **LA «SALADE»** .... cumul des points ci-dessus.

Le trou duc'

FR

Dès 8 ans | 4 joueurs | 25 min

◇◇◇

MATÉRIEL : jeu de 54 cartes, avec les jokers.

BUT DU JEU : *devenir président.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs.

Ordre des cartes :

JOKER, 2, AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Le 1er joueur pose une ou plusieurs cartes de même valeur sur la table. Le joueur suivant doit déposer le même nombre de cartes d'une valeur supérieure et ainsi de suite.

Ex. : le 1er joueur pose une paire de 5, le joueur suivant doit poser une paire d'une valeur supérieure à 5.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer, il passe son tour. Le dernier joueur à avoir posé une carte (ou plusieurs cartes) sur laquelle les autres joueurs ne veulent ou ne peuvent pas monter, récupère le pli et relance le jeu comme précédemment.

Le 1er joueur qui n'a plus de cartes reçoit le titre de « président ». Le 2e celui de « vice-président », le 3e de « vice-trou duc' » et le dernier de «trou duc'».

Lors des parties suivantes, le Trou'Duc a la charge de la distribution des cartes.

Puis le Trou'duc doit donner ses deux meilleures cartes au Président. Le Président lui donne en échange ses 2 moins bonnes cartes.

Le vice-trou duc' doit donner sa meilleure carte au vice-président. Le vice-président lui donne en échange sa moins bonne carte.

N.B.1. : *C'est toujours le trou duc' qui commence la partie suivante.*

N.B.2. : *À la fin de chaque partie les rôles sont redistribués en fonction de l'ordre dans lequel on termine.*

La bataille corse

FR

Dès 8 ans | 2 à 6 joueurs | 15 min

◇◇◇

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : *Ramasser toutes les cartes.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs. Chaque joueur empile ses cartes, faces cachées, devant lui. Le 1er joueur retourne la première carte de son paquet et la place au centre. Puis les autres joueurs vont tour à tour retourner leur première carte et recouvrir la carte du joueur précédent.

Si un joueur retourne une figure, le joueur suivant doit réaliser un contrat en retournant à la suite une ou plusieurs cartes de son paquet en fonction de la figure : une carte si c'est un valet, deux si c'est une dame, trois si c'est un roi. Si en réalisant son contrat, il ne retourne aucune figure, c'est le joueur qui a retourné la figure qui ramasse le pli.

S'il retourne une figure, son contrat s'arrête et c'est au joueur suivant de réaliser un nouveau contrat en fonction de la nouvelle figure et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réalise un contrat sans retourner de figure. Dans ce cas, c'est celui qui a déposé la dernière figure qui ramasse le pli.

Lorsque deux cartes de même valeur sont retournées à la suite, soit par le même joueur, soit par deux joueurs différents, tous les joueurs doivent taper le plus vite possible sur le paquet de cartes au centre. Le plus rapide ramasse toutes les cartes.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui récupère toute les cartes gagne la partie.

FR

Le 8 américain

Dès 7 ans | 2 à 5 joueurs | 10 min

◇◇◇

MATÉRIEL : jeu de 54 cartes, avec les jokers.

BUT DU JEU : *se débarrasser au plus vite de toutes ses cartes.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Distribuer huit cartes à chaque joueur. Le reste des cartes, placées au centre, faces cachées, constitue la pioche. La 1re carte de la pioche est retournée et posée à côté. Le 1er joueur doit jouer en fonction de la carte retournée. Il peut jouer :

- soit une ou plusieurs cartes de même valeur,
- soit une carte de même couleur,
- soit un 8, quelle que soit sa couleur.

Les cartes suivantes ont une fonction spéciale :

- Les **8** permettent de changer de couleur n'importe quand. Le joueur annonce la couleur qu'il demande.
- **Les jokers** et les **2** font prendre deux cartes au joueur suivant.
- **Les as** font changer le sens du jeu.
- **Les valets** font sauter le tour du joueur suivant.
- Après un **7**, on est obligé de rejouer.

Lorsqu'un joueur ne peut pas placer de carte, il doit piocher. S'il ne peut toujours pas jouer, il passe son tour.

Le joueur qui se retrouve avec une seule carte en main doit crier immédiatement « carte ». S'il oublie et qu'un autre joueur le remarque, il reçoit une carte du jeu de chaque joueur, et la partie continue.

Quand la pioche est épuisée, on conserve la dernière carte posée et on mélange le reste qui devient la nouvelle pioche.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, la partie s'arrête. Les autres joueurs comptent les points qui leur restent en main.

CALCUL DE POINTS

Le joueur qui a posé toutes ses cartes marque -10 point. Les autres comptent la valeur de leurs cartes en main : **AS = 40 points**, **V, D et R = 10 points** et les autres cartes coûtent le nombre de points qu'elles indiquent.

FIN DE LA PARTIE

Après cinq parties le joueur qui a le moins de points a gagné.

FR

L'ascenseur

Dès 8 ans | 3 à 6 joueurs | 15 min

◇◇◇

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : *atteindre le nombre exact de plis annoncé en début de partie.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À trois joueurs, enlever un 2, à cinq joueurs, enlever deux 2 et à six joueurs, enlever les quatre 2.

Préparer une feuille avec le nom des joueurs en colonne et le nombre de parties en ligne pour noter les prévisions et les scores.

L'ordre de valeur des cartes est naturel :
AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

À la première partie, le donneur distribue une seule carte à chaque joueur.

Le reste des cartes constitue la pioche. Il retourne ensuite la 1re carte de la pioche. Cette carte désigne la couleur de l'atout. À chaque nouvelle partie, le nombre de cartes distribuées augmente d'une carte.

Quand toutes les cartes sont distribuées, on fonctionne dans l'autre sens : à chaque nouvelle partie, le nombre de cartes distribuées diminue d'une carte.

Chaque joueur regarde sa ou ses cartes. Puis en fonction de la couleur de l'atout, le 1er joueur annonce le nombre de plis qu'il compte ramasser. Chacun à leur tour, les autres joueurs font pareil.

N.B. : *Le dernier joueur doit annoncer un nombre de plis qui, additionné aux autres plis annoncés, sera inférieur ou supérieur (mais pas égal) au nombre de cartes distribuées à chaque joueur.*

Le 1er joueur joue une carte. Les joueurs suivants doivent jouer la même couleur. S'ils ne peuvent pas, ils jouent la couleur atout. S'ils ne peuvent toujours pas, ils se débarrassent d'une carte de leur choix.

Celui qui pose la carte d'atout la plus forte remporte le pli. Si personne n'a d'atout, c'est celui qui a posé la carte la plus forte dans la couleur demandée qui remporte le pli. Celui qui remporte le pli relance le jeu.

CALCUL DE POINTS

Les joueurs qui ont réalisé le nombre de plis annoncé gagnent 5 points par pli, plus 5 points de bonus.
Les joueurs qui n'ont pas réalisé le nombre de plis annoncé perdent 5 points par pli réalisé en plus ou en moins.

FIN DE LA PARTIE

Une fois la partie terminée, le joueur qui a le plus de points a gagné.

Le whistiti FR

Dès 7 ans | 4 joueurs | 15 min

◇◇◇

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : *obtenir un maximum de plis.*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le donneur distribue treize cartes à chaque joueur. Il retourne la dernière carte qui lui revient, la montre à tous les joueurs puis la remet dans son jeu. Cette carte indique l'atout.

L'ordre de valeur des cartes est naturel :

AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Le 1er joueur joue une carte de son choix qu'il dépose face visible au centre. Les autres joueurs abattent chacun leur tour leur carte dans la couleur demandée.
Si tous les joueurs peuvent fournir une carte dans la couleur demandée, le joueur qui a posé la carte la plus forte remporte le pli.
Ceux qui n'ont pas la couleur jouent un atout. On dit que le pli est coupé. Celui qui aura mis la carte d'atout la plus forte remporte le pli. Enfin, si un joueur n'a pas la couleur demandée, ni d'atout, il joue alors une carte dont il veut se débarrasser.

CALCUL DE POINTS

Chaque pli vaut 1 point.

FIN DE LA PARTIE

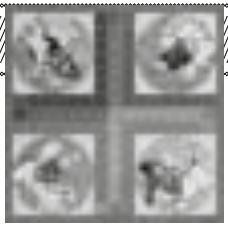
Le gagnant est le joueur qui atteint 20 points.

EN

BOARD GAMES

EN

Ludo



6 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes

MATERIALS: The Ludo board, 4 pieces per player (players pick their colour), 1 die.

OBJECT: *To be the first to reach the star in the centre of the board with your four pieces.*

HOW TO PLAY

All of the players place their four pieces in the stable of their colour. Play moves clockwise around the board. The youngest player starts by throwing the die.

MOVING THE PIECES

You need to roll a six to move a piece out of your stable and onto the first space of your track. You then roll again and move forwards the number of spaces indicated by the die. If you have more than one piece in play you choose which one you want to move.

Whenever you throw a six you roll and play again.

Once several pieces are in play, they will start to chase one another around the board. Pieces cannot overtake each other, so if one is blocking another's path, the second piece has to stop on the preceding space.

However, if you roll the exact number to land on a space already occupied by another piece, you can 'bump' it: take its place and send it back to its stable.

ASCENDING TO HEAVEN

After moving all the way around the board, each piece stops on the last space of its track – at the foot of the stairway to heaven.

NB: *You have to land exactly on this space. If you roll a number higher than the number of spaces separating your piece from the foot of the stairway, you cannot move.*

The spaces are numbered from one to six. To move to space number one, you need to roll a one, then to move to space number two, you need to roll a two, and so on until you reach space number six. Finally, you have to roll another six after you have reached space number six to enable your piece to leave the board.

WINNING

You win by being the first player to remove all four of your pieces from the board.



Goose Game

EN

6 years upwards | 2-4 players | 10-15 minutes

◇◇◇

MATERIALS: The Goose Game board, 1 piece per player (players pick their colour), 2 dice.

OBJECT: *To be the first to reach space 63.*

HOW TO PLAY

The youngest player starts, and play then continues in a clockwise direction. On your turn, roll the two dice and move your piece forward the number of spaces equal to the sum of the pips on the two dice. If you land on a space already occupied by another piece, send the piece back to the space you just left.

At the start of the game, if you roll a six and a three together, move straight to space 26. If you roll a four and a five together, move straight to space 53.

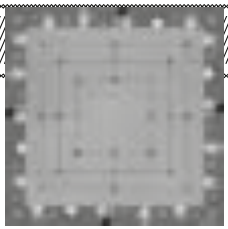
SPECIAL SPACES

- **The "goose" spaces,** 9, 18, 27, 36, 45 and 54 allow you to move forward the number of spaces shown on the dice a second time.
- **The bridge** (space 6) leads you directly to the second bridge (space 12).
- If you land at **the hotel** (space 19) you have to miss a turn.
- If you land in **the well** (space 31) or **the prison** (space 52) you have to wait there until another player lands on the space. The freed player returns to the space which the other player just left. Alternative rule: miss two turns.
- If you land in **the maze** (space 42) move back to space 30.
- If you land on **the skull and crossbones** (space 58) return to space 1.

WINNING:

The first player to arrive at space 63 wins the game.

NB: *You have to land exactly on space 63. If the total shown on the dice exceeds the number of remaining spaces, you have to move back the extra number of spaces.*



Nine Men's Morris

EN

6 years upwards | 2 players | 10-15 minutes

◇◇◇

MATERIALS: The Nine Men's Morris board, 9 pieces per player (players pick their colour).

OBJECT: *To capture as many of your opponent's pieces as possible.*

PHASE 1: PLACING PIECES

To begin with, players place their nine pieces on the intersections on the board.

If you manage to align three pieces (in a diagonal, horizontal or vertical row) you can remove any one of your opponent's pieces which is not included in a row of three. Pieces captured this way are removed from the game for the duration of play.

NB: *During this first phase of the game players may not move their pieces.*

PHASE 2: MOVING PIECES

Once both players have placed all of their pieces, the game continues by moving pieces.

Players take turns in moving one of their pieces. The pieces may only move along the straight lines and cannot jump over other pieces.

If you manage to form a row of three, you remove one of your opponent's pieces, as previously.

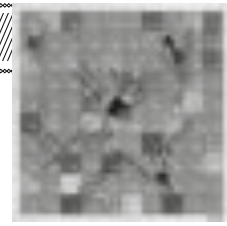
When you are down to just three pieces left on the board, you can move pieces to any vacant spot on the board.

WINNING

You win when your opponent only has two pieces left in play, which ends the game.

EN

Snakes and Ladders



6 years upwards | 2-4 players | 10-15 minutes

◇◇◇

MATERIALS: 1 board, 1 piece per player, 1 die.

OBJECT: *To be the first to reach space 100*

HOW TO PLAY

Players place their pieces next to the board, in front of space 1. In turn, throw the die and move your piece forward the number of spaces indicated.

Ladder spaces: If you land on a space at the foot of a ladder, climb up to the top of the ladder and place your piece in the space where the ladder ends.

Snake spaces: If you land on a space showing a snake's tail, slide down the snake's body and place your piece in the space where its head is.

WINNING

The first player to arrive at space 100 wins the game.

NB: *You have to land exactly on space 100. If you roll a number higher than the number of remaining spaces, you have to move back the extra number of spaces.*

EN

Draughts

6 years upwards | 2 players | 10-20 minutes

◇◇◇

MATERIALS: The draught board, 20 pieces per player (players have one colour each).

OBJECT: *To be the first player to capture all of your opponent's pieces.*

HOW TO PLAY

Draw lots to determine who will play the white pieces. Both players place their pieces on the black squares of the four rows closest to them on the board. White plays first. Players take it in turns to play.

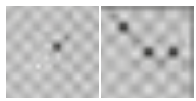
Moving pieces

1. The pieces always move diagonally forwards, one square at a time. When a piece reaches the last row, it becomes a king. This is indicated by "crowning" it with a piece which is not in use.
2. Kings move diagonally, one or more squares, in any direction.

Capturing

You have to capture an opponent's piece if the opportunity arises, otherwise your opponent can take your piece and call out "You snooze, you lose!" Once a piece has been captured, it is removed from the game.

By men



Uncrowned pieces, men, can capture forwards or backwards by jumping over an opponent's piece, providing the square behind the piece is free.

If after capturing, an equivalent situation presents itself again, the man can continue capturing the opponent's pieces in the same way. Then play passes to the opponent.

By kings



A king can capture forwards or backwards by jumping over an opponent's piece (either on an adjacent square or farther away), provided that at least the square directly behind the piece is free.

After one capture, the king can continue its move by changing direction onto a new diagonal if another capture is possible. Then play passes to the opponent.

Beware: You have to make the move which involves capturing the greatest number of your opponent's pieces. (A king counts as one piece.)

WINNING

You win by capturing all of your opponent's pieces, or if your opponent cannot play on his turn.

The game is declared a draw if a player carries out the same move for the third time, or if neither player has captured a piece for 20 moves.

Chess

EN

6 years upwards | 2 players | 15-30 minutes

◇◇◇

MATERIALS: The chessboard, 16 pieces per player (players have one colour each).

OBJECT: *To capture your opponent's king, known as checkmating.*

HOW TO PLAY

Draw lots to determine who will play the white pieces. Place the chessboard such that a light-coloured square is in each player's near-right corner. Both players arrange their pieces on the chessboard.



Queens are always placed on their colour and so face each other across the chessboard.

White plays first. You have to play on your turn, you cannot "pass". Players take it in turns to move one of their pieces.

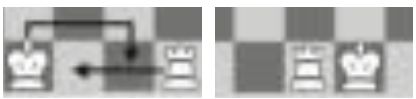
MOVING PIECES

A piece can never move over another piece (except the knight).

Kings are the most important pieces in the game. Kings can move one square at a time in any direction and can also perform a special move known as castling.

Castling involves moving the king and a rook simultaneously if:

KINGSIDE CASTLING



QUEENSIDE CASTLING



- neither the king nor the rook has moved so far during the game;
- there is no other piece between them;
- the king is not in check.

Queens move any number of squares in any direction. They are the most powerful of all the pieces.

Rooks move an unlimited number of squares vertically or horizontally.

Bishops move an unlimited number of squares diagonally.

Knights move three squares: one or two horizontally (or vertically) and the rest in the other, perpendicular direction. It can be thought of as moving in an "L" shape. Knights are the only pieces which can jump over other pieces.

Pawns move one square at a time straight forwards and can never move backwards. Each pawn can move forwards two squares on its first move. If a pawn reaches the last rank on the board it can be transformed into another piece of its own colour (except a king) of the player's choice.

CAPTURING

A piece is removed from the game when an opponent's piece moves on to the square that it was occupying. A piece captures an opponent's piece by moving in the normal way, apart from pawns, which move diagonally forwards to capture a piece.

The king is in check if it is positioned such that it can be captured by an opponent's piece. The opponent announces "check". (It is forbidden to leave a king in check).

The king is checkmated:

- if it cannot move without finding itself again in check;
- if the player cannot block the check by placing a piece between the king and the opponent's threatening piece;
- if the player cannot capture the threatening piece.

WINNING

The player who checkmates the opponent's king wins the game.

A game of chess can also finish in a draw if:
- a "stalemate" arises, meaning that one of the players is not in check, but can make no move which would not place his king in check;
- perpetual check arises;
- the same board position recurs three times;
- the players do not possess enough remaining pieces to bring about checkmate;
- 50 moves have been played without a capture or a pawn move occurring.

DICE GAMES

EN

Dice 10,000

8 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes

MATERIALS: 5 dice.

OBJECT: *To be the first to score 10,000 points.*

HOW TO PLAY

It is a "stop or keep rolling" game: as long as you are winning points you can carry on rolling. To start scoring you need to obtain a minimal score of 750 points in a single turn; thereafter no minimal score is necessary. If you decide to stop, you note down the points you have scored, and the turn passes to the next player. On the other hand, if you decide to continue playing you run the risk of rolling an unlucky combination and losing everything.

WINNING DICE
- A *one* is worth 100 points.
- A *five* is worth 50 points.

Winning combinations
- Three of a kind (three identical dice) are worth 100 times the value of the dice. (E.g.: Three *twos* are worth: 100 x 2 = 200 points).
- Three *ones* are worth 1,000 points.
- Four of a kind (four identical dice) doubles the three of a kind score. (E.g.: four *fours* are worth: 100 x 4 = 400 x 2 = 800 points).
- Five of a kind (five identical dice) doubles the four of a kind score. (E.g.: five *fours* are worth: 800 x 2 = 1,600 points).
- A straight (1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6) is worth 1,500 points.

NB1*: In order to count, three of a kind and straights have to be rolled in a single throw of the dice.*

NB2: *In order to count, combinations of four or five of a kind have to be rolled in a single throw of dice, or by adding to a three of a kind.*

On your turn, roll the five dice. Tally up the number of points which you have scored. Then decide if you want to note down that score, or if you want to try your luck at scoring more points. If you choose to continue playing, you set aside the dice which have already scored points, then roll the others again.

If all of the dice score you can roll them all again. But beware; if the new roll scores no points, you lose all of the points from that turn!

It is then the next player's turn to try and notch up a handsome score.

Example:

1st throw: you roll 6, 6, 6, 4, 3: you can score 600 points with three *sixes*.

2nd throw: you pick up the *four* and *three* and roll the two dice again: 6, 1: your new score is 600 x 2= 1,200 points for four *sixes* plus 100 points for the *one*, making 1,700 points.

3rd throw: you roll all of the dice again and this time throw: 3, 3, 4, 2, 6. This throw scores no points, so all of the points are lost.

WINNING

The first player to score 10,000 points wins the game.

The Boat, the Captain and His Crew

EN

7 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes

◇◇◇

MATERIALS: 5 dice.

OBJECT: *To have sailed the furthest after 10 turns.*

HOW TO PLAY

In turn, roll the dice. You have to throw a *six*, which will be **the boat**, then a *five* which will be **the captain**, and lastly a *four* which will be **the crew**.

If you have not thrown a boat, you have to roll all of the dice again. You cannot keep a captain without a boat, or a crew without a captain. If you have a boat but no captain, you cannot keep the crew. You have to throw these three numbers either in a single throw, or in order on consecutive throws.

On each turn you are allowed to roll the dice three times. As soon as you have thrown a six, a five and a four, you can set sail: the other two dice are to count the nautical miles you cover.

EXAMPLE

If you throw 6, 5, 4, 3 and 2: you cover 3 + 2 = 5 miles. You note down the number of miles you have sailed and the turn passes to the next player. If on your turn you do not manage to throw a six, five and four, you score no points.

WINNING

After 10 rounds add up the miles covered by each of the players. The player to have sailed the farthest wins.

No Five, No Two

EN

6 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes

◇◇◇

MATERIALS: 4 Dice.

OBJECT: *To score the most points in ten rounds of the game.*

HOW TO PLAY

On your turn, throw the dice, and add up your points, excepting the fives and twos which are set aside. Then roll the remaining dice again and continue adding up your points until all of the dice have been set aside.

Note down your total score, and then the turn passes to the next player.

WINNING

After 10 rounds add up the number of points scored by each of the players. The player with the most points wins.

Poker With Dice

EN

8 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes

◇◇◇

MATERIALS: 5 dice, and 10 counters per player.

OBJECT: *To win the most counters.*

HOW TO PLAY

The first player decides how many counters to place in the kitty as an opening bet (one or two) then can roll the dice up to three times to make a strong hand. The

following players are not allowed to roll the dice more times than the first player. After their first throw, players can roll just one, some or all of the dice again. Whoever makes the strongest hand takes the kitty and will roll first in the next round.

WINNING

As soon as one player runs out of counters, the winner is the player who has the most counters.

POSSIBLE COMBINATIONS
in ascending order

A PAIR ..... 2 identical dice
TWO PAIRS ..... 2 pairs of 2 identical dice
THREE OF A KIND..... 3 identical dice
STRAIGHT ...sequence of 5 consecutive dice
FULL HOUSE.....3 of a kind and a pair
FOUR OF A KIND..... 4 identical dice
POKER ..... 5 identical dice

EN

Yahtzee

8 years upwards | 2-4 players | 15-25 minutes

MATERIALS: 5 dice, a score pad.

OBJECT: *To score as many points as possible by throwing given combinations.*

COMBINATIONS OF...	POINTS
1	1 × the number of *ones* thrown
2	2 × the number of *twos* thrown
3	3 × the number of *threes* thrown
4	4 × the number of *fours* thrown
5	5 × the number of *fives* thrown
6	6 × the number of *sixes* thrown
TOTAL 1	**TOTAL NUMBER OF POINTS SCORED ABOVE**
Bonus Total 1 (Total ≥ 63 = 35)	35 points if Total 1 is ≥ 63 points
Minimum	total of the dice if < 20
Maximum	total of the dice if > 20
TOTAL 2	**TOTAL NUMBER OF POINTS SCORED ABOVE**
Three of a kind = 3 identical dice	25 points
Full House = 3 identical dice + 2 identical dice	30 points
Small Straight: 1-2-3-4 or 2-3-4-5 or 3-4-5-6	25 points
Four of a kind: 4 identical dice	35 points
Large Straight: 1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6	40 points
Yahtzee: 5 identical dice	50 points
TOTAL 3	**TOTAL NUMBER OF POINTS SCORED ABOVE**
SCORE FINAL	GRAND TOTAL 1 + 2 + 3

HOW TO PLAY
The players take it in turn to play and may roll the dice three times to make a combination.
On each roll, you can either roll all of the dice again, or save some.
After the third roll, if the dice match one of the combinations listed on the score pad, note down the corresponding number of points in the right box. Otherwise, you have to note down a zero in one of the boxes.

The column ↓ must be played in descending order from 1 to Yahtzee
The column ↑ must be played in ascending order from Yahtzee to 1
The column ↕ can be played in any order.

NB: *To shorten the game you can decide not to play all of the columns.*

WINNING
The game is over when all of the boxes have been filled. The winner is the player with the highest final score.

Black Jack EN

8 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes

◇◇◇

MATERIALS: 3 dice, and 5 counters per player.

OBJECT: *To win all of the counters.*

HOW TO PLAY
On your turn, roll the three dice and add up the total number of pips. You can choose to stop, in which case you note down your score, and the turn passes to the next player. Or you can decide to carry on, and re-roll one, two or three dice. You then add the new total of pips to your previous score, and so on until you decide to stop.

The aim is to hit a score of 21, or to approach it as closely as possible, without exceeding **21**.

If a roll of the dice takes your score over **21**, you have to pay a counter into the kitty.

Whoever wins the round by scoring **21**, or by coming closest, wins the kitty and all of the other players also give the winner a counter. Even if you paid a counter into the kitty for going over 21, you have to pay the winner another counter, and so lose two on that round.

WINNING
You win by collecting up all of the counters.

421 EN

8 years upwards | 2-4 players | 15-20 minutes

◇◇◇

MATERIALS: 3 dice, 21 counters.

OBJECT: *To finish the game with no counters.*

HOW TO PLAY
A game is played in two phases called "loading" and "unloading". During the first phase the losing players are "loaded" with counters from the kitty in the middle of the table. During this first phase of the game the players only throw the dice once.
During the second phase the players "unload" their counters.
On your turn, start by rolling the three dice. If you are happy with your hand, pass the dice to the next player. If not, you can re-roll three, two or one dice (whilst saving the others). You can roll the dice up to three times before passing them to your neighbour.
The following players have to roll the dice the same number of times as the first player, even if they throw a good hand on their first roll.
When everyone has played, the winner is the player who threw the best hand.
During "loading", the player who rolled the lowest-ranking hand collects the number of counters indicated in

the list below from the kitty. "Loading" finishes as soon as there are no more counters left in the kitty.
During "unloading" the player who rolled the best hand unburdens himself of the specified number of counters. "Unloading" finishes as soon as a player runs out of counters.

WINNING HANDS

- **If one player rolls 421** > then the player with the worst hand receives 10 counters.
- **If one player rolls 111 >** then the player with the worst hand receives 7 counters.
- **If one player rolls 116 or 666 >** then the player with the worst hand receives 6 counters.
- **If one player rolls 115 or 555 >** then the player with the worst hand receives 5 counters.
- **If one player rolls 114 or 444 >** then the player with the worst hand receives 4 counters.
- **If one player rolls 113 or 333 >** then the player with the worst hand receives 3 counters.
- **If one player rolls 112 or 222 >** then the player with the worst hand receives 2 counters.
- **If one player rolls a straight of 123 or 234, etc. >** then the player with the worst hand receives 2 counters.
- **If one player rolls in order 665, 664 etc. >** then the player with the worst hand receives 1 counter.

Whatever the best hand, any player who rolls **221**, the lowest-ranking hand, receives 2 counters.

During "unloading" the same scale is used, but whoever rolls **421** "unloads" 10 counters by giving them to the player with the worst hand, etc.

WINNING

If one of the players finds himself with all of the counters, the game ends. The first player to run out of counters wins.

CARD GAMES

Play moves clockwise around the table.

•

When dealing, you always start with the player on your left.

•

The first player is always the person sitting to the left of the dealer.

•

Deal the cards one by one to the players.

EN Kemps

7 years upwards | 4 players | 15 minutes

MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.

OBJECT: *For your team to win the most points.*

HOW TO PLAY

The players form two teams of two. Each team isolates itself from the others briefly to choose a secret signal (for example: winking, scratching your cheek...) The dealer gives four cards to each player. The remaining cards form a stock pile. All of the players look at their cards without showing them to the others. Then the dealer takes four cards from the stock pile which are laid out face up in a row in the middle of the table. The goal is to collect four cards of equal rank as quickly as possible.
All of the players play at the same time and can take one card at a time from the centre of the table in exchange for a card from their hand.
Once players have finished swapping their cards, the dealer checks that there are still four cards in the middle of the table. If none of the players wants them, the dealer collects them up and puts them to one side, face down. Then four new cards are laid out in the centre of

the table and the swapping can begin again, etc...
When you have collected four of a kind, give the secret signal to your partner, without attracting your opponents' attention. Your partner needs to shout out "Kemps!" as soon as he sees the signal.
If you and your partner both collect four of a kind at the same time, and give each other your secret signal, then you both shout out "Double Kemps!"
If an opponent thinks he has guessed your signal, he can shout out "Counter Kemps!" He must then describe the signal. If he describes your signal correctly, the game pauses whilst you and your partner choose a new signal. If the opponent was mistaken, the game continues

WINNING
Before playing the players decide on the number of points they will need to reach. The first team to score this number of points wins the game.

TEAM SCORING

1 KEMPS .....1 point
1 DOUBLE KEMPS .....4 points
1 COUNTER KEMPS..... 4 points
1 MISTAKEN COUNTER KEMPS ..... - 2 points
(if an opponent guesses your signal.)

Barbu

EN

7 years upwards | 4 players | 30 minutes

MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.
OBJECT: *To end the game with as few points as possible.*

HOW TO PLAY
Each game involves four rounds. Each round is played out in six contracts.

DESCRIPTION OF THE CONTRACTS

1. No Tricks: win as few tricks as possible.
2. No Queens: avoid winning any queens in your tricks.
3. No Hearts: avoid winning any hearts in your tricks.
4. No King (Barbu): avoid winning the king of hearts in your tricks.
5. No Last Trick: avoid winning the last trick.
6. Salad: cumulate all of the other contracts: avoid winning tricks, queens, hearts, the king of hearts, and the last trick.

Prepare a score grid by writing the players' names across the top of the page as column headers, and the name of the contracts in a list down the left side of the page. The youngest player starts, and will deal for the whole of the first round. She will lead into each hand, and will also decide in which order she will play out the six contracts. At the end of the first round, it is the next player's turn to deal, and so on.
On your turn to deal, distribute all of the cards to the players. Depending on your hand, choose which contract you want to play, tell the other players, and lay down your first card. The three other players play in turn, with play moving in a clockwise direction.

The natural order of the cards is respected, with ace high: **ACE, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**
The player who lays down the highest card in the led suit wins the trick.
Players have to follow suit (by playing the same suit as the first card laid down). If you do not have any cards of the led suit, you can discard any card you esteem to be awkward. A card which has been discarded can never win a trick. The player who wins the trick leads to the next trick. When all of the cards have been played, the players all count their points, depending on the contract announced at the start of the round.

WINNING
At the end of the four rounds the player with the fewest points wins.

SCORING BY CONTRACT

1. **NO TRICKS** ..... 2 points per trick.
2. **NO QUEENS**.....6 points per queen.
3. **NO HEARTS** ..... 2 points per heart.
4. **NO KING (BARBU)**.....20 points.
5. **NO LAST TRICK**..... 20 points.
6. **SALAD** ..... total of the points listed above.

EN

Arsehole

8 years upwards | 4 players | 25 minutes

◇◇◇

MATERIALS: a deck of 54 cards, with the jokers.

OBJECT: *To become President.*

HOW TO PLAY

Deal out all of the cards (including the jokers) between the players.

Order of the cards:

JOKER (HIGH), 2, ACE, KING, QUEEN, JACK, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (LOW).

The first player lays down one or more cards of equal rank. The next player has to lay down the same number of cards of a higher rank, and so on.

E.g.: the first player lays down a pair of fives, the next player has to lay down a higher pair.

If you cannot or do not want to play, you can pass your turn. The last player to have laid down a card (or several cards) which the other players cannot or do not want to better, collects up the pile and re-starts the game as previously.

The first player to run out of cards receives the title of "President", the second that of "Vice President", the third that of "Vice Arsehole" and the last that of "Arsehole".

The Arsehole deals the cards in the next round.

Then the Arsehole has to give his two best cards to the President, who gives him in exchange his two worst cards.

The Vice Arsehole has to give his best card to the Vice President, who gives his in exchange his worst card.

NB1*: The Arsehole is also always the first to lay down in the next round.*

NB2*: At the end of each round the roles are redistributed depending on the order in which the players finish.*

EN

Egyptian Ratscrew

8 years upwards | 4 players | 25 minutes

◇◇◇

MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.

OBJECT: *To collect all of the cards.*

HOW TO PLAY

The dealer deals all of the cards to the players. The players stack their cards in a pile face down in front of them. In turn, the players turn up the top card from their pile and lay it down in the centre of the table, on top of the previous player's card.

If the player before you turns over a court card, you have to execute a contract by turning over one or more cards from your pile, depending on the court card: one card for a jack, two for a queen, and three for a king. If while executing your contract you fail to turn over a court card, the player who laid the court card collects up the pile of cards.

If you do turn over a court card, your contract is interrupted and the next player has to execute a new contract, depending on which court card you laid down, and so on, until a player executes a contract without turning over a court card. In this case, it is the player who laid down the last court card who takes the pile.

When two cards of equal rank are turned over one after the other, either by the same player, or by different players, all of the players have to try to slap the pile of cards in the centre of the table as quickly as possible. The quickest collects up all of the cards.

WINNING

The player who collects all of the cards wins the game.

Crazy Eights

EN

7 years upwards | 2-5 players | 10 minutes

◇◇◇

MATERIALS: a deck of 54 cards, with the jokers.

OBJECT: *To rid yourself of all of your cards as quickly as possible.*

HOW TO PLAY

The dealer deals eight cards to each player. The remaining cards are placed face down in the centre of the table, to form the stock pile. The top card of the stock pile is turned up and laid down alongside it. On your turn you have to play according to the card which is face up. You can play:

- either one or more cards of the same rank,
- or a card of the same suit,
- or an eight of any suit.

The following cards play a special role:

- **Eights** allow you to change suit at any time. You announce to the other players the suit you have chosen.
- **Jokers and twos** oblige the next player to pick up two cards.
- **Aces** change the direction of play.
- **Jacks** force the next player to miss a turn.
- After a **seven**, you have to play again.

If you cannot lay down a card, then you have to pick up a card from the stock pile. If you still cannot play, the turn passes to the next player. If you find yourself with only one card in your hand, you immediately have to shout out "Card". If you forget and another player notices, each of the other players gives you a card, and then the game continues.

When the stock pile is used up, the top card from the discard pile is set aside, then the other cards are shuffled to form a new stock pile.

The game ends as soon as a player runs out of cards. The other players then count the points they are holding in their hands.

SCORING

The player who laid down all of his cards scores -10 points. The others count the value of the cards they are holding: ace = 40 points; J, Q, K = 10 points and the spot cards all count for their face value.

WINNING

After five rounds the player with the fewest points wins.

Oh Hell

EN

8 years upwards | 3-6 players | 15 minutes

◇◇◇

MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.

OBJECT: *To win the exact number of tricks specified at the start of the hand.*

HOW TO PLAY

With three players, remove a two; with five players, remove two twos and with six players, remove four twos.

Prepare a sheet with the players' names across the top as column headers, and the numbers of the hands down the left side of the page, to note the bids and scores.

The natural order of the cards is respected, with ace high: **ACE, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

For the first hand, each player receives a single card from the dealer.

The remaining cards form a stock pile. The dealer then turns up the top card on the stock pile, which determines the trump suit. Players receive one more card for each successive hand.

After a hand for which all of the cards have been dealt, the hand size begins shrinking again, and on each successive hand players receive one less card.

Players look at their card(s). In turn, depending on the suit announced as trumps, the players declare the number of tricks they each believe they will win.

NB: *The last player has to bid a number of tricks which, added to the other tricks bid, will be lower than or higher than (but not equal to) the number of cards dealt to each player.*

The first player leads a card. The other players have to follow suit. If they cannot, they lay down a trump card. If that is impossible, they discard the card of their choice.

Whoever laid down the highest trump card wins the trick. If no trumps have been played, whoever laid down the highest card of the led suit wins the trick. Whoever wins a trick leads to the next trick.

SCORING

The players who win the number of tricks bid win five points per trick, plus five bonus points. Players who fail to win the number of tricks bid lose five points per undertrick or overtrick.

WINNING

When all the hands have been played, the player with the most points wins.

EN

Whistiti

7 years upwards | 4 players | 15 minutes

◇◇◇

MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.

OBJECT: *To win as many tricks as possible.*

HOW TO PLAY

The dealer gives 13 cards to each player. He turns up his own last card, shows it to the other players, then replaces it in his hand. This card determines which suit is trumps.

The natural order of the cards is respected, with ace high:
ACE, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

With the player to the left of the dealer leading, the players lay a card face up in the middle of the table in turn, following suit if possible. If all the players do follow suit, whoever laid down the highest card wins the trick. If you cannot follow suit you lay down a trump: the trick has been trumped. Whoever laid down the highest trump card wins the trick. If you can neither follow suit nor trump, you discard any card you do not need.

SCORING

Each trick is worth one point.

WINNING

The first player to score 20 points wins the game.



DJ05219

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia.
Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen.
Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.
Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

3, rue des Grands Augustins - 75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China - Designed in France

6-99

Règles des jeux

CLASSIC BY DJECO

FR EN D NL ES

