

17 JEUX
DE DÉS

APPRENONS
RAPIDEMENT
A JOUER AUX
DÉS

par Marcel BOLL



Édité par LE TRIBOULET - Monaco

APPRENONS RAPIDEMENT A JOUER AUX DÉS....

DIX-SEPT JEUX DE DÉS

Nous donnons ci-après les règles, précises et brèves, des jeux de dés les plus répandus et les plus amusants. Ces règles sont classées dans leur ordre le plus naturel de complication croissante :

- 1) JEUX DE DEUX DÉS : Le jeu du Sept. La Passe Anglaise. Le jeu du Cochon.
- 2) JEUX DE TROIS DÉS : Le jeu de passe-dix. La Passe Monégasque. Le Zanzi. La Bezette La Belotte aux dés. Le Quatre Le jeu Monégasque. Monte-Carlo Hasard . French Bank. Le Bidou
- 3) CINQ DÉS SPÉCIAUX : Le Poker d'As. Le Grec. Les Nombres. Le Golf.

LE JEU DU SEPT

(avec deux dés)

C'est le plus simple des jeux avec deux dés : il peut se jouer à deux ou plus, chacun étant banquier à tour de rôle (par exemple : pendant dix coups).

Un tirage préalable avec deux dés fixe l'ordre dans lequel chacun tient successivement la banque (pour dix coups, dans l'exemple que nous avons choisi). Le point le plus élevé désigne le premier banquier ; on inscrit cet ordre sur une feuille de papier (en cas de "rampo", c'est-à-dire en cas d'égalité de points dans ce tirage préalable, les concurrents tirent une fois de plus entre eux).

Un joueur A est banquier pour la première partie.

Jeu du sept

2	3	4	8	9	10
MANQUE			PASSE		
5	6		11	12	

(ici : de dix coups). on aura dessiné sur une feuille de papier un **tableau de mise** comme celui qui est représenté ci-contre. Chacun des pontes B, C, D, ... peut miser une somme comprise entre le minimum et le maximum choisis.

A chacun des dix coups, lorsque "les jeux sont faits", le banquier place les deux dés dans un cornet et les fait rouler.

Ceci fait,

- 1) il paie à égalité les enjeux placés:

b) Il sort le point SEPT, qu'il annonce : la banque saute ; toutes les mises sont payées à égalité, et les dés sont passés au voisin de droite ;

c) S'il ne se produit ni le cas a), ni le cas b), il annonce le point, puis continue à lancer les deux dés jusqu'à ce qu'il y ait gain (ci) ou perte (b)

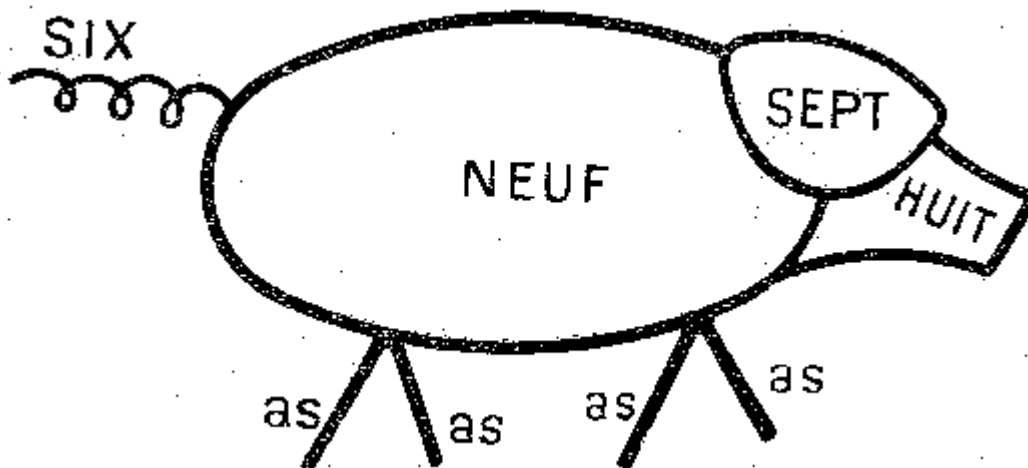
LE JEU DU COCHON

(avec deux dés)

C'est encore un jeu avec deux dés, où les conventions sont éminemment variables. Ces conventions ont été choisies au petit bonheur, ce qui risque de rendre les parties interminables. Aussi proposons-nous une règle type, facile à retenir, qui n'enlève rien de son attrait à ce jeu fertile en surprises.

Un tirage préalable avec deux dés fixe l'ordre, dans lequel les deux, trois, quatre... partenaires joueront. Le point le plus élevé désigne le premier Joueur ; chacun se dispose autour de la table, selon cet ordre (par exemple, dans le sens des aiguilles d'une montre) ; en cas d'égalité de points dans ce tirage préalable les concurrents tirent une fois de plus entre eux.

Chaque joueur se munit d'un crayon et d'une feuille de papier, sur laquelle il tracera, tant bien que mal, un cochon, c'est-à-dire successivement son corps, sa tête, ses oreilles, ses quatre pattes (de l'arrière vers l'avant) et enfin, sa queue.



On consultera le dessin ci-contre, tant qu'on ne connaîtra pas la règle par cœur il indique ce qu'il faut tirer pour avoir le droit de dessiner une partie de son cochon (*) :

le point NEUF : le corps,

le point HUIT: la tête,

le point SEPT: les oreilles,

un as : une patte (la sortie simultanée de deux as donne deux pattes au cochon, jusqu'à concurrence de quatre pattes),

le point SIX : la queue.

(*) Si l'on préfère, on utilisera un tableau de jeu représentant le cochon, après avoir distribué à chaque joueur huit jetons identiques, mais de couleur différant d'un joueur à l'autre.

Le premier joueur met deux dés dans un cornet et les fait rouler. S'il tire NEUF, il trace le corps du cochon et a le droit de tirer pour la tête, puis pour les oreilles, etc... Si NEUF ne sort

pas, il passe le cornet et les dés à son voisin de gauche (si l'on a choisi l'ordre que nous avons admis).

Chacun surveille ses voisins. Il arrive souvent qu'un des partenaires tire pour la troisième patte, quand' un autre en est seulement aux oreilles ou même à la tête. Le premier, qui a terminé son cochon, est le gagnant : gagnant "pour l'honneur" ou gagnant de l'ensemble des mises égales, engagées par chacun des Joueurs.

LE JEU DE PASSE-DIX

(avec trois dés)

Avec trois dés, on peut obtenir seize points différents :

- huit points (appelés MANQUE) entre TROIS et DIX,
- huit points (appelés PASSE), entre ONZE et DIX-HUIT.

Avec deux joueurs, le premier (ou banquier) lance les dés, après que le deuxième (Ou ponte) ait parié :

- soit MANQUE, soit PASSE, Selon le point qui sort, le banquier ramasse l'enjeu du ponte ou le paie à égalité.
- En cas de gain, le banquier garde la main ; il passe la main à son adversaire en cas de perte.

Ce jeu peut aussi bien se jouer entre un banquier et plusieurs pontes. Le premier peut : ou bien mettre une certaine somme en banque ; ou bien accepter (entre des limites convenues) foules les mises. On se sert, dans ce cas, d'un tableau divisé en deux cases, marquées MANQUE et PASSE. Deux autres cases (PAIR et IMPAIR) peuvent être ajoutées, pour varier les combinaisons possibles.

LA PASSE MONÉGASQUE

(avec trois dés)

La Passe Monégasque est une variété du jeu de passe-dix, que nous venons de décrire. Il se joue à n nombre illimité de joueurs ; chacun commence par acheter, au prix convenu, un certain nombre de jetons.

Un seul joueur (le banquier) affronte tous les autres. Il jette les dés ; et, deux cas peuvent se présenter :

- 1) Les points des trois des sont différents, Le coup est nul.
- 2) Les points de deux ou des trois des sort identiques. Alors, de deux choses l'une :
 - a) Il passe (C'est-à-dire qu'il tire ONZE ou au dessus) : il reçoit un jeton de chacun des joueurs, puis il fait à nouveau rouler les dés.
 - b) Il ne passe pas (c'est-à-dire qu'il tire DIX ou au-dessous) : il donne un -jeton à chacun des joueurs, puis cède le cornet et les irais dés au joueur suivant,

A la Passe Monégasques, il n'y a pas de joueur sortant, sauf dans le cas d'un joueur, qui est complètement démuné de jetons et qui ne veut plus en acheter d'autres celui-ci a alors le droit de se retirer.

LE ZANZI

(avec trois dés)

Le Zanzi (diminutif de "Zanzibar") se joue à deux joueurs ou plus. Ce mot "Zanzi" sert à désigner les six tirages les meilleurs : trois dés identiques (ce que, partout ailleurs, on dénomme des brelans).

Les zanzis se classent dans l'ordre suivant:

trois As, trois 6, trois 5, trois 4, trois 3, trois 2.

Quand il n'y a pas zanzi, les points se comptent comme suit

les as : cent points,

les 6 : soixante points,

les 5 : cinq points,

les 4 : quatre points,

les 3 : trois points,

les 2 : deux points.

On se met d'abord d'accord sur celle des trois variantes que l'on adopte (la première est moins employée):

PREMIÈRE VARIANTE

Chacun ne lance les trois dés qu'une seule fois ("coup sec") : le gain appartient au zanzi le plus fort, et quand il n'y a pas zanzi au point le plus élevé.

DEUXIÈME VARIANTE

Le joueur qui débute fait rouler une première fois les trois dés. S'il n'est pas satisfait du résultat obtenu, il peut reprendre un ou deux dés et les lancer à nouveau. Et, pareillement, une troisième fois,

Les joueurs suivants n'ont pas le droit de lancer les dés plus de fois que le premier.

TROISIÈME VARIANTE

Le premier, joueur annonce, soit "les gros", soit "les petits", selon que le point qu'il vient d'obtenir est élevé ou bas. Dans le premier cas, les joueurs suivants doivent dépasser le nombre des points déjà sortis ; dans le cas contraire, ils doivent réaliser pour gagner un nombre inférieur de points. (Bien entendu, quand un joueur dit "les petits", c'est le zanzi d'As, qui devient le jeu le plus mauvais).

RAMPO

Quand il y a égalité entre deux joueurs, le vainqueur est déterminé par un "coup sec" (dans n'importe laquelle des variantes). On joue autan, de coups secs qu'il est nécessaire pour amener une décision.

LA BEZETTE

(avec trois dés)

La Bezette est une forme particulière de Zanzi. Elle se joue commodément avec un accessoire : baguette verticale (encastrée sur un pied), qui sert pour la décharge et sur laquelle on enfile les anneaux, au fur et à mesure qu'ils sortent du jeu.

Le jeu se joue avec trois dés, à un nombre illimité de joueurs, placés autour d'une table et qui reçoivent chacun le même nombre d'anneaux. Le sort désigne le joueur qui débute. Après un seul coup, il passe les dés à son voisin de droite.

A chaque coup, le joueur remet en place autant d'anneaux qu'il tire d'As, et il donne à son voisin de droite autant d'anneaux qu'il a de Six. De plus, quand un joueur tire le point :

654,

il fait "soixante-neuf" et enfile sur la baguette tous les anneaux qui lui restent, sauf un. Le premier joueur, qui s'est débarrassé de tous ses anneaux, a gagné.

LA BELOTE AUX DÉS

(avec trois dés)

C'est une modification toute récente apportée au Zanzi : le nombre des joueurs n'est pas limité. Un tirage préalable (avec un seul dé) désigne le premier joueur (celui qui a le plus fort point) ; les "ex aequo" du plus fort point tirent à nouveau.

Le joueur qui débute, fait rouler les dés, et il les conserve aussi longtemps qu'il marque des points à son actif. Puis il passe les dés à son voisin de droite, et ainsi de suite.

Le décompte des points est directement inspiré de la belote, en assimilant les brelans de dés aux "carrés" de la belote, et les séquences de dés, aux "tierces" de la belote.

1° Un seul Six vaut 20 points;

2° Une paire de Six vaut 40 points;

3° Un brelan de Six vaut 200 points;

4° Un brelan de Cinq vaut 150 points (1);

5° Chacun des autres brelans (Quatre, Trois, Deux ou As) vaut 100 points;

6° Chacune des quatre séquences

123 234 345 456

compte pour 20 points.

(Bien entendu, dans le point 456 - ou "soixante-neuf" - les 20 points de "tierce" s'ajoutent aux 20 points du Six, indiqués en 1°).

Le premier joueur, qui a atteint ou dépassé 1000 points, est le gagnant.

Les autres joueurs peuvent continuer à Jouer,

On peut également, comme à la belote, **jouer la partie aux points**, en convenant d'une somme à verser pour chaque point de retard.

LE 421

(avec trois dés)

C'est encore un succédané du Zanzi, dont on a arbitrairement compliqué les règles.

On distingue, par valeurs décroissantes:

1° Le 421 (un UN, un DEUX et un QUATRE);

2° Les cinq paires d'As, avec un dé d'un autre point;

3° Les six brelans (ou zanzis), comportant chacun trois dés identiques ;

4° Les quatre séquences (appelées, à fort, "pokers"), c'est-à-dire :

456 345 234 123

(1) Convention à préciser, On peut aussi admettre que le brelan de Cinq n'a pas plus de valeur que les brelans inférieurs.

TOUS LES BRELAN'S					
7	[1][1][1]			14	
8	[1][2][2]			15	
9	[2][2][2]			16	
10	[3][3][3]			17	
11	[4][4][4]			MANQUE	
12	[5][5][5]			PASSE	
13	[6][6][6]				
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX

FRENCH BANK
(avec trois dés)

Le jeu, qui se joue sous ce nom dans les Casinos étrangers (notamment au Portugal), comporte un banquier et plusieurs pontes.

Un tirage préalable (avec un, deux ou trois dés) fixe l'ordre, suivant lequel chacun tient tour à tour la banque (pour dix coups, par exemple). Le point le plus élevé désigne le premier banquier ; on inscrit cet ordre sur une feuille de papier (en cas de "rampo" c'est-à-dire d'égalité de points dans ce tirage préalable, les concurrents tirent une fois de plus entre eux).

Nous représentons ci-après le tableau que l'on peut utiliser.

5	6	14	15
MANQUE		PASSE	
7		16	

Le banquier jette les dés jusqu'à ce que sorte un des points :

5 6 7 14 15 16

Les mises perdantes sont ramassées ; les mises gagnantes sont payées à égalité. Toutefois, si, avant d'obtenir l'un de ces six points, le banquier tire le brelan d'As, tous les enjeux exposés sont perdus.

LE BIDOU

(avec trois dés par joueur)

Le Bidou se joue à plusieurs joueurs, de préférence à deux ou à trois. Chaque joueur dispose de trois dés et d'un cornet de base assez large, pour que, posé sur la table et légèrement soulevé face au joueur, il ne laisse voir le jeu qu'à lui seul.

1°) Les neuf combinaisons les meilleures sont, par valeurs décroissantes:

le bidou 112

le bidet 221

le 421 421

les six brelans, depuis 666 jusqu'à 111;

chacune de ces combinaisons est battue par la précédente.

Toutefois, le bidou ne bat que les sept suivantes, et le brelan d'As n'est battu que par les sept précédentes car le bidou est lui-même battu par le brelan d'As. Cette convention est admise, pour qu'aucun joueur ne puisse être certain de gagner.

2°) Les cinq échelles, c'est-à-dire les paires de Trois, accompagnées d'un des points : 6, 5, 4, 2, 1.

3°) Les quatre fourchettes, c'est-à-dire les paires d'As, accompagnées d'un des points : 6, 5, 4,

3.

4°) Les quatre séquences:

123 234 345 456.

5°) Les trente-quatre autres combinaisons qui sont classées d'après la valeur du total des points, depuis 566, qui vaut DIX-SEPT jusqu'à 223, qui vaut SEPT.

Chaque partie de Bidou comporte deux manches, suivies éventuellement d'une belle. Au début, neuf jetons sont placés au milieu de Ici table : ce tas de jetons constitue le pot. Ces jetons seront répartis sous forme de coup reçoit (suivant les cas) pénalités : le joueur perdant un ou plusieurs jetons, d'abord pris dans le pot, puis sur les jetons d'un adversaire (lorsque le tas est épuisé). Le joueur, qui a reçu tous les jetons, perd la manche.

PREMIÈRE MANCHE

L'ordre, dans lequel les joueurs parlent est désigné par le sort (par exemple, du moyen du jet d'un seul dé).

Chaque joueur secoue ses dés dans son cornet et les abat sur la table, en les dissimulant. Il prend seul connaissance de la combinaison obtenue. Il s'arrête, s'il est satisfait ; sinon, il lance les trois dés une deuxième, ou même une troisième fois.

Le premier à parler fixe un enjeu (mettons : de deux jetons), d'après le jeu qu'il a ou qu'il veut faire croire qu'il a (cet enjeu est supérieur à un jeton et inférieur ou nombre total des jetons).

L'adversaire a alors trois possibilités:

I - De se retirer, en disant : "Bon". Il reçoit alors, comme pénalisation, Ici moitié de l'enjeu (ici un jeton).

II - D'accepter ici la comparaison des jeux, en répondant "Tenu". Les cornets sont alors soulevés, et le joueur, qui a le jeu le plus faible, est gratifié de l'enjeu total (ici : deux, jetons)

III - De relancer par 4, 6 ... jetons ou même par le tout (en prononçant le mot : "Tapis"). A son tour, le premier joueur, qui reprend la parole, peut :

a) Se dérober, et il reçoit une amende égale à son enjeu (ici deux jetons).

b) Accepter ici comparaison des jeux (le joueur qui a le jeu plus faible, reçoit, comme pénalisation, le total de la relance).

c) Relancer lui-même (à moins qu'on n'en soit à "Tapis") et alors l'adversaire reprend la parole, pour agir comme il est dit plus haut.

DEUXIÈME MANCHE

Celle-ci se déroule comme la première, à une différence près. Si le joueur n'est pas satisfait de son jeu, il a la faculté de conserver un ou deux dés, à la condition que ce dé ou ces dés soient exposés sur la table, hors du cornet. Bien entendu, les dés non exposés resteront cachés. La suite s'effectue comme pour la première manche.

Quant à la belle, elle est exactement la reproduction de la première manche, sans qu'il y ait exposition de dés.

LE POKER D'AS

(avec cinq dés spéciaux)

Les dés du Poker d'As ne portent pas, sur leurs six faces, les six points habituels ; on y trouve gravés :

un As, un Roi, une Dame, un Valet, un Dix, un Neuf, qui sont ainsi classés suivant leurs valeurs décroissantes.

Ce jeu se joue à deux ou plusieurs joueurs. On commence par tirer (par exemple, au moyen d'un seul dé) l'ordre dans lequel les joueurs lancent les dés. Il est recommandable de convenir que ceux qui tirent les plus fortes figures choisissent leur place dans le tour: la première, la deuxième, ou Ici dernière. (Néanmoins, quand on joue une nouvelle partie, on admet généralement que c'est le perdant de Ici partie précédente qui débute).

Le premier joueur A fait rouler lu cinq dés il peut alors, soit conserver son jeu, en entier, soit conserver seulement zéro, un, deux, trois ou quatre dés, et alors il joue un second coup. Si maintenant son jeu ne lui convient pas encore, il joue un troisième coup. Le joueur est toujours libre de reprendre les dés (ou le dé) qu'il aura mis de côté au premier coup ou au deuxième.

Les autres joueurs B, C, D,... se conformeront à la tactique qu'a suivie A : ils ne peuvent jouer trois coups, si A n'en a joué que deux ; ils ne peuvent jouer deux coups, si A a joué un "coup sec". Bien entendu, ils peuvent, à leur guise, jouer moins de coups que A.

Le poker d'as doit son nom au rôle très particulier que ce jeu fait jouer à l'As : l'As peut prendre n'importe quelle valeur (il joue le rôle de "joker"). Ainsi, un As et un Roi valent deux Rois (une paire de Rois). De même, un As et deux Dames valent trois Dames (un brelan de Dames).

On fait intervenir les combinaisons suivantes, classées par valeurs décroissantes :

1° **Le quinton** (appelé encore "le pointu" Ou "le quine") : cinq figures identiques (ou bien quatre figures Identiques et un As) ; ou encore trois figures pareilles et deux As : etc.).

2° **Le carré**, formé de quatre figures identiques (ou bien de trois figures identiques et d'un As; etc.).

3° **Le full** (prononcez foule) ou "plein" : c'est la réunion d'un brelan et d'une paire. Par exemple : trois Rois et deux Neuf (full aux Rois par les Neuf). Ce dernier full bat tout full aux Dames (même par les Volets), etc...

4° **Le brelan**, constitué par trois figures identiques et deux autres figures différentes (ces deux dernières figures ne comportant pas d'As).

5° **La séquence**, qui se produit quand les cinq dés sont différents. La suite Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf est une séquence au Roi. La séquence au Roi est battue par la séquence à l'As.

6° **Deux paires**. - Par exemple : deux Dames et deux Neuf.

Quand deux paires identiques sont amenées par deux joueurs différents, c'est le cinquième dé (qui n'est naturellement pas un As) qui détermine le gain du joueur : deux paires Dames-Neuf par un Dix sont battues par deux paires Dames-Neuf par un Valet.

7° **La paire**. - C'est la paire aux Rois qui est a plus forte, puisqu'il n'y a pas de paire aux As (la présence de deux As, dons un jeu, produit un brelan avec le plus fort des trois autres dés). En cas de "rampo" (deux jeux de même valeur), le gagnant est désigné par un coup sec.

LE GREC:

LES NOMBRES

(cinq dés spéciaux)

Ces deux jeux sont les deux variantes les plus habituelles du Poker d'As, dont toutes les règles s'appliquent, sauf en ce qui concerne les modifications ci-dessous

On convient d'abord de jouer soit au Poker d'As simple, soit au Grec, soit aux Nombres, soit au Poker d'As simple, au Grec et aux Nombres. (A chaque coup, c'est le joueur débutant, qui fixe la variante applicable au présent coup).

LE GREC

Seule modification : l'As n'est pas un joker il reste seulement la figure la meilleure.

Exemple : Le joueur qui débute tire un brelan de Dames. Il annonce "Trois Dames grecques". Cela signifie que, si l'un de ses adversaires obtient deux Rois et un As (par exemple), le premier joueur, n'est pas battu, par lui, puisqu'il ne peut pas annoncer "Trois Rois".

LES NOMBRES

Dans cette seconde variante, il n'y a plus ni quintons, ni carrés, ni brelans,... On se borne à additionner les points :

Les Rois, Dames, Valets comptent Pour zéro,
Les As pour un,
Les Neuf pour neuf,
Les Dix pour dix.

Exemple : Le joueur qui débute tire trois Neuf, un As et un Roi. Il déclare alors «Vingt-huit». Dans ces conditions, il ne peut être battu que par un nombre de points supérieur, comme : « Deux Dix et un Neuf » (29 points) ou « Quatre Neuf » (36 points). Les plus beaux jeux, comme un full aux Rois par les valets, sont alors considérés comme sans valeur.

LE GOLF

(avec cinq dés spéciaux)

Le Golf se joue, à une nombre illimité de joueurs avec les dés de Poker d'As : il tire son nom de ce, fait, que chaque joueur a six "trous" à boucher.

On commence par tracer sur une feuille de papier le tableau suivant :

1^{er} joueur 2^{ième} joueur 3^{ième} joueur

A
R
D
V
X
9

La partie se compose de six tours, à chacun desquels chaque concurrent lance les dés trois fois au plus. On tire au sort le joueur qui débute ou bien on joue dans n'importe quel ordre, ce qui n'a aucune importance.

Chacune des figures compte, pour les nombres suivants de points :

A: 10; R: 9; D: 8; V: 7; X: 2; 9: 1.

Supposons que le premier joueur, au premier coup de dés, obtienne une paire de Dames ; il déclare : « je cherche les Dames », met ses deux Dames de côté et fait rouler les trois autres

Dés. Si, à ce second coup, il tire une autre Dame, il la met également de côté et lance les deux derniers dés. Si, finalement, il a trois Dames, on inscrit, dans sa colonne, à la troisième rangée : 24 points.

Le tour d'après, il cherchera une autre figure, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les six trous soient bouchés. Chaque adversaire, qui, cherchant une des figures chères, n'est pas satisfait du résultat, a toujours le droit d'inscrire 0 point à la rangée des 9 ou à la rangée des X si rien n'y a encore été marqué.

Le joueur qui additionne le total le plus haut, est le gagnant.

VARIANTES

1° On peut admettre que les points obtenus sont doublés, pour tout joueur qui tire un quine (cinq dés identiques) au premier coup.

2° Parfois, on attribue aux figures les points :

A: 6; R: 5; D: 4; V: 3; X : 2; 9: 1.

Cette convention est moins heureuse que celle que nous avons donnée ci-dessus ; son seul avantage est de permettre de jouer le Golf avec cinq dés ordinaires, sans exiger de correspondance entre les figures et les points à marquer (chaque face comptant pour son point).

3° La troisième variante constitue presque un jeu différent. Le joueur, qui débute, lance les cinq dés, et décide de Ici figure dont il va s'occuper. Par exemple, s'il tire deux Rois et un As, il déclarera évidemment : « je cherche les Rois ». Ceci fait, il met de côté les trois dés choisis et fait rouler les deux autres jusqu'à ce qu'il ait obtenu deux Rois (ou deux As, ou un Roi et un As, puisque l'As compte comme joker). On note alors le nombre de jets (par exemple : 7), qui ont été nécessaires pour cela ; et on inscrit les chiffres sur le tableau du Golf, dont il est parlé plus haut.

Toutes les figures sont ainsi cherchées successivement par les divers joueurs : celui des concurrents, qui a le plus petit total, est le gagnant.