

JEUX DE DES





Progression


Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Essayer de sortir dans l'ordre tous les points de 1 à 6, puis de 6 à 1.

Si vous faites , inscrivez-le.

Si au deuxième jet, vous avez , inscrivez-le,

et ainsi de suite jusqu'au .

Si vous n'obtenez pas le point voulu, n'inscrivez rien. Puis redescendez de 6 à 1 en rayant les chiffres inscrits. Le vainqueur est le premier qui redescend à 1.

Le pou

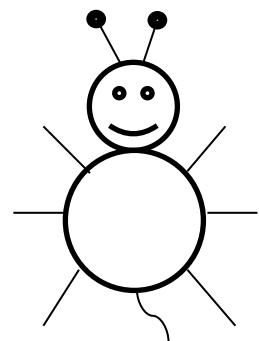
Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Dessiné le premier un pou

Chaque joueur se choisit un chiffre porte-bonheur, de 1 à 6.
Les joueurs jouent à tour de rôle. Lorsque l'un d'eux sort les points correspondant à ce chiffre, il dessine une partie de son pou sur une feuille : tête, corps, yeux, antennes, pattes et une queue.

Le gagnant est le joueur qui a dessiné en premier les 13 parties de son pou.



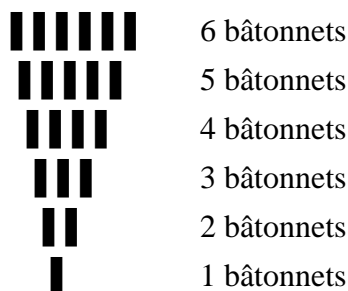
Queue de vache

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Faire disparaître sa queue de vache.

Chaque joueur possède de 21 bâtonnets qu'il dispose de la façon suite



Chaque joueur joue à tour de rôle et enlève la rangée correspondant aux points obtenus.

Celui qui fait le premier disparaître sa queue de vache a gagné.

Queue de bœuf

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : faire disparaître sa queue de bœuf.

C'est le même jeu que la queue de vache, avec une exception : au lieu de perdre votre tour lorsque vos points correspondent à une rangée déjà enlevée, vous prélevez cette rangée sur la queue de bœuf de votre voisin de gauche (ou sur celle du suivant si votre voisin en est lui-même dépourvu).

Celui qui fait le premier disparaître sa queue de bœuf a gagné.

Aller-retour

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Rayer tous les chiffres de 1 à 6

Chacun inscrit les chiffres de 1 à 6 sur un papier. Les points obtenus à chaque tour sont barrés. Mais si le chiffre a déjà été rayé, il faut le rajouter. Le gagnant est le joueur qui a rayé le premier tous ses chiffres.


Le 1 fatal

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Avoir le total le plus élevé

Chaque joueur joue 5 fois de suite, et note la somme des points obtenus.

Mais si lors d'un jet,  sort, vous cessez immédiatement de jouer.

Seuls compte les points que vous avez additionnés jusqu'à la.

Le joueur qui a le total le plus élevé gagne.


Le 3 fatal

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Avoir le total le plus élevé

Vous jouez, à tour de rôle, autant de coup successifs que vous le souhaitez

Mais si vous avez,  vous êtes éliminé et perdez tous les points obtenus.

Le joueur qui a le total le plus élevé gagne.

Le quinze

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : atteindre le chiffre 15

Jouez chacun votre tour autant de fois que vous le souhaitez pour atteindre 15. Si vous faites plus de 15 vous êtes éliminé. Le gagnant est celui qui a fait 15, ou le chiffre inférieur le plus proche. En cas d'égalité, c'est celui qui a jeté les dés le moins de fois qui l'emporte.

Des hauts et des bas

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Avoir le total le plus élevé

Chaque joueur a droit à 7 jets successifs :

Le premier et le second sont additionnés

Le troisième est soustrait

Le quatrième est additionné

Le cinquième est soustrait

Le sixième est additionné

Le septième est soustrait.

Si vous arrivez à un chiffre inférieur à zéro en cours de jeu, vous êtes éliminé. Le joueur qui a le total le plus élevé gagne.


Le vilain moineau

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Avoir le total le plus élevé

Chaque joueur jette le dé pour son voisin de droite, qui additionne les points obtenus.

Exception : le  (le vilain petit moineau) est toujours soustrait.

Au bout de 6 tours de jeu, le joueur qui a le total le plus élevé gagne.

Le grand cœur

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

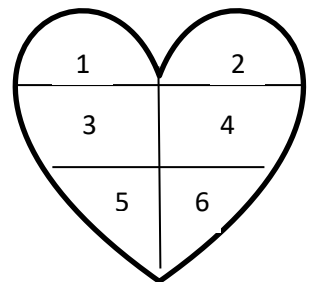
But : Remplir ses 6 cases.

Chacun dessine un cœur divisé en 6 cases qu'il va essayer de numéroter de 1 à 6 avec le dé.

On joue à tour de rôle, en inscrivant dans chaque case les points obtenus.

Si vous avez déjà inscrit les points que vous venez d'obtenir, vous devez les offrir à celui de vos voisins qui en a besoin, en commençant par celui de la gauche.

Le gagnant est le premier à remplir les 6 cases de son cœur.



La limace

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Obtenir le plus rapidement le chiffre choisit.

Chacun choisit un chiffre de 1 à 6, et essaie de l'obtenir en jetant le dé. Celui qui a besoin du plus grand nombre de coup pour l'obtenir perd la partie : c'est lui la limace.


Le grand numéro


Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Obtenir le plus grand numéro à trois chiffres

Il faut essayer d'obtenir le plus grand nombre à trois chiffres. Chacun a droit à trois coups. Aussitôt après avoir jeté le dé, il faut décider si les points obtenus deviendront le chiffre des unités, dizaines ou centaines.

Si vous faites au premier jet , mettez-le comme unité.

Si vous faites , placez-le au rang des centaines.

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre.

Perdido

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Réaliser le maximum de jet

L'un des joueurs jette le dé. Les points obtenus ne doivent plus réapparaître au cours du jeu. Chacun joue 10 fois. Dès qu'un joueur fait les points interdits, il est éliminé.

Le gagnant est celui qui réalise le maximum de coups.

Le ciel et la terre

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 1

But : Avoir le total le plus élevé

On fixe au préalable le nombre de tour de jeu. A chaque tour on multiplie par 10 les points apparents, ceux du ciel. Puis on y ajoute, ceux de la terre, ceux de la face qui est contre la table.

Exemple :

Les points apparents, ceux du ciel sont



On multiplie 5 par 10 et on obtient 50.

Les points de la face cachée, de la terre sont



On ajoute donc 2 à 50 soit un total de 52

Le joueur qui a le plus de point à la fin de la partie gagne.

Les croix

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 2

But : Effacer ses croix.

Chaque joueur dessine 20 croix sur une feuille, puis joue à son tour avec les 2 dés : il peut effacer autant de croix qu'il a fait de points. S'il fait plus de point qu'il ne lui reste de croix, il ajoute la différence sur sa feuille en dessinant de nouvelles croix.

Le gagnant est celui qui efface le premier toutes ses croix.

Les points

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 2

But : Avoir le moins de bâtonnet possible.

Dans une première manche à 5 tours de jeu, celui qui fait le moins de points lors du tour gagne un bâtonnet. Pendant la deuxième manche, elle aussi à 5 tours de jeu, celui qui fait le plus de point perd un bâtonnet.

Le gagnant est celui qui, à la fin de la seconde manche, a le moins de bâtonnet.


La menotte

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 2

But : Avoir le plus de point.

On fixe au préalable le nombre de tour de jeu.

Seuls les  sont comptés (les menottes).

Celui qui a le plus de points gagne.

Les douze barrés

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 2

But : Barrer en premier tous ses chiffres.

Ecrivez l'un derrière l'autre tous les chiffres de 1 à 12.

Jetez les dés : vous obtenez un chiffre de 2 à 12, barrez-le sur votre feuille et rejouez tant que vous ne tomberez pas sur un chiffre déjà barré. C'est alors à votre voisin de jouer.

Le joueur qui, le premier, a barré tous ses chiffres a gagné.

Le centurion

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 2

But : Etre le premier à 100.

Les joueurs jouent à tour de rôle et lancent les 2 dés. A chaque coup les points des 2 dés sont additionnés sauf en cas de doublet (2 dés identiques), ils sont alors multipliés. Ils additionnent à chaque tour les points obtenus.

Le gagnant sera le premier à atteindre le total de 100

Le doublet

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 2

But : Faire le plus de doublet.

On fixe au préalable le nombre de tour de jeu. Tout le monde joue à son tour.

Les joueurs lancent les 2 dés, s'ils réalisent un doublet, et uniquement dans ce cas, ils additionnent les deux dés et notent sur une feuille le score obtenu.

Le gagnant est le joueur qui atteint lors du dernier tour de jeu le total le plus élevé.

Le sept

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 2

But : Avoir le plus de points.

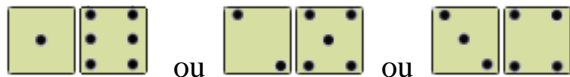
On fixe au préalable le nombre de tour de jeu.

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 il perd tous ses points et "passe la main", c'est-à-dire que c'est au joueur suivant de lancer les dés.

Attention à ne pas avoir :



À la fin du tour, celui qui a le plus de points est le gagnant.

Pairs ou impairs

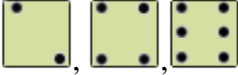
Nombre de joueurs : 2 et plus


Nombre de dé : 3

But : Avoir le plus de points

On fixe au préalable le nombre de tour de jeu.

Jouer chacun votre tour en lançant les 3 dés.

Ne compter que les chiffres pairs ,

ou que les chiffres impairs  et additionnés les.

Le gagnant est celui qui fait le plus grand nombre de points.


Les étoiles

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 3

But : Faire le plus grand nombre de points.

Chacun joueur lance trois fois de suite les 3 dés,

et ne compte que les étoiles : 

Le gagnant est celui qui fait le plus grand nombre de points.

Satellites





Nombre de joueurs : 2 et plus



Nombre de dé : 3

But : Faire le plus grand nombre de points.

On joue en 3 tours, chacun à tour de rôle.

Ne compte que les points disposés autour du point central sur la face supérieur du dé.

Le  ne compte pas, ainsi que le , , .

Seuls le  qui vaut 2 et le  qui vaut 4 correspondent à la définition.

Le gagnant est celui qui fait le plus grand nombre de points.


La lucarne




Nombre de joueurs : 2 et plus




Nombre de dé : 3

But : Etre le premier à atteindre ou dépasser 30.

Chaque joueur lance 3 jets par tour en additionnant les points acquis à chaque jet comme suit.

Seuls les  comptent.

Un simplet  vaut 1 point, un doublet  +  vaut 4 points

Et un triplet  +  +  vaut 9 points.

Le gagnant est le premier joueur qui atteint ou dépasse 30.

Le vingt-et-un

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 3

But : Arriver à 21 ou le plus près possible.

C'est une variante du "quinze".

Pour gagner il faut arriver à 21 ou le plus près possible de 21, sans jamais le dépasser.



Au premier tour, on joue avec 3 dés, au second avec 2 dés, et avec un seul dé à partir du troisième tour.

Chicago

Nombre de joueurs : 2 et plus




Nombre de dé : 3



But : Faire le plus grand nombre de points.

Le  vaut 100, le  vaut 60, et les autres résultats valent simplement le nombre de points obtenus.

Le premier joueur utilise les 3 dés. S'il est satisfait du résultat, il passe les dés à son voisin. Si ce n'est pas le cas, il a la possibilité de jouer une deuxième, puis une troisième fois de suite, avec 1, 2, ou 3 dés à son choix.

Par exemple :

Premier jet   , il peut mettre le 1 de côté, et essayer un second jet avec les 2 autres dés.

S'il fait  et  puis s'arrête, il a gagné 163 points.

Les autres joueurs n'ont pas le droit de faire plus de jet que le premier joueur.

Le joueur qui a le plus de points gagne.

Les bâtonnets


Nombre de joueurs : 2 et plus


Nombre de dé : 3


But : Avoir le plus de bâtonnet à la fin de la partie.

On fixe au préalable le nombre de tour de jeu.

Chaque joueur dispose de 10 bâtonnets. Les dés sont jetés à tour de rôle.

Chaque fois qu'un joueur fait  il donne un bâtonnet à son voisin de droite.

S'il fait  il en donne un à son voisin de gauche.

Pour un , il en met un au milieu de la table.

Tous les autres points sont considérés comme nuls. Les joueurs ruinés passent leur tour jusqu'à que leurs voisins leur aient donné des bâtonnets.

Le gagnant est le joueur qui possède le plus de bâtonnets à la fin du dernier tour.


Milles

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 3

But : Approcher le plus possible de 1000 sans dépasser ce nombre.

La partie se joue en 3 tours. Chaque joueur inscrit sur une feuille les points obtenus sous la forme d'un nombre à 3 chiffres.

S'il a obtenu  il peut inscrire 356, 635 ou 536 ou 653, etc.

Le gagnant est le joueur qui approche le plus de 1000 avec ses 3 dés sans dépasser ce nombre.



La famille Martin

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 3

But : Réunir la famille la plus nombreuse.

On joue en 3 tours. Le premier tour avec 3 dés, le second avec 2 dés, et le troisième avec un seul dé.

Il faut faire apparaître le  Mr Martin, puis le  Mme Martin pour marquer les autres points, qui sont les petits Martin.

Exemple :

 Mr Martin apparaît.

 Mme Martin et 3 enfants

 4 enfants, soit en tout 7 enfants.

Le gagnant est celui qui réunit la famille la plus nombreuse.

Belote au dés

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 3


But : Atteindre ou dépasser 1000 points.


Chaque joueur, à son tour, lance les dés autant de fois qu'il le désire et ajoute les points obtenus.

Un  rapporte 20 points

Deux  rapportent 40 points

Une suite rapporte 20 points

Trois  (un brelan) rapportent 200 points

Trois  (un brelan) rapportent 150 points

Tout autre brelan vaut 100 points

Si le joueur obtient lors d'un lancer un jet qui ne rapporte aucun point, tous les points acquis lors de cette manche sont perdus.

Le gagnant est le premier à atteindre ou dépasser 1000 points.

Le Marathon

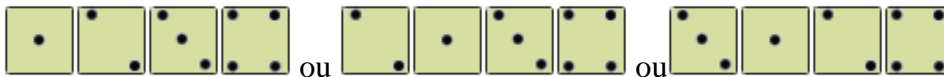
Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 4

But : Parcourir un marathon.

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.

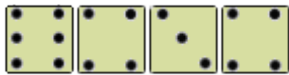
Le premier joueur à commencer la course lance les 4 dés et les place de la manière qu'il veut pour composer un nombre de 4 chiffres. Par exemple il lance les dés et obtient 4.3.2.1, il peut choisir d'annoncer qu'il a déjà couru 4.321 mètres ou 3.241 mètres ou 1.234 mètres ou... tout autre combinaison de ces 4 dés.



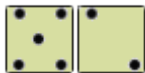
Puis c'est au joueur suivant de procéder de la même façon.

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!

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.

Le bateau, le capitaine et son équipage

Nombre de joueurs : 2 et plus

Nombre de dé : 5

But : Parcourir le plus de milles.

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.