

## JEU DE DOMINOS

Se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

### But du jeu :

- Ce jeu se compose de 28 pièces rectangulaires divisées en deux parties égales. Les chiffres y sont marqués sous forme de points. Sept dominos, nommés doubles, vont de 0-0 à 6-6; les autres, dits composés, vont de 0-1 à 5-6.
- Les dominos étant étalés sur la table, dos en dessus, sont mélangés et distribués en nombre égal à chacun des joueurs.

Les pièces restant au centre de la table forment le talon.

- Le premier joueur s'étant débarrassé de tous ses dominos est le gagnant.

### Déroulement du jeu :

- Chaque joueur dispose ses dominos devant lui, en arc de cercle, pour les masquer à ses partenaires.

- Le premier à commencer la partie est celui qui a le plus fort double.

Le premier joueur ayant fait la pose en se débarrassant de son domino le plus élevé, son voisin de droite commence la chaîne ; il faut que les dominos qui se touchent présentent, sur leurs faces voisines, le même point entre 0 et 6.

- Une chaîne de dominos ne comporte que deux extrémités libres et n'est pas forcément rectiligne ; on y place généralement les doubles en travers.

On peut convenir que le coup s'effectuera :

- 1°) En « BOUDANT », c'est-à-dire que chaque joueur passera son tour, s'il ne peut compléter la chaîne.
- 2°) En « PIOCHANT », c'est-à-dire en extrayant un à un les dominos cachés du talon, jusqu'à trouver celui qui peut être posé à une des extrémités de la chaîne.

## JEU DE DADAS

Se joue à 2, 3 ou 4 joueurs

### But du jeu :

- Chaque cheval doit faire un tour complet du plateau et rentrer dans son écurie sans se faire manger par ses adversaires.

Le vainqueur est le premier à avoir fait le parcours avec 4 chevaux.

### Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit son écurie, le premier à jouer est tiré au sort avec le dé.
- Chacun joue à son tour, de gauche à droite, avec un seul dé.
- Pour entrer en course : il faut faire un 6 ; on rejoue aussitôt une fois pour faire avancer son cheval du nombre de points obtenus avec le dé. Si l'on refait un 6, le même joueur recommence et rejoue le dé pour faire avancer son cheval.
- Attention : On ne peut entrer en piste que si l'on fait un 6, sinon on passe son tour.

- Celui qui est rejoint par un adversaire lui laisse sa place et retourne dans son écurie. Si le chiffre tiré par le premier l'amenait sur la même case, il recommencera au point de départ.

Si le nombre annoncé par le dé ne permet pas au cheval d'avancer (car le nombre de cases est insuffisant), il reste sur place et passe son tour, jusqu'à ce qu'il réussisse à avoir le chiffre exact pour terminer son tour.

Un cheval qui rentre dans son écurie ne peut plus être « mangé ».

- Pour avoir terminer sa course, le cheval doit arriver sur le chiffre exact qui l'amène à sa place dans le « box » (Ex : S'il est en troisième position, il doit arriver sur la case n° 4).

Autres possibilités : si on joue à trois, on évite les cases de l'écurie qui ne joue pas.

A 2, on joue avec les écuries opposées afin de répartir le terrain à parcourir.

# REGLES DES JEUX DE SOCIÉTÉ

## JEU DU LOTO

Se joue de 2 à 6 joueurs

### But du jeu :

- Ce jeu se compose de 90 jetons numérotés de 1 à 90, de 6 cartons à jouer, sur chaque carton une série de 15 chiffres différents.
- Chaque joueur possède un ou plusieurs cartons numérotés avec 15 chiffres. Le but du jeu est de recouvrir de 5 pions, placés en ligne, 5 des chiffres inscrits sur un carton.

### Déroulement du jeu :

- On procède tout d'abord à la distribution des cartons numérotés, entre les joueurs. Chacun des joueurs possède 1 ou plusieurs cartons réparés de manière équitable.

Les 90 jetons sont mis dans un sac. Un joueur tire un jeton, le pose sur la table et annonce à haute voix le numéro visible. Si l'un des joueurs trouve ce numéro sur l'un de ses cartons, il recouvre la case du pion correspondant. Le jeu continue avec les autres jetons qui se trouvent dans le sac.

- Lorsqu'une rangée de 5 numéros est sortie sur un carton, cela se nomme un « QUINE ». Le premier possesseur d'un « QUINE » l'annonce. On vérifie qu'il n'y a pas d'erreur.

- Il est alors déclaré gagnant de la partie.
- Si deux joueurs annoncent simultanément chacun un « QUINE » :

- soit la partie continue entre eux jusqu'à ce que l'un des deux joueurs annonce un nouveau « QUINE ».

- soit ils sont déclarés tous les deux vainqueurs ex-aequo.

- On peut aussi convenir d'une autre règle du jeu : pour gagner, il faut alors que les 15 chiffres figurant sur un carton soient recouverts.

Les joueurs peuvent décider de fixer les enjeux en fonction de leur résultat.

- Le nombre de pions sur une rangée porte un nom et vaut :

- un « extrait » pour un seul pion sur la rangée, soit 1 point,
- un « ambe » pour deux pions, soit 2 points,
- un « terne » pour trois pions, soit 3 points,
- un « quaterne » pour quatre pions, soit 4 points,
- un « quine » pour une rangée complète, soit 5 points.

Lorsque tous les jetons ont été tirés, les gagnants sont dans l'ordre, ceux qui possèdent le score le plus important.

## JEU DU MENTEUR

Le nombre de joueurs est quelconque.

### Composition du jeu :

- Le menteur se joue avec 32 ou 54 cartes. Les cartes sont distribuées 2 par 2.

### But du jeu :

- Les joueurs doivent essayer de se débarrasser de toutes leurs cartes.

### Déroulement du jeu :

- Tous les joueurs posent une carte, dos au dessus, devant eux.
- Le premier joueur qui a posé sur la table sa

carte annonce une couleur qui peut être soit exacte, soit fausse.

- Chaque joueur peut décider, soit de se taire, soit de déclarer « Menteur ».

Dans ce deuxième cas, le joueur soupçonné retourne sa carte. S'il a menti, il doit ramasser toutes les cartes de la levée, sinon c'est l'autre qui les ramasse.

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

Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.

