

Des bonds délirés



Vous présente
son jeu de Dés

Composition Des Dés :



6 dés :

2 dés verts,
2 dés bleus,
2 dés rouges,
1 pochette de rangement.

Exemple de jeux

YAMS OU YATZEE

5 dés - Une feuille de score - Être plusieurs joueurs -

Le Yams se joue avec 5 dés et se finit une fois toutes les cases de la fiche de score remplies. Chaque joueur joue tout à tour et dispose de 3 lancers à chaque coup. L'objectif étant de réaliser des combinaisons qui rapportent des points. Le joueur a le choix de reprendre tous ou une partie des dés à chaque lancé, selon son gré, pour tenter d'obtenir la combinaison voulue. À chaque tour, le joueur doit obligatoirement inscrire son score dans une des cases de la feuille de marque que ce soit par un X ou par les points qu'il a obtenu.

Il peut arriver lors d'un tour que le résultat ne convienne pas au joueur et qu'il se dise qu'il pourrait faire un plus grand score sur un autre tour. Il peut alors choisir de barrer une autre case à la place. Bien entendu, il ne pourra plus faire cette combinaison par la suite.

Lorsque le total intermédiaire est égal ou supérieur à 63 points, un bonus de 35 points supplémentaires est accordé, ce qui peut faire la différence au décompte final. Soyez donc stratégique !

Le gagnant d'une partie de Yams est le joueur qui comptabilisera le plus de points à la fin des 10 coups.

LES AS :

De 3 à 7 joueurs - 5 dés - Très intéressant pour apprendre à reconnaître 1, 2 et 5, sa droite et sa gauche.

Le premier à jouer est celui qui fait le plus grand nombre de points au premier lancer de dés. Il lance les 5 dés, puis place le ou les 1 au milieu de la table, donne le ou les 2 à son voisin de gauche, le ou les 5 à son voisin de droite et rejoue les dés restant. C'est-à-dire ceux qui indiquaient 4, 3 ou 6.

Il continue ainsi à jeter les dés tant qu'il ne fait pas un as, un 2 ou un 5, puis c'est au joueur placé à sa gauche de jouer (celui qui a reçu les dés qui faisaient 2). Le gagnant est celui qui place le dernier 1 au milieu.

Pour gagner, il ne faut compter que sur sa chance. Il donne ce dé à son voisin de gauche ces deux-là à son voisin de droite met celui-ci au milieu et il rejoue ce dernier dé jusqu'à ce qu'il fasse un.

LE TRENTE-SIX (36)

1 dé + plusieurs joueurs

Chaque joueur doit mettre un enjeu dans le pot. Puis, chacun lance le dé à son tour. Il annonce alors le résultat aux autres participants. Le joueur suivant joue à son tour et annonce le résultat précédemment réalisé par le premier joueur.

Il faut atteindre 36 ou s'en rapprocher, sans le dépasser. Si l'un des joueurs dépasse 36, il est éliminé. Le suivant joue en reprenant le résultat précédent.

Le gagnant d'une partie de dés du trente-six est celui qui atteint 36 ou celui qui se rapproche le plus. Il gagne donc l'enjeu fixé en début de partie.

LE BATEAU, LE CAPITAINE ET SON ÉQUIPAGE

De 2 joueurs à plus - 5 dés

Le premier joueur lance les dés et doit obligatoirement faire 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 6, il doit rejouer tous les dés. Il ne peut pas garder ni un capitaine sans bateau, ni un équipage sans bateau. S'il a un 6 mais pas de 5, il ne pourra garder l'équipage (le 4).

Ces trois dés doivent arriver en un même jet ou à la suite mais dans l'ordre. Au bout de trois lancers, il devra donc avoir eu dans l'ordre un 6 bateau, un 5 capitaine et un 4 équipage. Les deux autres dés serviront alors à compter les points (ou les milles qu'auront fait bateau, capitaine et équipage).

- > Le bateau (indispensable au départ de la course)
- > Le capitaine prêt à embarquer sur le bateau
- > L'équipage choisi par le capitaine pour monter sur le bateau
- > Le gagnant est bien sûr celui qui parcourt le plus de milles.

LE ZANZIBAR

De 2 joueurs à plus - 3 dés -

Le premier joueur lance les dés. S'il fait un as, il marque 100 points, s'il fait un 6 il marque 60 points, les autres faces du dé indiquant le nombre de points correspondant (2= 2 points, 3= 3 points, 4= 4 points, 5= 5 points).

- > 100 points
- > 2 points
- > 3 points
- > 4 points
- > 5 points
- > 60 points

On joue en un lancer de dés et on fait 3 tours. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

LE SEPT (OU SEPT ET DEMI)

2 joueurs à plus - 2 dés

Ce jeu est une vague réminiscence d'un jeu télévisé croisé d'un flou souvenir d'une adaptation du Black Jack. Le premier joueur lance les dés et additionne le total des deux dés. Si ce total est différent de 7, il peut rejouer et recommencer additionner le total des deux dés suivants qu'il ajoutera à la première somme, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter. S'il décide de continuer qu'il fait 7 alors, il perd tous

ses points et "passe la main", c'est-à-dire que c'est au joueur suivant de lancer les dés. À la fin du tour, celui qui a le plus de points est le gagnant.

LE BLACK JACK

2 joueurs à plus - 3 dés

Inspiré du jeu de cartes du même nom. Le premier joueur lance les dés, additionne le total de ces trois dés et décide soit de s'arrêter, soit de rejouer un, deux ou les trois dés.

Le but du jeu est de faire un total de 21 ou au moins d'être le plus proche de 21 (20, ou 19, ou 18... ou même 15 si les autres joueurs se sont arrêtés ou s'arrêteront à un total de 14). Si après un lancer de dé le total dépasse 21 le joueur doit payer un jeton (ou un haricot, un caillou, une pâte, un bonbon ...) 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 verse un jeton même celui qui aurait versé un jeton à la cagnotte ; celui-là perdra donc 2 jetons. Le gagnant est celui qui a récupéré tous les jetons.

On déterminera au début de la partie le nombre de jetons à distribuer entre les joueurs de la manière qu'on veut.

LE MARATHON

2 joueurs à plus - 4 dés - Bon pour le calcul mental (ou l'utilisation de la calculette).

Un marathon est la distance olympique qui correspond à 42.195 mètres. C'est aussi cette distance qu'il va falloir parcourir avec les dés. Le premier joueur à commencer la course lance les 4 dés et les place de la manière qu'il veut pour composer un nombre de 4 chiffres.

Par exemple, il lance les dés et obtient 4.3.2.1, il peut choisir d'annoncer qu'il a déjà couru 4.321 mètres ou 3.241 mètres ou 1.234 mètres ou... tout autre combinaison de ces 4 dés. Puis c'est au joueur suivant de procéder de la même façon. À chaque tour on additionne les nombres retenus.

Lorsqu'un joueur n'a plus que 999 mètres à parcourir, il ne lance que 3 dés puis seulement 2 dés lorsqu'il ne lui reste que 99 mètres à couvrir et 1 dé pour les 9 derniers mètres.

À chaque tour, il n'y a qu'un jet de dés mais on peut refuser d'additionner le nombre obtenu si on pense qu'aucune des combinaisons n'est bonne à prendre. On annonce : "je reste sur place" ou "je passe".

Le premier joueur qui atteint 42.195 mètres est le vainqueur !

À SAVOIR !

- > Annoncer : "sur place" ou "je passe" et relancer les dés :
- > Moins de 999 mètres à courir – on joue avec 3 dés -
- > Moins de 99 mètres à courir – on joue avec 2 dés -
- > Moins de 9mètres à courir – on joue avec 1 dé -

Ceux qui dépassent les 42.195 mètres sont éliminés. S'il ne reste qu'un seul joueur à ne pas être éliminé on peut aussi le déclarer gagnant, mais pas vainqueur 😊. Sur ce même principe, on peut faire varier la distance à accomplir –

LE 421

2 joueurs à plus - 3 dés -

Le joueur qui commence 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, ou 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 n'ont le droit de jouer ni plus ni moins de coups que lui. Si le premier joueur n'a joué qu'une fois les autres joueurs ne pourront jouer qu'une fois. Si le premier joueur a joué deux fois les autres joueurs seront obligés de jouer deux fois, même s'ils obtiennent du premier coup la combinaison gagnante.

Certains joueurs n'appliquent pas cette règle et permettent de jouer en moins de coups que le premier joueur, mais jamais en plus de coups que le premier joueur. Il faut décider de la règle choisie avant la partie pour éviter toute contestation. Lorsque tout le monde a joué, c'est celui qui a la meilleure combinaison de dés qui gagne.

On peut jouer en une seule manche. Celui qui a fait la meilleure combinaison est déclaré vainqueur.

On peut encore jouer en deux manches, appelées "charge" et "décharge". Au cours de la première manche on "charge" les joueurs perdants de jetons qui se

trouvent au milieu. Celui qui a le moins de jetons à la fin de la "charge" est gagnant de cette manche.

Au cours de la seconde manche on "décharge" les joueurs gagnants de leurs jetons, distribués au début de la manche. Celui qui n'a plus de jetons à la fin de la "décharge" est gagnant de cette manche.

Voilà comment on compte les jetons pour la charge :

- > 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 combinaison, 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 fait la moins bonne combinaison, etc.

LE POKER D'AS

2 joueurs à plus - 5 dés -

En principe pour jouer au poker d'as on prend un jeu de dés spécial. Au lieu d'avoir les constellations ces dés ont sur leurs faces un neuf, un dix, un valet, une dame, un roi. Mais on peut y jouer avec des dés "normaux" en traduisant 1 par as, 2 par roi, 3 par dame, 4 par valet, 5 par 10 et 6 par 9 (ou autre convention). Ce jeu s'inspire du jeu de cartes « le poker ».

Au lieu de demander des cartes on joue jusqu'à trois fois de suite pour tenter d'obtenir une bonne combinaison. Celui (ou ceux) qui joue après le premier n'a pas le droit de lancer les dés plus de fois que le premier, mais peut, s'il le désire, jouer en moins de coups que le premier.

À chaque fois qu'on rejoue on peut reprendre un, quelques ou tous les dés. L'as est comme un joker, il prend la valeur qu'on lui attribue, mais à combinaison égale (une paire par exemple) c'est celle qui est réussie sans "as" comptant comme joker qui gagne. Par exemple celui qui a 2 valets l'emporte sur celui qui a un as et un valet.

Les combinaisons de la meilleure à la moins bonne sont, un peu comme au poker (cartes) :

- > La quinte ou poker - cinq figures semblables avec dans l'ordre le poker d'as supérieur au poker de rois, etc,
- > Le carré - quatre figures semblables avec dans l'ordre le carré d'as supérieur au carré de rois, etc,
- > Le full - un brelan et une paire (par exemple 3 valets et 2 neuf),
- > Le brelan - trois figures semblables,
- > La suite - les cinq dés sont différents mais se suivent (roi, dame, valet, dix, neuf), la suite la plus forte est celle qui va jusqu'à l'as : as, roi, dame, valet, dix)
- > Deux paires - deux figures semblables, deux fois,
- > Une paire - deux figures semblables.

En cas d'égalité on rejoue. Il n'y a pas égalité si une combinaison est plus forte que l'autre (paire de rois plus forte que paire de neuf, paire d'as plus forte que paire de rois) ou si une est faite avec un as en guise de joker (c'est celle qui est "vraie" qui gagne : paire de neuf plus forte que roi + as)

LE 5.000

2 joueurs ou plus avec 5 dés - un papier et un crayon -

Chacun son tour, on jette tous les dés et on marque 100 points pour un as, 50 points pour un cinq et la valeur des autres dés pour une combinaison de trois chiffres identiques ($2, 2, 2 = 200$ $3, 3, 3 = 300$...). Enfin trois as comptent 1.000 points. Ceci sur le premier lancer.

On met donc de côté les dés qui marquent des points (1, 5 ou brelan) et on continue avec les autres. Le tour d'un joueur s'arrête lorsqu'il lance une main "vide". Au contraire, si tous les dés sont utilisés, en une main ou plusieurs, on dit qu'il "tourne" et il continue à jouer.

Le but est bien sûr d'obtenir 5.000 points, tous les participants doivent jouer le même nombre de coups.

Exemples :

> Jour A lance : 2 - 2 - 5 - 3 - 6

Il "garde" le 5 (qui vaut 50 points) et continue avec les autres dés

Jour A lance : 3 - 6 - 3 - 3

Il garde le brelan de 3 (300 points, total 350) et continue avec le dernier dé

Jour A lance : 4

Fin du tour : il marque 350 points.

NB: s'il avait fait 1 ou 5, il "tournait" et reprenait avec 5 dés)

> Jour B lance : lance 4 - 4 - 3 - 6 -

Pas de chance : ni 1, ni 5, ni brelan

fin du tour : il marque 0 point

> Jour A lance 4 - 4 - 3 - 6 - 1

Il garde l'as (100 points) et continue avec quatre dés

> Jour A lance 2 - 3 - 4 - 6

Fin du tour, il ajoute 100 points à ses 350 du premier tour etc....

Les consignes d'utilisation :

Les dés doivent toujours être utilisés sous la surveillance d'un adulte.

Nettoyage avec un chiffon humide.

Utilisation en intérieur et extérieur.

**Pour tout besoin,
voici nos coordonnées :**



Location de châteaux gonflables



Dés bonds délirés
15 rue des entreprises
17137 Marsilly

www.lechateaugonflable.com
06 51 58 06 08

