



TOP *Jack*

Reglas del juego
Rules of the game
Spielregeln
Regole del gioco
Règles du jeu

Spilleregler
Spelregler
Spelregels
Regras do jogo

76102

Avec ce jeu de dés, on peut jouer de plusieurs manières différentes. Des jeux de dés les plus classiques jusqu'aux jeux de tout type qu'a créé la culture populaire et qui se jouent avec cinq dés et un gobelet, du classique Pocker de dés jusqu'au populaire menteur.

Dans ces instructions, il est expliqué une dynamique de jeu, sans doute, une des formes de jeu de dés les plus célèbres: LE TOP JACK.

PONCTUATION, COMBINAISONS ET NOMENCLATURE:

Dans ce jeu, qui se joue avec cinq dés, le nombre de joueurs peut être illimité.

Chaque joueur marque sur une colonne du bloc-note, les points qu'il a obtenu. Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points gagne la partie.

POINTS NOIRS: 1 point.

POINTS ROUGES: 2 points.

J: 3 points.

Q: 4 points.

K: 5 points.

As: 6 points.

PAIRE:

2 faces de dé identiques. On ne marque que les points des faces qui font la paire. Le maximum que l'on peut obtenir est $2 \times 6 = 12$ points.

DOUBLE PAIRE:

2 paires différentes de dés. On ne marque que les points des faces qui font les paires. Le maximum que l'on peut obtenir est $2 \times 6 + 2 \times 5 = 22$ points.

BRELAN:

3 faces identiques. On ne marque que les points des faces identiques. Le maximum que l'on peut obtenir est $3 \times 6 = 18$ points.

POCKER:

Quand 4 faces sont identiques. On ne marque que les points des 4 faces identiques. Le maximum que l'on peut obtenir est $4 \times 6 = 24$ points.

QUINTE MINEURE:

1-2-3-4- et 5. Le nombre de points est leur propre somme: 15.

QUINTE MAJEURE:

2-3-4-5 et 6. Le nombre de points est leur propre somme: 20.

FULL:

1 brelan plus une paire. On marque les points de tous les dés si l'on obtient un FULL. Dans ce cas, la ponctuation maximale sera de $(6 \times 3) + (5 \times 2)$; c'est à dire 28 points.

CHANCE:

Tous les points comptent. Le résultat est le total de la somme de la ponctuation obtenue. On ne lance qu'une fois. On remplit cet espace quand, par exemple, un résultat ne peut être marqué à un autre endroit.

TOP JACK:

On y parvient quand tous les dés marquent la même face. Le nombre de points obtenus est TOUJOURS 50, indépendamment de la face représentée.

LE JEU:

1. PREPARATION DU JEU

On tire au sort l'ordre du jeu. Chaque joueur lance une fois les dés. Celui qui obtient le total le plus élevé sera le premier à jouer, ensuite le joueur à sa gauche, et etc...

2. BUT DU JEU:

Réaliser des combinaisons de points qui permettent de remplir toutes les cases de la feuille de ponctuation, pour obtenir le total le plus élevé et gagner la partie.

3. LE JEU

Chaque joueur joue à son tour et cède le tour à son voisin quand il a obtenu les points qui lui permettent de remplir une case de la feuille de ponctuation. Le premier qui joue, met les 5 dés dans le gobelet et le vide ensuite sur la table. S'il n'est pas satisfait de la combinaison obtenue, il a le droit de vånstra sida.

rejouer soit en relançant tous les dés, soit en relançant ceux qui ne l'intéressent pas. Il peut finalement jouer une troisième fois, mais il doit indiquer quelle est la case qu'il veut remplir.

On passe les dés et le gobelet à son voisin de gauche après avoir marqué les points obtenus dans la case correspondante de la feuille de ponctuation.

OBSERVATION:

A la fin de la partie, quand il ne reste plus qu'une ou deux cases à remplir, on risque de ne pas être capable de réaliser la combinaison désirée. Dans ce cas, on marque 0 points. Pendant le jeu, il est impossible de modifier un résultat déjà marqué.

ANNOTATIONS SUR LA FEUILLE DE PONCTUATION:

POINTS NOIRS: Faire le total des "POINTS NOIRS" obtenus et le marquer dans cette case.

POINTS ROUGES: Faire le total des "POINTS ROUGES" obtenus et le marquer dans cette case.

J: Faire le total des "J" obtenus et le marquer dans cette case.

Q: Faire le total des "Q" obtenus et le marquer dans cette case.

K: Faire le total des "K" obtenus et le marquer dans cette case.

AS: Faire le total des "AS" obtenus et le marquer dans cette case.

TOTAL 1: Faire le total de la colonne des 6 cases. Si le total obtenu est supérieur à 63 points, annoter dans les cases BONUS une bonification de 35 points. Ajouter le TOTAL plus le BONUS pour arriver au total 1.

PAIRE

DOUBLE PAIRE

BRELAN

POCKER

QUINTE MINEURE

QUINTE MAJEURE

FULL

CHANCE

} Annoter la ponctuation correspondante si on y parvient.

TOP JACK: Annoter 50 points si on y parvient.

TOTAL 2: Faire le total de la colonne de ces 8 cases.

TOTAL GENERAL: Additionner le total obtenu au TOTAL 1 et au TOTAL 2 pour arriver à la ponctuation finale.

Le joueur qui aura le total le plus élevé, gagne la partie.

VARIATIONS

On peut décider, avant de commencer la partie, d'annoter uniquement les points dans l'ordre strict des cases sur la feuille de ponctuation, au lieu de choisir —après chaque lancement de dés— la case où marquer les points. Dans ce cas, on n'a droit qu'à deux lancements par case et quand on arrive à celle de la CHANCE, on ne lance qu'une fois.

On peut également jouer sur deux tableaux: de haut en bas et de bas en haut en suivant l'ordre des cases sur la feuille de ponctuation. Une autre modalité plus complète que l'antérieure sera d'ajouter un tableau de jeu habituel dans lequel on peut choisir où l'on veut marquer les points.

Si on joue plusieurs parties successives, le joueur ou les joueurs ayant obtenu un TOP JACK dans une des séries marquent 100 points extras. Ceci sera annoté au dos de la feuille de ponctuation.