

Jeux de cartes et jeux de dés



Bon débarras

But du jeu : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs **Matériel** : jeu de 52 cartes sans les figures (donc des cartes de 1 à 10) + 2 dés

Déroulement : toutes les cartes sont distribuées.

Le premier joueur lance deux dés. On additionne leur valeur. Tous les joueurs cherchent alors à se débarrasser de toutes les façons possibles de cartes qui "font" cette valeur. Par exemple, si les dés ont donné 8, les joueurs peuvent se débarrasser d'une carte 8, mais aussi de deux cartes 6 et 2, de trois cartes 3, 4 et 1 etc. Dans ce même tour, les joueurs se débarrassent de toutes leurs combinaisons qui font 8. On relance les dés, jusqu'à ce qu'un joueur se soit débarrassé de toutes ses cartes.

Les mariages

Il s'agit d'une variante du "pouilleux" où l'on marie les cartes dont la somme fait 10.

Présentation : c'est le mariage du Roi et de la Reine. Toutes les personnes de la Cour (les autres cartes) sont invitées, et se présentent deux par deux. Seule une personne ne sera pas invitée.

But : "marier", assembler toutes les cartes afin que la somme de leurs points soit égale à 10, et se débarrasser ainsi des cartes de son jeu...

Déroulement : On retire les "Jokers" plus une carte du jeu (prise au hasard, ou conventionnellement un 10.). Toutes les cartes restantes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur cherche alors dans son jeu tous les mariages possibles : (1 + 9), (2 + 8), (3 + 7), (4 + 6), (5 + 5), ... Le valet (valeur "0"), est assemblé avec le "10", les rois et les reines (sans valeur attribuées) sont mises ensemble. Il pose les cartes ainsi assemblées devant lui sur la table.

Les cartes n'ayant pas pu toutes être "mariées", le jeu commence à tourner : le joueur se trouvant tout de suite après le donneur présente son jeu (cartes non visibles) au 2ème, qui tire une carte. Il peut utiliser cette carte pour faire un mariage, puis il présente son jeu au joueur suivant, et ainsi de suite. La partie se termine lorsqu'un joueur a posé toutes ses cartes. On compte alors le nombre de points des mariages réalisés (10 + 10 + 10 ...).

Le 51

Nombre de joueurs : à partir de 2 (mais vraiment intéressant à 3 ou 4 joueurs)

Matériel : un jeu de 52 cartes dont on retire les figures

Valeur des cartes (points) :

As	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 ou 11	2	3	4	5	6	7	8	0	+ 10 ou - 10

Déroulement :

On distribue toutes les cartes à chaque joueur.

- Le premier joueur à gauche du "donneur" pose une carte et annonce sa valeur.
- Le second joueur pose une carte sur la première et annonce la somme des 2 cartes.
- Le troisième joueur pose une carte sur le tas et annonce la nouvelle somme.
- Ainsi de suite...

Le premier joueur qui a atteint ou dépassé 51 est éliminé. Il retire sa dernière carte et le jeu continue avec les autres joueurs.

Le dernier joueur en course a gagné.

Faire des 10

Nombre de joueurs : 2 et plus

Matériel : 5 dés



Le premier joueur lance les 5 dés. Il écrit les 5 nombres obtenus sur une feuille et essaie d'entourer « ce qui fait 10 ». Chaque nombre ne peut être utilisé qu'une fois.

Exemples : 4 – 5 – 6 – 1 – 2 → Le joueur peut faire : 4 + 6 ou 5 + 4 + 1 → il gagne 1 point.

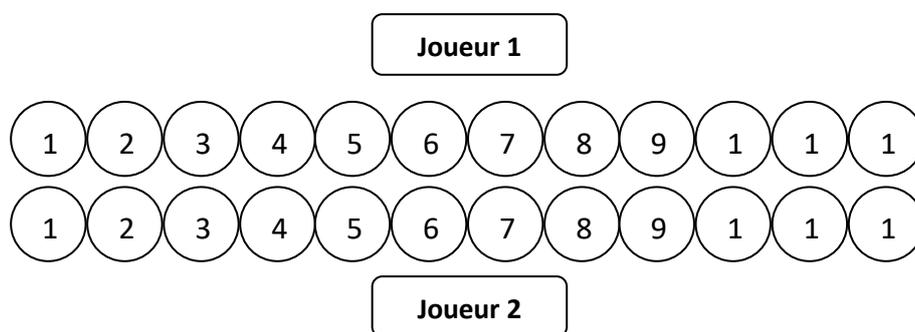
Le gagnant est le premier joueur à obtenir 10 points.

Le jeu des bouchons

Nombre de joueurs : 2 Matériel :

- 2 séries de 12 bouchons numérotés de 1 à 12 (ou des carrés de papier numérotés)
- 2 dés

Les bouchons sont disposés à l'endroit sur la table :



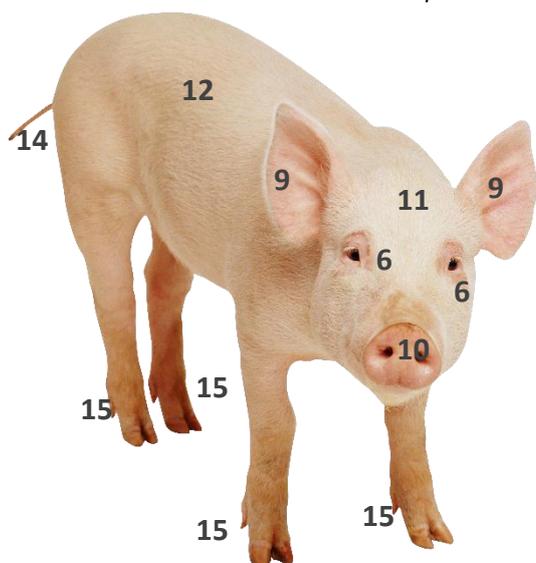
Le premier joueur lance les deux dés. Il obtient par exemple 4 et 5, soit un total de 9. Le joueur doit faire un total de 9 avec les nombres inscrits sur ses bouchons : il peut choisir de retourner 5 et 4, 3 et 6, 2 et 7, 1 et 8 ou encore 9.

Les bouchons retournés ne sont plus utilisables.

Le gagnant est le premier à avoir retourné tous ses bouchons.

Le jeu du cochon

Adaptation du jeu de société *Le cochon qui rit* – Jeux Michel



Il s'agit de construire son cochon.

Pour cela, il faut d'abord gagner le corps, soit faire 12 avec les dés, puis la tête (11). Par la suite, on peut placer les éléments dans n'importe quel ordre.

Le premier joueur lance les 3 dés. S'il fait 12, il peut dessiner le corps de son cochon.

Le deuxième joueur fait de même. S'il fait un autre nombre que 12, il passe son tour.

Le gagnant est le premier à avoir dessiné son cochon.