



Jeux avec du papier, des dés ou des cartes

Une petite sélection de jeux pouvant être joués avec peu de matériel. Beaucoup d'autres règles se trouvent facilement sur le net et surtout vous pouvez inventer les vôtres.

Jeux avec du papier et des crayons

▪ Le petit bac

Nbre de joueurs : 2 minimum

But du jeu : remplir le plus rapidement possible toutes les cases correspondant aux thèmes dans la lettre donnée

- 1- On trace un tableau avec des colonnes sur une feuille de papier
- 2- Chaque colonne correspond à un thème (Pays, ville, prénom fille, prénom garçon, fruit, fleur, animal, objet, couleur...).
- 3- Un joueur choisit une lettre.
- 4- Chacun doit trouver un mot pour chaque thème commençant par cette lettre.
- 5- Dès qu'un joueur a terminé, il dit "stop". Tout le monde s'arrête et on compare les réponses.
- 6- Le joueur qui a un mot qu'aucun autre joueur n'a écrit marque 2 points.
- 7- Si plusieurs joueurs ont trouvé le même mot, chacun marque 1 point.
- 8- Celui qui n'a rien trouvé marque 0 point.
- 9- Chacun fait ensuite son total pour cette lettre.
- 10- On recommence avec une autre lettre de l'alphabet choisi par un autre joueur
- 11- Celui qui gagne est celui qui a le plus de points au total de toutes les lettres.

▪ Le pendu

Nbre de joueurs : 2

But du jeu : trouver le mot choisi par son adversaire avant d'être pendu

- 1- Le joueur 1 pense à un mot. Il dessine la potence et plus bas, il fait une rangée avec autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot.
- 2- Le joueur 2 annonce une lettre.
- 3- Si la lettre fait partie du mot, le joueur 1 l'inscrit à sa place, sur un tiret, autant de fois que la lettre se trouve dans le mot, sinon il dessine le premier trait du pendu.
- 4- On continue le jeu jusqu'au moment où :
 - Le joueur 1 gagne la partie en trouvant toutes les lettres du mot ou en le devinant correctement.
 - Le joueur 1 gagne la partie en complétant le dessin du pendu

NB : le pendu est constitué ainsi :

- 1- tête
- 2- trait corps
- 3- trait bras droit
- 4- trait bras gauche
- 5- trait jambe droite
- 6- trait jambe gauche

7- visage et c'est perdu.
Il y a donc 6 essais pour trouver le mot correct.

▪ **Le morpion**

Nbre de joueurs: 2

But du jeu : Aligner ses croix ou ses ronds sur trois cases en diagonal, horizontal ou vertical

- 1- Prenez une feuille
- 2- Tracez une grille de trois cases sur trois cases
- 3- Décidez qui prend les croix et qui prend les ronds
- 4- A tour de rôle, placez une croix ou un rond dans une case de la grille
- 5- Le premier qui arrive à aligner trois de ses croix ou de ses ronds gagne la partie

▪ **La bataille navale**

Nbre de joueurs: 2

But du jeu: Trouver l'emplacement de tous les navires de son adversaire

- 1- chaque joueur prend une feuille quadrillée
- 2- Sur chaque feuille, tracer un carré de 12 cases sur 12 cases
- 3- Sur la ligne du haut du carré, placer dans chaque case les lettres de A à L et sur la ligne de gauche les nombres de 1 à 12
- 4- Les joueurs placent leurs navires sans que l'autre les voient
- 5- Liste des navires à placer: 2 porte-avions (4 cases) / 3 sous-marins (3 cases) / 4 torpilleurs (2 cases) / 5 mineurs (1 case)
- 6- Enfin la partie peut commencer, les joueurs demandent une case à tour de rôle ex:C7
- 7-Si l'un de ses navires est touché il dit:
TOUCHE
Si l'un de ses navires a toutes ses cases touchées il dit:
TOUCHE-COULE
Si aucun de ses navires est touché mais qu'à coté il y a un navire il dit:
A COTE
Si aucun de ses navires n'est touché et qu'il n'y en a pas à coté il dit :
DANS L'EAU
- 8-Le premier qui coule tous les navires adverses a gagné

▪ **Les petits carrés**

Nbre de joueurs : 2

But du jeu: tracer le plus grand nombre de carrés en empêchant son adversaire d'en faire autant.

- 1- Sur une feuille quadrillée, on trace un grand carré (15 x 15 par ex)
- 2- Chacun à son tour les joueurs tracent à l'intérieur du grand carré le côté d'un petit carré.
- 3- Celui qui trace le dernier côté (celui qui ferme le carré) gagne le carré. Il y inscrit alors son signe (par exemple l'initiale de son prénom).
- 4- Le joueur qui ferme un carré a le droit de rejouer immédiatement.
- 5- Celui qui à la fin du jeu a le plus grand nombre de carrés à son nom a gagné

- **Le cadavre exquis (version texte)**

Le but : écrire une phrase à plusieurs et de rire du résultat, qui est souvent complètement farfelu.

Comment jouer : La première personne écrit un début de phrase sur une ligne ou plus et termine sa rédaction en laissant un mot apparaître sur la ligne suivante. Ensuite, elle plie la feuille de façon à cacher son texte, sauf ce dernier mot. La personne suivante reprend la phrase à partir du mot laissé par son prédécesseur, et cache à son tour son écrit, sauf le dernier mot. Et ainsi de suite, jusqu'au dernier joueur qui aura le plaisir de dérouler le papier et lire une phrase plus ou moins intelligible, plus ou moins absurde et plus ou moins drôle.

- **Le cadavre exquis (version dessin)**

Le but : il s'agit là de dessiner un personnage à plusieurs.

Comment jouer : en fonction du nombre de joueurs, on divise le corps en plusieurs parties (par exemple, la tête jusqu'au cou, puis le buste jusqu'à la taille, puis les jambes jusqu'aux genoux, puis le reste jusqu'aux pieds). Il est important de bien définir où commencent et finissent les différentes parties du corps, afin de ne pas se retrouver avec deux paires de genoux par exemple. Comme pour la version texte, le premier joueur plie son dessin de façon à ne laisser apparaître que de petits traits qui serviront de départ au suivant (la base du cou, le départ des hanches, celui des jambes, etc...)

- **Le jeu du dictionnaire**

Un jeu pour les mordus de mots ! Génial pour prouver que non : on ne connaît pas tout le vocabulaire français.

Le but : écrire la meilleure définition afin de tromper les autres joueurs.

Comment jouer : il faut être minimum trois. Mais plus on est nombreux plus c'est difficile et donc amusant. A tour de rôle, l'un des joueurs est « maître du jeu ». Il choisit dans le dictionnaire un mot inconnu de tous les participants (oui oui, ça existe. Et à presque toutes les pages !). Bien sûr, il faut être honnête et dire que l'on connaît la définition du mot si c'est le cas, afin que le maître en choisisse un autre. Une fois le mot choisi, chaque joueur l'écrit sur son papier, accompagné d'une définition. Cette définition peut-être celle qu'il pense être juste, ou une définition qui visera à tromper les autres joueurs, ou encore la définition la plus drôle et farfelue possible. Le maître du jeu, quant à lui, inscrit sur son papier, la vraie définition, celle du dictionnaire.

Lorsque tous les joueurs ont écrit leur définition, le maître du jeu les récupère et les lit à haute voix dans un ordre aléatoire, afin qu'on ne puisse pas savoir à qui elles appartiennent. Une fois que toutes les définitions ont été lues, y compris la vraie, chaque joueur vote pour l'une d'entre elles. Le joueur qui a trouvé la vraie définition, celle du dictionnaire, remporte un point. Le joueur qui a réussi à tromper les autres avec sa fausse définition remporte autant de points que de votes. Le joueur qui a inventé une définition très proche de la définition réelle remporte 2 points. Bien sûr, si une définition est clairement fausse mais particulièrement drôle, il est possible de voter pour elle pour récompenser l'imagination de son auteur !

A la fin de la partie – c'est-à-dire, lorsque tout le monde s'endort – le gagnant est évidemment celui qui a le plus de points. Pour un jeu équilibré, il faut veiller à ce que chaque participant soit « maître du jeu » un même nombre de fois.

▪ **Le portrait à l'aveugle**

Le but du jeu : RIGOLER ! Il n'y a ni gagnant, ni perdant.

Comment jouer : un participant prend une feuille et un crayon (stylo, feutre...). La feuille est fixée sur un support rigide (un livre par exemple) et placée devant lui et face aux autres participants, de sorte qu'il ne puisse pas voir ce qu'il va dessiner.

A tour de rôle, les autres joueurs lui demandent de dessiner une partie d'un visage. « L'œil droit », « la bouche », « l'oreille gauche », « la moustache », « les dents », « les cheveux », etc... jusqu'à ce que le visage soit complet. Et le dessinateur pourra enfin découvrir son œuvre presque digne d'un Picasso !

▪ **Le rébus**

Des dessins simples dont chacun représente la syllabe d'un mot. On peut aussi proposer de faire un rébus avec de vrais objets!

▪ **Le jeu de mémoire**

Étalez 10 objets sur la table, les enfants observent pendant 10s. ils se retournent et doivent réciter la liste des objets. On peut jouer par équipe!

Jeux avec des dés

▪ **Les as**

Avec 5 dés

de 3 à 7 joueurs

Le premier à jouer est celui qui fait le plus grand nombre de points au premier lancer de dés (et le premier à essayer de faire le plus grand nombre de points au premier jet c'est qui? vous avez une idée?

Il lance les 5 dés. Puis il 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.

Très intéressant pour apprendre à reconnaître 1, 2 et 5, sa droite et sa gauche. 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 bateau, le capitaine et son équipage

Avec 5 dés

de 2 joueurs à plus

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.

▪ Les suites

Avec 6 dés

de 2 joueurs à plus

Le premier joueur (que l'on déterminera de la manière la plus rapide possible) lance les 6 dés.

S'il fait du premier jet: 1.2.3.4.5.6. il marque 25 points (ou prend 5 jetons)

S'il fait du premier jet: 1.2.3.4.5. et un autre il marque 20 points (ou prend 4 jetons)

S'il fait du premier jet: 1.2.3.4. et deux autres il marque 15 points (ou prend 3 jetons)

S'il fait du premier jet: 1.2.3. et trois autres il marque 10 points (ou prend 2 jetons)

S'il fait du premier jet: 1.2. et quatre autres il marque 5 points (ou prend 1 jeton)

Puis c'est au joueur suivant de tenter de faire une toute petite suite ou une grande suite et de marquer ses points (ou de prendre des jetons) de la manière indiquée pour le premier joueur.

Attention, si un joueur fait 3 as, il repart à zéro (ou rend tous ses jetons)

Le gagnant est celui qui atteint 100 points (ou qui a 20 jetons)

▪ Le zanzibar

Avec 3 dés

Le premier joueur (que l'on déterminera comme on veut mais sans dispute!) lance les dés.

S'il fait un as (ou 1) 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)**

Avec 2 dés

2 joueurs à plus

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 à 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.

Si il décide de continuer et que par malheur et par mauvais hasard il fait 7 (ou 7 et demi ce qui est pourtant impossible) 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**

Avec 3 dés

2 joueurs à plus

Inspiré du jeu de cartes du même nom, c'est encore un jeu où il faut savoir s'arrêter à temps

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, si on joue avec des haricots, de préférence en grain et non cuits à la sauce tomate!!) 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 (ou un caillou, si on décide de jouer avec des cailloux), même celui qui aurait versé un jeton (ou un bouton, si on décide de jouer avec des boutons) à la cagnotte; celui-là perdra donc 2 jetons (ou deux bouchons si on décide de jouer avec des bouchons).

Le gagnant est celui qui a récupéré tous les jetons (ou tous les.

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

- **Le Marathon**

Avec 4 dés

2 joueurs à plus

Un marathon c'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!

ATTENTION

annoncer: "sur place" ou "je passe"

et relancer les dés:

MOINS DE 999 MÈTRES À COURIR - ON JOUE AVEC 3 DÉ

MOINS DE 99 MÈTRES À COURIR - ON JOUE AVEC 2 DÉ

ATTENTION MOINS DE 9 MÈTRES À COURIR - ON JOUE AVEC 1 DÉ

MARATHON ACCOMPLI!

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 - Bon pour le calcul mental (ou l'utilisation de la calculette)

▪ **Le killer**

Avec 6 dés

2 joueurs minimum

But du jeu : éliminer les autres.

On effectue d'abord un premier tour pour totaliser son capital de points qui évoluera tout au long de la partie.

Après chaque jet, on est obligé de garder au moins un dé

Exemple: on lance les 6 dés, on en garde 1 on rejoue les 5 qui restent - on lance les 5 dés, on en garde 1, on rejoue les 4 qui restent - on lance les 4 dés, on en garde 2 on rejoue les 2 qui restent - on lance les 2 dés, on en garde 1, on rejoue le dernier dé)

Une fois que le capital de tout le monde a été "trouvé", celui qui a le plus grand nombre commence, et on va jusqu'au plus petit, on gardera cet ordre de passage durant toute la partie.

Le but du jeu est de faire plus de 30 avec les six dés. On ajoute ce qu'il y a au dessus de 30 à son capital et on va pouvoir faire un "killer".

Exemple: on lance les six dés (on en garde au moins un ou non, comme ci-dessus). On obtient 35 points à la fin des lancers. On ajoute 5 points à son capital et on va faire un "killer" de 5. Cela veut dire que l'on choisit une personne à qui on va retirer le nombre total de 5 effectués aux prochains lancers. On lance les six dés et on ne garde que les 5. Si on a fait trois 5, on va retirer 15 points à celui que l'on veut "killer".

Si on fait tous les dés avec des 5, on peut "killer" le nombre de personnes qu'on veut.

On peut s'arrêter de "killer" quand on veut: soit quand on ne fait plus de 5 (là en fait on est obligé), soit si on trouve que c'est trop méchant...

Pour tuer quelqu'un il faut amener son capital dans les négatifs, s'il est à 0, il peut encore jouer. À -1 il est éliminé.

Si on fait moins de 30, exemple 27, on enlève à son capital ce qui manque pour aller à 30, ici 3.
Et si on fait 30, on n'enlève rien, ne rajoute rien, on passe.

- **le 421**

Avec 3 dés

2 joueurs à plus

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

Quelque 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 yam ou yathzee

Avec 5 dés

2 joueurs à plus

Le premier joueur (encore lui) lance les dés et choisit de les garder tous, de les rejouer tous ou seulement certains. Il a droit à trois jets maximum.

Après le dernier jet de dé, il choisit de remplir une case de la première colonne de sa grille en fonction de son résultat. Dans la colonne "montant" ou "descendant", il devra remplir les cases dans l'ordre, en commençant par le bas dans "montant" ou par le haut dans "descendant".

Le calcul des points se fait comme suit:

- de 1 à 6 on fait le total des dés.

Si on a par exemple 3x2 et deux autres dés quelconques (et qu'on ne désire pas remplir la case brelan, ou que cette case est déjà remplie) on obtient pour la case des 2 le total de 6 points.

Rappel: si on joue dans la colonne "montant" ou "descendant", on est obligé de remplir le contrat de la case à remplir. Si on n'y parvient pas on note 0 dans la case.

- 1 paire (deux dés identiques): on additionne le total des 5 dés, les 2 dés identiques plus les 3 autres dés quelconques.

Rappel: dans la colonne "hasard" à vous de choisir quelle sera la case la meilleure à remplir.

- 2 paires (deux dés identiques + deux dés identiques + 1 dé quelconque): on additionne le total des 5 dés.

rappel: si on joue dans la colonne "montant" ou "descendant", on est obligé de remplir le contrat de la case à remplir. Si on n'y parvient pas on note 0 dans la case.

- Brelan (trois dés identiques): on additionne le total des 5 dés, les 3 dés identiques plus les 2 autres dés quelconques.

Rappel: dans la colonne "hasard" à vous de choisir quelle sera la case la meilleure à remplir.

- Carré (quatre dés identiques): on additionne le total des 5 dés, les 4 dés identiques plus le dé quelconque.

rappel: si on joue dans la colonne "montant" ou "descendant", on est obligé de remplir le contrat de la case à remplir. Si on n'y parvient pas on note 0 dans la case.

- Full (un brelan + une paire, soit trois dés identiques et deux dés identiques): 25 points

rappel: dans la colonne "hasard" à vous de choisir quelle sera la case la meilleure à remplir.

- Petite Suite (quatre dés qui se suivent, 1.2.3.4 ou 2.3.4.5...): 30 points.

rappel: si on joue dans la colonne "montant" ou "descendant", on est obligé de remplir le contrat de la case à remplir. Si on n'y parvient pas on note 0 dans la case.

- Grande Suite (cinq dés qui se suivent, 1.2.3.4.5. ou 2.3.4.5.6...): 40 points rappel: dans la colonne "hasard" à vous de choisir quelle sera la case la meilleure à remplir.

- Chance (n'importe quelle combinaison): on additionne le total des 5 chiffres

rappel: si on joue dans la colonne "montant" ou "descendant", on est obligé de remplir cette case au moment où on y arrive.

- Yam ou Yahtzee (cinq dés identiques): 50 points.

- Les primes :

--- Si on totalise au moins 63 points dans la première partie de la grille on additionne une prime de 35 points.

---prime du double yam (ou yahtzee): si la case Yam est déjà remplie et qu'on refait un nouveau yam on gagne une prime de 100 points (si ce n'est pas un 0 qui remplit cette case bien entendu!)

On peut aussi utiliser un yam comme joker pour remplir une case de la partie basse de la grille restée vide. Le compte des points se fait de la manière prévue (addition des 5 dés, 25 points pour la case full, 30 points pour la case petite suite, 40 points pour la case grande suite). Si on veut compléter une

case de la partie haute de la grille en utilisant un yam-joker, on indique 0 dans la case et 100 dans la prime yam.

Le gagnant est celui qui comptabilise le plus grand total grille hasard montant descendant les 1 les 2 les 3 les 4 les 5 les 6 sous total > ou = 63 +35 +35 +35 1 paire 2 paires breelan carré full petite suite grande suite chance yam prime 2ème yam +100 +100 +100 **total**

- pour jouer au Yam (ou super yathzee) en ligne:

Jeux avec des cartes

- **La bataille**

2 joueurs

But du jeu : gagner le maximum de carte ou toutes cartes

Toutes les cartes doivent être distribuées équitablement entre les joueurs. Chacun des joueurs découvre la première carte de son paquet. Celui qui a la carte la plus forte remporte celle de l'autre. En cas d'égalité les joueurs rejouent en posant sur leur première carte une carte face cachée puis une troisième face découverte. Celui qui sort la carte la plus forte gagne toutes les cartes jouées sur la table.

- **Monsieur Madame**

Connaissez-vous les jeux « Bonjour Simone » et « Bonjour Robert ? ». Il s'agit du même type de jeu.

Nombres de joueurs : 2 min

But du jeu : gagner le maximum de carte ou toutes cartes

Avant de démarrer la partie vous devez attribuer un geste, un signe, un mot ou une phrase à certaines valeurs de carte. Par exemple : Le roi : bonjour Monsieur ; la dame : Bonjour Madame ; le Valet : se lever et saluer ; Le 10 : taper sur la carte.

Le paquet de cartes est réparti équitablement entre tous les joueurs. Chaque joueur prend son paquet dans la main sans regarder les cartes. Les joueurs jouent à tour de rôle. Chacun doit sortir une carte de son paquet, sans la regarder, et la poser au centre de la table. S'il s'agit d'une carte associée à un signe déterminé en début de partie tous les joueurs doivent le faire. Si personne n'oublie ou se trompe la partie se poursuit, le joueur suivant sort une carte et la pose au centre de la table recouvrant la carte déjà posée. Le joueur qui ne fait pas le signe ou se trompe ramasse la ou les cartes posées au centre de la table.

▪ Le Kem's

Nombre de joueurs : 4

But du jeu : Pour gagner une partie de Kem's, il suffit de se mettre d'accord au tout début du nombre de points qu'il faut. Il faut par exemple se fixer 10 points pour gagner.

Avant de commencer une partie de Kem's, il faut former 2 équipes de 2 joueurs qui seront placées en diagonale à la table de jeu. Chaque équipe doit alors trouver un signe qui leur permettra discrètement d'avertir leur partenaire pendant la partie de Kem's (exemple : Se toucher le nez, se gratter la tête ..)

Une fois cela effectué, la partie peut commencer. Le donneur distribue une à une 4 cartes par personne.

Attention ! Si l'un des joueurs reçoit 3 cartes de la même valeur (ex : 3 valets, 3 dames..), il doit le signaler et échanger ses cartes par 4 autres dans le talon du jeu.

Une fois la distribution des cartes faites, le donneur dispose 4 cartes au centre de la table. Au signal du donneur, toutes les cartes sont retournées et les joueurs peuvent piocher en échangeant leurs cartes avec celles posées. Chaque joueur doit au final toujours avoir 4 cartes dans la main. Une fois que plus aucun joueur n'est intéressé par les cartes sur la table, elles sont remises sous le talon et 4 nouvelles cartes sont posées faces visibles sur la table. Et ainsi de suite, le changement de cartes continu.

Arrive le moment où l'un des joueurs possède 4 cartes identiques. Il doit donc essayer de prévenir son coéquipier en lui faisant le signe convenu en début de partie.

Plusieurs cas peuvent alors apparaître :

- Votre partenaire voit votre signe et crie à voix haute « Kem's » → 1 point pour l'équipe
- Le partenaire voit votre signe et possède également 4 cartes identiques. Il crie à voix haute « double Kem's » → 2 points pour équipe
- Votre partenaire ne voit pas votre signe mais un des adversaires le devine. Il crie alors à voix haute « Contre Kem's » → 1 point pour l'équipe adverse
- Vous croyez deviner que l'un de vos adversaires a 4 cartes identiques, vous criez « Contre kem's » mais cela est faux. → 1 point pour l'équipe adverse
- Vous ou votre partenaire dites « Kem's » alors que vous n'auriez pas dû → 1 point pour l'équipe adverse
- Vous dites à voix haute « Contre Kem's », mais le joueur que vous soupçonnez vous montre 2 cartes différentes de son jeu. Vous ne devez pas dire lesquelles aux autres joueurs et vous ne pourrez plus dire « Contre Kem's » de la partie.