

# PERI

RÈGLES POUR TOUS LES JEUX PERI



# SPIELE

**JEUX DE HASARD**

- Roulette 3
- Bingo 4
- Loto 4

**JEUX DE REFLEXION**

- Echecs 4
- Dame 5
- Le loup et l'agneau 5
- Marelle 5
- Ludo ou Dada 5
- Backgammon 5
- Rommé 6
- Solitaire 6
- Domino 7

**JEUX D'ADRESSE**

- Mikado 7
- Jeu de puce 7

**JEUX DE DES**

- Le 421 8
- Poker d'As 8
- Yatzy 8
- Poker menteur 9

**JEUX DE CARTES**

- Valet noir 9
- Rami 9
- Rummy 10

**ROULETTE**

La roulette se joue avec un nombre illimité de joueurs. L'un d'eux est désigné comme croupier: à ce titre il s'occupe de la roulette, arbitre la partie et paie les gains. Le croupier ne peut jouer. Le croupier engage les joueurs à faire leurs mises en disant «Faites vos Jeux». A ce moment il met la roulette en mouvement et lance la bille a contre-sens. Tant que la bille circule, les joueurs peuvent modifier leurs mises. Dès que le croupier crie «Rien ne va plus»,

les joueurs ne peuvent plus modifier les mises. Chaque joueur peut placer plusieurs mises en même temps. Quand la bille est définitivement arrêtée sur une case, le croupier appelle le numéro sorti. Par ex. 6 Pair, Noir, Manque (<19) ou 27 Impair, Rouge, Passe (>19).

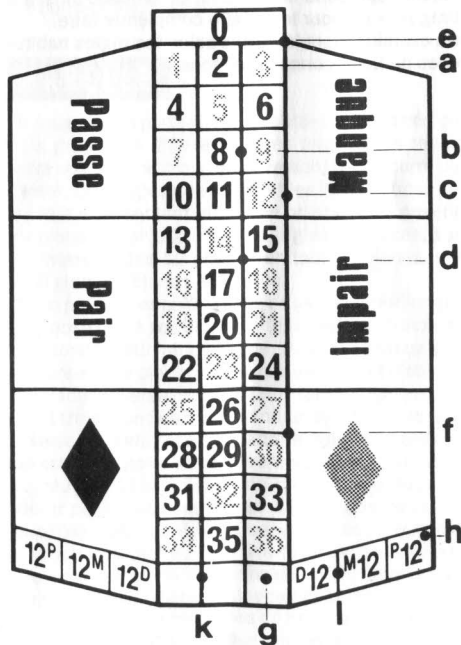
Le croupier encaisse les mises non gagnantes, après quoi il paie les mises gagnantes suivant le tableau ci-dessous.

Dès que le tapis est vide, le jeu recommence.

Clé de répartition des gains:

Position	Définition	Gain total pour 1 Fr.
a	Numéro Plein (3)	35 F + 1 F mise
b	A cheval sur 2 num. )8, 9)	17 F + 1 F mise
c	Transversale (10, 11, 12)	11 F + 1 F mise
d	Carré (14, 15, 17, 18)	8 F + 1 F mise
e	Quatre premiers chiffres (0, 1, 2, 3)	8 F + 1 F mise
f	2 transversales (25, 26, 27, 28, 29, 30)	5 F + 1 F mise
g	1 colonne de 12 chiffres	2 F + 1 F mise
h	12 premiers (1-12)	2 F + 1 F mise
	12 millieux (13-24)	2 F + 1 F mise
	12 derniers (25-36)	2 F + 1 F mise
i	Tous les chiffres pairs	1 F + 1 F mise
	Tous les chiffres impairs	1 F + 1 F mise
	Tous les chiffres noirs	1 F + 1 F mise
	Tous les chiffres rouges	1 F + 1 F mise
	Les chiffres manque (1 à 18)	1 F + 1 F mise
	Les chiffres passe (20 à 36)	1 F + 1 F mise
k	Quand le 0 sort, tous les jetons sont retirés par le croupier, sauf ceux figurant sur les numéros pleins. Le joueur peut alors soit laisser sa mise entière pour le jeu suivant, soit retirer sa mise, auquel cas il ne retournera que la moitié de sa mise.	

N.B. Il est recommandé de légèrement huiler l'axe de la roulette.



## BINGO

Leu jeu contient:

- 1 carte de contrôle pour le banquier
- 20 cartes individuelles de jeu
- 75 jetons numérotés
- des jetons rouges en plastique.

Au début du jeu un banquier est désigné. Il étale devant lui la grande carte de contrôle, et met les jetons dans le petit sac noir. Chaque joueur achète et paie à la banque 1 carte individuelle de jeu, dont le prix unitaire est fixé par vous. Le total des sommes perçues sert à constituer les lots des gagnants (à vous de définir la répartition). Il dit le numéro et place le jeton sur sa carte de contrôle. Les joueurs qui possèdent le numéro gagnant sur leur fiche placent un jeton rouge sur le numéro correspondant. Les autres attendent.

On procède alors au tirage suivant. Le jeu continue jusqu'à ce que un des joueurs possède sur sa carte 5 jetons juxtaposés sur une même ligne (horizontale, verticale ou diagonale). La carte centrale «Joker» de chaque carte peut dès le départ être recouverte par chaque joueur d'un jeton rouge. Dès qu'un joueur possède 5 jetons rouge sur une même ligne celui-ci crie «BINGO» et gagne le premier prix. Il s'abstient dès lors de jouer jusqu'à la fin de la partie. Pour les autres, le jeu continue jusqu'à épuisement des lots prévus. Si un joueur se trompe et crie «BINGO» alors qu'il ne possède pas 5 jetons en ligne, il perd tous les jetons rouges qu'il avait déjà placés: mais peut continuer à jouer. Au cas où 2 joueurs ont 5 jetons en ligne simultanément, c'est celui qui crie le premier «BINGO» qui l'emporte. S'il y a plus de cartes que de joueurs, chaque joueur peut avoir plusieurs cartes.

## LOTO

Les cartes sont distribuées à chaque joueur. 45 boules numérotées se trouvent dans le distributeur. Chaque joueur pose au choix 6 pions jaunes sur sa carte. Le joueur désigné fait tourner le globe du distributeur jusqu'à la sortie d'une boule et annonce le chiffre à haute voix. Il place la boule dans l'encoche prévue dans le cadre. Les joueurs posent un pion rouge sur la case équivalente de leur carte. Si cette case est déjà occupée par un pion jaune, le joueur superpose les 2 pions. On procède ainsi à 6 tirages + un pour le numéro complémentaire. On examine alors les gains selon les règles habituelles du Loto, connues par tous.

## ECHECS

Pour le jeu d'Échecs, il faut que la case blanche du bas se trouve à droite du joueur. Les pièces sont placées comme suit, de gauche à droite: une Tour, un Cavalier, un Fou, le Roi, la Reine qui est toujours placée sur sa couleur, puis un Fou, un Cavalier et une Tour: sur la rangée suivante huit pions.

Règles communes à toutes les pièces: Une pièce doit toujours jouer sur une case vide. Quand elle prend une pièce adverse, elle doit se mettre à sa place. A l'exception du Cavalier, aucune pièce ne peut sauter par-dessus une case occupée.

Le Tour: avance d'une case dans sa colonne, mais s'il n'a pas encore joué il peut avancer de deux cases en une seule fois. Il prend en diagonale à droite et à gauche.

La Tour: avance en verticale et en horizontale d'une ou plusieurs cases.

Le Fou: avance en diagonale d'une ou plusieurs cases sur la couleur où il se trouve. Il y a un Fou blanc et un Fou noir.

