



Coffret Multi Jeux



Jeu de L'Oie • Goose Game



Jeu de Dames • Draughts Game



Petits Chevaux • Ludo Game



Nain Jaune • The Yellow Dwarf Game

Règles du Jeu • Rules of the Game
Spielregeln

SOMMAIRE

• VOCABULAIRE		PAGE 3
• JEUX DE PARCOURS		
Jeu de l'oie	2 à 4 joueurs	PAGE 3
Jeu de l'oie à reculons	2 à 4 joueurs	PAGE 3
Jeu de l'oie gagnante	2 à 4 joueurs	PAGE 3
Petits chevaux	2 à 4 joueurs	PAGE 3
Petits chevaux rapide	2 à 4 joueurs	PAGE 4
• JEUX DE STRATÉGIE		
5 à la suite	2 joueurs	PAGE 4
Dames	2 joueurs	PAGE 4
Halma	2 joueurs	PAGE 4
Le Loup et les brebis	2 joueurs	PAGE 5
Solitaire	1 joueur	PAGE 5
Un contre tous	2 joueurs	PAGE 5
• JEUX DE CARTES		
Le 8 américain	2 à 6 joueurs	PAGE 5
Le Barbu	4 joueurs	PAGE 5
La Bassette	2 à 4 joueurs	PAGE 6
La Bataille	2 à 6 joueurs	PAGE 6
La Bataille corse	2 à 6 joueurs	PAGE 6
La Belote	4 joueurs	PAGE 6
Le Blackjack	A partir de 2 joueurs	PAGE 7
Domino	2 à 8 joueurs	PAGE 7
Family Circus	2 à 6 joueurs	PAGE 7
Family Memory	1 à 6 joueurs	PAGE 8
L'Impériale	2 joueurs	PAGE 8
Le Kems	4 joueurs	PAGE 8
Le Kilo de M...	3 à 10 joueurs	PAGE 9
La Manille	2 ou 4 joueurs	PAGE 9
Memory	2 à 6 joueurs	PAGE 9
Le menteur	2 à 5 joueurs	PAGE 10
Le Nain Jaune	3 à 6 joueurs	PAGE 10
Le Poker (Texas Hold'em)	2 à 10 joueurs	PAGE 10
Le Poker menteur	4 à 8 joueurs	PAGE 11
Le Polignac	3 à 8 joueurs	PAGE 11
Le Pouilleux	A partir de 3 joueurs	PAGE 11
Le Président	4 joueurs	PAGE 12
Le Rami	2 à 5 joueurs	PAGE 12
Le Rams	3 à 5 joueurs	PAGE 12
Rouge ou noir	2 joueurs	PAGE 13
Solitaire	1 joueur	PAGE 13
• JEUX DE DÉS		
Le 421	A partir de 2 joueurs	PAGE 13
Les As au pot	A partir de 2 joueurs	PAGE 13
Le Bateau, le capitaine et son équipage	A partir de 2 joueurs	PAGE 14
La Belote aux dés	A partir de 2 joueurs	PAGE 14
La Bézette	A partir de 2 joueurs	PAGE 14
Buck dice	2 à 5 joueurs	PAGE 14
Le Cochon	A partir de 2 joueurs	PAGE 14
Dés morts	A partir de 2 joueurs	PAGE 14
Le Marathon	A partir de 2 joueurs	PAGE 15
Le Quinquenove	A partir de 3 joueurs	PAGE 15
Le Sept	A partir de 2 joueurs	PAGE 15
Le Yam	A partir de 2 joueurs	PAGE 15
Zanzibar	A partir de 2 joueurs	PAGE 15

VOCABULAIRE

Jeu de 54 cartes : jeu complet

Jeu de 52 cartes : jeu complet moins les 2 jokers

Jeu de 32 cartes : jeu complet dont on a retiré les jokers ainsi que les cartes allant de 2 à 8

Atout : c'est une carte qui a une valeur particulière puisqu'elle est supérieure à toutes les cartes qui ne sont pas des atouts. En général, on joue un atout quand la couleur demandée est épuisée (on dit qu'on coupe)

Couleur : il s'agit du trèfle, du cœur, du carreau et du pique. Quand du trèfle est demandé par exemple, on est obligé de jouer du trèfle si on en a

Brelan : C'est une combinaison formée de trois cartes de même valeur

Couper : - Un jeu de cartes : prendre une partie des cartes depuis le dessus du paquet pour les passer sous le paquet. Le joueur chargé de couper le paquet est généralement différent de celui qui distribue

- Avec un atout : poser un atout dans un tour où une autre couleur est demandée

Défausse : désigne un emplacement où les joueurs disposent, généralement face visible, les cartes dont ils se débarrassent au cours du jeu

Levée ou pli : désigne l'ensemble des cartes jouées pendant un tour de jeu et généralement ensuite ramassées par le joueur ayant gagné ce tour

Pot : endroit où sont collectées les mises de tous les joueurs

Séquence : réunion d'au moins trois cartes de même couleur et qui se suivent sans interruption.

Talon : désigne le tas de cartes non distribuées

Tierce : réunion de 3 cartes de même couleur et qui se suivent sans interruption

Valeur nominale : elle correspond au chiffre écrit sur la carte, par exemple un 5 de trèfle vaut 5 points

JEUX DE PARCOURS

• JEU DE L'OIE

De 2 à 4 joueurs

Matériel : Plateau de jeu, 2 à 4 oies et 2 dés

But du jeu : Être le premier à amener son oie au manège

Le joueur qui fait le plus gros score aux dés commence. Chaque joueur choisit un pion, lance tour à tour les 2 dés, et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés. Le premier arrivé à la case 63 gagne la partie.

Si un joueur tombe sur une case rouge avec une oie (cases 9 / 18 / 27 / 37 / 45 / 54), il rejoue le même nombre de points. Si un joueur arrive sur une case occupée, il prend sa place et envoie l'autre pion à la case qu'il vient de quitter.

Si, dès le début, un joueur fait 6 et 3 avec ses dés, il va directement à la case 26. Si un joueur fait 4 et 5, il va à la case 53.

Les cases spéciales :

Qui s'arrête à la case 6 (Pont) va à la case 12.

Qui s'arrête à la case 19 (Hôtel), passe 2 fois son tour.

Qui tombe à la case 31 (Puits) doit faire un 6 pour s'en sortir.

Qui arrive à la case 42 (Labyrinthe) retourne à la case 30.

Qui tombe à la case 52 (Prison) doit attendre qu'un autre joueur vienne prendre sa place. Si au bout de 3 tours personne n'est venu, il peut sortir.

Qui arrive à la case 58 (Tête de mort) retourne à la case départ.

Pour gagner, il faut arriver pile sur la case 63. Si un joueur fait trop de points, il recule d'autant de cases.

• JEU DE L'OIE À RECLONS

De 2 à 4 joueurs

Matériel : Plateau de jeu, 2 à 4 oies et 2 dés

But du jeu : Être le premier à amener son oie au manège

Déroulement du jeu : Mêmes règles que le jeu de l'oie classique mais lorsqu'un joueur tombe sur une case oie, il peut reculer le pion adverse de son choix de 3 cases en plus de doubler son tour.

• JEU DE L'OIE GAGNANTE

De 2 à 4 joueurs

Matériel : Plateau de jeu, 2 à 4 oies et 2 dés

But du jeu : Être le premier à amener son oie au manège

Déroulement du jeu : Avant de débiter, chaque joueur choisit sur le plateau la case rouge avec l'oie de son choix qui sera son «oie gagnante». S'il place un de ses pions sur la case de «l'oie gagnante» de son adversaire, durant la partie, il perd automatiquement. Toutes les autres règles du jeu de l'oie ordinaire sont les mêmes ici.

• PETITS CHEVAUX

De 2 à 4 joueurs

Matériel : Plateau de jeu, 4 à 8 chevaux et 1 dé

But du jeu : Être le premier à emmener tous les chevaux de son écurie jusqu'au centre du plateau

Déroulement du jeu : Chaque joueur dispose de 2 petits chevaux de la couleur de son emplacement. Le parcours s'effectue

dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui fait le plus gros chiffre au dé commence. Chaque joueur lance le dé tour à tour. Pour sortir de son emplacement, il faut faire un 6. Le joueur place alors son cheval sur la case départ (celle avec une étoile) et rejoue immédiatement. Le 6 permet de rejouer ou de sortir un deuxième cheval.

On avance du nombre de cases indiqué sur le dé. Un cheval ne pouvant pas passer par-dessus un autre, celui qui arrive derrière se trouve bloqué et doit reculer d'autant de points en trop. Une case ne peut être occupée que par un seul cheval. Si un cheval arrive pile sur une case déjà occupée, il prend sa place et renvoie le cheval de l'autre occupant dans son écurie. Celui qui retourne à son emplacement doit alors tout recommencer et refaire un 6 pour sortir.

Après un tour complet, le joueur doit positionner son cheval devant la case 1 de la colonne numérotée qui correspond à sa couleur. Le cheval doit arriver pile devant cette case. Sinon, il recule son cheval d'autant de points qu'il a en trop. Par exemple pour arriver en bas de l'escalier, un joueur doit faire 3 mais fait 4, il doit donc avancer de 3 mais reculer de 1, au prochain tour il devra donc faire 1.

Chaque cheval avance dans sa colonne en effectuant, dans l'ordre, les chiffres de 1 à 6. Arrivé au 6, il faut faire un autre 6 pour définitivement boucler le parcours. Le gagnant est le premier à terminer le parcours de ses 2 chevaux.

• PETITS CHEVAUX RAPIDE

De 2 à 4 joueurs

Matériel : Plateau de jeu, 4 à 8 chevaux, 2 dés

But du jeu : Être le premier à emmener tous les chevaux de son écurie jusqu'au centre du plateau

Déroulement du jeu : Mêmes règles que le jeu de petits chevaux classique mais avec 2 dés. Les points sortis par les deux dés, permettent soit de faire avancer un seul cheval avec le total des deux dés soit de faire avancer deux chevaux, chacun en fonction des points d'un dé. On ne peut pas répartir le total des points des deux dés sur les deux chevaux. Tout cheval sauté est reculé de 3 cases. Tout joueur qui sort un double «6» peut reconduire à l'écurie n'importe quel cheval adverse.

JEUX DE STRATÉGIE

• 5 À LA SUITE

2 joueurs

Matériel : Plateau de jeu de Dames, pions de Dames

But du jeu : Aligner cinq pions consécutifs

Déroulement du jeu : Chaque joueur choisit une couleur puis place ses pions un par un n'importe où sur le damier, en essayant de former une ligne droite de cinq pions, tout en bloquant son adversaire. Le gagnant est celui qui réussit à tracer une ligne droite (verticale, horizontale, diagonale) de cinq pions consécutifs.

• DAMES

2 joueurs

Matériel : Plateau de jeu de Dames, 40 pions de Dames

But du jeu : Être le premier à immobiliser ou capturer tous les pions adverses

Préparation du jeu :

Chaque joueur dispose ses 20 pions sur les 4 premières rangées de cases vert foncé.

Déroulement du jeu : Les pions roses commencent. Les pions se déplacent vers l'avant en diagonale ce qui fait que les pions seront tout au long de la partie sur des cases vertes. Lorsqu'un pion se trouve sur la diagonale d'un pion adverse derrière lequel se trouve une case vide, il saute par-dessus ce pion et se pose sur la case libre. Le pion adverse est retiré du jeu. On peut prendre en avant ou en arrière et si le cas se présente, plusieurs pions de suite si ces pions ont une case de libre entre chaque. Il est obligatoire de prendre un pion adverse si la situation se présente. La règle du « souffler n'est pas jouer » s'applique à un joueur qui a oublié ou refusé de prendre le pion de son adversaire. Le pion qu'il aurait dû prendre est alors retiré du jeu et l'adversaire joue un coup en disant à haute voix « souffler n'est pas jouer ! ».

Un pion qui atteint une case de la dernière rangée dans le camp adverse devient une Dame, matérialisée en empilant un autre pion préalablement retiré du jeu par-dessus.

Une Dame se déplace librement en diagonale en avant ou en arrière sur tout le damier. Elle peut changer de direction et peut se poser sur n'importe quelle case libre située au-delà du pion qu'elle prend. Elle peut donc prendre plusieurs pions adverses d'un seul coup.

• HALMA

2 joueurs

Matériel : Plateau de jeu de Dames, pions de Dames

But du jeu : Placer tous ses pions dans le camp adverse

Déroulement du jeu : Le damier est légèrement tourné et les 19 pions de chaque joueur sont placés dans un coin du plateau, sans laisser d'espace. Chaque joueur peut déplacer un pion à la fois. Les pions peuvent se déplacer d'une case dans toutes les directions. Un pion peut sauter par-dessus un autre (y compris de sa couleur) en ligne droite à condition que la place soit libre immédiatement après celui-ci. Un pion peut faire plusieurs sauts de suite, autant de fois que le jeu le permet et peut changer de direction après chaque saut. Les pions sautés restent en place.

• LE LOUP ET LES BREBIS

2 joueurs

Matériel : Plateau de jeu de Dames, pions de Dames

But du jeu : Le loup doit atteindre la ligne de départ des agneaux tandis que les agneaux doivent encercler le loup

Déroulement du jeu : Un joueur prend 5 pions roses et les place sur la première ligne, ce sont les brebis. L'autre joueur prend un pion bleu et le place sur une case de sa première ligne, c'est le loup. Le loup et les brebis doivent être placés sur des cases jaunes, ils avancent en diagonale d'une case à la fois. Les brebis ne peuvent pas reculer. Le loup peut, lui, avancer et reculer.

• SOLITAIRE

1 joueur

Matériel : Plateau de jeu de Dames, pions de Dames

But du jeu : Ne laisser qu'un seul pion sur le damier

Déroulement du jeu : Disposer les pions comme sur le schéma :

Pour supprimer des pions, il faut que deux pions soient adjacents et suivis d'une case vide. Le premier pion « saute » par-dessus le deuxième et rejoint la case vide. Le pion sauté est alors retiré du plateau. Un pion ne peut se déplacer qu'horizontalement ou verticalement, et d'un seul pion à la fois.

• UN CONTRE TOUS

2 joueurs

Matériel : Plateau de jeu de Dames, pions de Dames

But du jeu : Le pion bleu gagne s'il se fait prendre par un des pions roses. Les pions roses gagnent s'ils se font tous prendre par le bleu

Déroulement du jeu : Ce jeu se joue avec la même méthode de prise qu'aux Dames. Un joueur joue avec un seul pion bleu, contre tous les pions roses de l'adversaire répartis sur 4 rangées. Le jeu se déroule uniquement sur les cases jaunes.

JEUX DE CARTES

• LE 8 AMÉRICAIN

De 2 à 6 joueurs

Matériel : Jeu de 54 cartes

But du jeu : Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes

Déroulement du jeu : Distribuer 8 cartes à chaque joueur. Retourner la première carte de la pioche, un 5 de trèfle par exemple. A tour de rôle, chaque joueur pose sur cette carte une carte de même valeur (un 5) ou de même couleur (du trèfle). Celui qui ne peut pas jouer pioche une carte. En posant son avant-dernière carte, le joueur doit annoncer « carte » sous peine de piocher une nouvelle carte.

Certaines cartes sont spéciales :

Le 8 : permet de choisir une autre couleur

Le 10 : le jeu repart en sens inverse

Le 2 : le joueur rejoue

L'as : le joueur suivant doit poser un as ou prendre 2 cartes dans la pioche

Le 7 : le joueur suivant passe son tour

Le joker : le joueur suivant pioche 4 cartes

• LE BARBU

4 joueurs

Matériel : Jeu de 52 cartes

But du jeu : Remplir différents contrats et avoir le moins de points à la fin de la partie

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : de l'as au 2

Déroulement du jeu : Chaque joueur distribue les cartes à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. On distribue 13 cartes par joueur. C'est le joueur situé à la gauche de celui qui distribue qui fixe le contrat qui est l'objectif de la partie. Il existe plusieurs types de contrats :

- Le contrat de « plis »

Dans le contrat de « plis », le but est d'empocher le moins de plis possibles. Chaque pli remporté fait perdre deux points au joueur. Toutefois, si l'un des joueurs remporte tous les plis, ses adversaires perdent 40 points.

- Le contrat en « cœur »

Ici, les joueurs doivent réussir à remporter le moins de cartes en cœur possibles, ceci du 2 à l'as. Chaque cœur remporté donne trois points de pénalité au joueur concerné et six points s'il s'agit de l'as. De la même manière que pour le contrat de « plis », si un joueur remporte toutes les cartes en cœur, ses adversaires sont pénalisés de 40 points.

- Le contrat en « dames »

Dans ce contrat, il faut éviter d'empocher les dames des quatre couleurs. Chaque dame remportée pénalise le joueur de six points.

- Le contrat « barbu »

Dans ce contrat, qui a donné son nom au jeu, le joueur qui s'est emparé du roi de cœur est pénalisé de 70 points.

- Le contrat « salade »

Ce dernier contrat mêle toutes les règles des contrats précédents. Il s'agit donc de ne pas faire de plis, de ne pas empocher de cartes en cœur, ni de dame ni le roi de cœur. Celui qui gagne est donc celui qui totalise le moins de cartes de ce type. Le décompte des points est identique aux autres contrats.

A noter que s'il est impossible de continuer la partie, on procède à une nouvelle donne. Ce cas intervient lorsqu'il n'y a plus de carte en cœur dans la version du contrat de « cœur », quand il n'y a plus de dame dans le contrat en « dames » ou lorsque le roi de cœur tombe dans le contrat « barbu ».

• LA BASSETTE

De 2 à 4 joueurs

Matériel : Jeu de 52 cartes, jetons de mise

But du jeu : Le joueur qui remporte tous les jetons a gagné

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : de l'as au 2

Déroulement du jeu : Le banquier est tiré au sort. Chaque joueur (dit ponte) reçoit une mise égale et 13 cartes face cachée qui seront distribuées par le banquier en trois phases : deux lots de 4 cartes complétés par un lot de 5. Les autres cartes forment le talon qui revient au banquier.

Les pontes retournent une ou plusieurs de leurs cartes sur lesquelles ils sont obligés de déposer une mise. Une fois que chacun des pontes a fait sa mise, le banquier tire de son paquet de cartes deux cartes à la fois. La première carte tirée est à son avantage. En effet, une fois découverte, si cette carte est de la même couleur et valeur que celle appartenant à un ponte, le banquier ramasse la mise déposée sur cette carte. La seconde carte tirée, quant à elle, sera destinée à avantager les pontes. Si elle est identique en valeur et couleur à une carte des pontes, le banquier doit verser au bénéficiaire de la carte, le montant de la mise déposée sur cette carte.

Si les deux cartes du banquier sont de même valeur, il gagne les mises des cartes de même valeur des autres joueurs.

• LA BATAILLE

De 2 à 6 joueurs

Matériel : Jeu de 54 cartes

But du jeu : Le joueur qui remporte toutes les cartes a gagné

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : joker, as, roi... jusqu'au 2

Déroulement du jeu : Distribuer toutes les cartes, une par une, face cachée, sans que les joueurs les regardent. Chaque joueur retourne en même temps la première carte de son paquet. Celui qui a posé la carte la plus forte remporte toutes les cartes (la sienne et celles des autres joueurs).

En cas d'égalité, lorsque 2 joueurs posent sur la table une carte de même valeur (par exemple deux valets), on dit qu'il y a bataille. Dans ce cas, chaque joueur pose une autre carte sur la première, face cachée, puis une seconde qui est cette fois retournée. Celui dont la carte retournée est la plus forte remporte les cartes de l'autre en plus des siennes. Le jeu se déroule ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remporte toutes les cartes. Chaque pli remporté est placé sous son paquet. Il ne faut pas mélanger les cartes.

• LA BATAILLE CORSE

De 2 à 6 joueurs

Matériel : Jeu de 54 cartes

But du jeu : Le joueur qui remporte toutes les cartes a gagné

Déroulement du jeu : Mêmes règles que la Bataille classique mais lorsque 2 cartes de même valeur sont jouées, c'est le joueur le plus rapide à taper sur le tas qui remporte toutes les cartes. Ces plis peuvent être remportés par n'importe quel joueur, même si la carte qu'il a posée est différente de celles en bataille.

• LA BELOTE

4 joueurs

Matériel : Jeu de 32 cartes, jetons de mise

But du jeu : Avoir le plus de points à la fin de la partie

Ordre des cartes :

	As	Roi	Dame	Valet	10	9	8	7
Atout	11	4	3	20	10	14	0	0
Non atout	11	4	3	2	10	0	0	0

Déroulement du jeu : La belote est un jeu de contrat qui se joue par équipes de deux. A la fin d'une partie, on compte le nombre de points des cartes contenues dans les plis remportés. On sait alors si l'équipe qui a pris est dedans ou a rempli son contrat.

Un joueur au hasard est désigné pour distribuer les cartes de la première partie. La distribution des cartes s'effectue en 2 fois, d'abord 2 cartes puis 3. La dernière carte est posée face visible au centre de la table.

La carte retournée est considérée, dans un premier temps, comme la couleur de l'atout. Le premier joueur situé après le donneur choisit, si oui ou non, il prend la carte. Si le joueur ne prend pas, c'est au joueur suivant de donner son avis. Si lors du tour de table l'un des joueurs décide de prendre la carte retournée, il la met dans son jeu et la couleur de la carte retournée devient l'atout. Si aucun joueur n'a voulu prendre la carte retournée, le joueur qui a parlé en premier peut alors choisir d'annoncer une autre couleur ou passer une seconde fois. S'il ne dit rien, c'est au joueur suivant de dire si oui ou non, il choisit sa couleur d'atout. Si aucun joueur ne prend lors du premier et deuxième tour de parole, les cartes sont à redistribuer. Lorsqu'un joueur décide de prendre, il reçoit 2 cartes supplémentaires en plus de la carte retournée tandis que les autres joueurs reçoivent chacun 3 cartes supplémentaires. Les joueurs possèdent donc 8 cartes chacun. A partir du moment où un joueur a choisi sa couleur, son équipe devient l'équipe des attaquants et l'autre l'équipe des défenseurs. Le jeu peut commencer.

Le joueur qui se trouve à gauche du donneur débute la manche. Chaque joueur est dans l'obligation de suivre la couleur demandée. Si un joueur ne peut pas fournir de carte de la couleur demandée, il doit alors couper à l'atout.

Le gagnant d'un pli le ramasse et débute le prochain tour. Dans le cas où deux joueurs coupent, le second joueur doit obli-

gatoirement surcouper, c'est-à-dire fournir un atout plus fort que celui qui est déjà sur la table. Dans le cas où le joueur n'a pas d'atout plus fort, il doit quand même jouer un atout plus bas si bien sûr il en possède un dans son jeu. Au cas où il n'a pas d'atout, il doit « pisser », c'est-à-dire jouer une autre carte dans une autre couleur. Il est également possible de ne pas jouer de l'atout dans le cas où le partenaire est maître du pli alors que l'on ne possède pas de cartes de la couleur demandée.

Le jeu de belote est un jeu à contrat où l'équipe qui a pris doit amasser plus de points que l'autre équipe pour faire son contrat, c'est-à-dire au minimum 82 points. Si l'équipe qui attaque remplit son contrat, chaque équipe marque les points qu'elle a réalisés (ex : L'équipe d'attaque marque 130 points, l'équipe de défenseurs réalise donc 32 points).

Au cas où elle ne remplit pas son contrat, on dit qu'elle est dedans, et tous les points en jeu (162 points) reviendront à l'équipe défenseurs.

Le 10 de der : Le dernier pli de la partie vaut 10 points supplémentaires.

Belote et Rebelote : Lorsqu'un joueur possède à la fois le roi et la dame d'atout, il peut faire bénéficier d'un bonus de 20 points à son équipe en disant à voix haute lors de leurs mises en jeu respectives : « belote » et « rebelote ». Ces 20 points appartiennent obligatoirement à l'équipe, même si elle n'a pas réalisé de plis lors de la partie.

Ces points sont très importants puisqu'ils peuvent mettre une équipe dedans ou pas. En effet, si l'équipe de défenseurs obtient au minimum 72 points dans ses plis, en ajoutant la belote, cela donne 92 points. L'équipe d'attaque qui a pourtant 90 points est pourtant dedans et perd son contrat.

Égalité de points : Dans le cas où les deux équipes amassent le même nombre de points (81), l'équipe d'attaque ne marque rien, et l'équipe de défense marque 81 points. Les 81 autres points seront donnés à l'équipe qui gagnera la partie suivante.

Capot : Si l'équipe qui a pris remporte tous les plis de la partie, un bonus de 90 points est accordé. L'équipe remporte donc 252 points à 0.

• LE BLACKJACK

A partir de 2 joueurs

Matériel : Jeu de 52 cartes, jetons de mise

But du jeu : Cumuler un nombre de points égalant ou approchant le plus du nombre 21, sans le dépasser pour battre le croupier et remporter la mise.

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : Les figures (valet, dame, roi) valent chacune 10 points et l'as compte 1 point ou 11 points selon la nature des autres cartes avec lesquelles il est combiné. Les autres cartes ont leur valeur nominale

Déroulement du jeu : Un des joueurs prend le rôle du croupier et avant la distribution, chaque joueur doit miser. Le croupier distribue 2 cartes à chaque joueur ainsi qu'à lui-même, l'une face cachée et l'autre face visible.

Après avoir pris connaissance de ses cartes, chaque joueur peut soit passer son tour et déclarer « je passe », soit demander des cartes supplémentaires en disant « carte ». Il reçoit alors autant de cartes qu'il le souhaite pour tenter d'atteindre 21. S'il dépasse ce chiffre on dit qu'il « crève », il laisse alors aux autres sa mise et jette ses cartes. Le croupier fait de même avec tous les joueurs jusqu'à ce que tout le monde soit servi puis joue pour lui jusqu'à atteindre un nombre compris entre 17 et 21 que l'on appelle un point. S'il fait plus de 21, tous les joueurs restants gagnent mais s'il fait son point, seuls gagnent ceux ayant un point supérieur au sien. Dans cette situation, le joueur remporte l'équivalent de sa mise. En cas d'égalité le joueur garde sa mise mais n'empoche rien en plus. A noter que le blackjack est composé d'un as et d'une « buche » (carte ayant pour valeur 10), il est plus fort que 21 qui est fait en ayant tiré plus de deux cartes. Si un joueur fait blackjack et que le banquier fait 21 en 3 cartes ou plus, le joueur fait blackjack et remporte le double de sa mise. Le banquier lui gagne contre tous les joueurs ayant 20 ou moins. Réciproquement si la banque a un as et une figure, elle gagne contre tout joueur ayant 21 en ayant tiré plus de deux cartes. Dans ce cas, si un joueur fait également blackjack, il peut récupérer sa mise mais n'est pas payé, le jeu étant à égalité.

Après avoir reçu ses deux cartes, si le joueur estime avoir de grandes chances de faire Blackjack, il a la possibilité de doubler sa mise mais il ne recevra alors qu'une carte supplémentaire. Au contraire, s'il estime que son jeu ne pourra jamais battre celui du croupier il peut abandonner la partie. La banque récupère alors la moitié de sa mise et le joueur l'autre moitié.

Lorsqu'un joueur obtient deux cartes de même valeur, il lui est possible de les séparer pour jouer avec deux jeux. Pour cela, il doit ajouter la même mise que celle qu'il a jouée au départ. Une fois les jeux séparés, le joueur joue chaque main de la même façon qu'une main simple.

Si la première carte du croupier est un as, le joueur peut « s'assurer » contre le Blackjack, c'est-à-dire qu'il ajoute au pot la moitié de sa mise initiale. Si le croupier fait Blackjack, le joueur récupère sa mise de départ (mais perd l'assurance). Si le croupier ne fait pas Blackjack et que le joueur gagne, il perd son assurance mais empêche la mise ; si le joueur perd, il perd sa mise ainsi que son assurance.

• DOMINO

De 2 à 8 joueurs

Matériel : Jeu de 52 cartes

But du jeu : Se débarrasser de toutes ses cartes, en complétant des séries posées sur la table

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : du roi à l'as

Déroulement du jeu : Les 7 sont posés sur la table puis le donneur distribue le reste du paquet (il est possible que certains joueurs aient plus de cartes que d'autres). Le joueur situé à gauche du donneur commence et peut :

- Compléter une série, en posant par exemple un 6 de cœur à gauche d'un 7 de cœur, ou un valet de pique à droite d'un 10 de pique,

- Passer s'il ne peut rien faire.

Lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il remporte la manche. Les autres joueurs abattent leur jeu et marquent les points correspondants aux cartes qu'ils ont alors (les têtes valent 10 points, l'as 1 et les autres cartes leur valeur nominale). Lors de la manche suivante, le joueur ayant joué en premier distribue. Le joueur ayant le moins de points à la fin de la partie est le vainqueur.

• FAMILY CIRCUS

De 2 à 6 joueurs

Matériel : Jeu de cartes Family Circus

But du jeu : Avoir le plus de familles à la fin de la partie

Préparation du jeu :

Mélanger les cartes puis distribuer 4 cartes à chaque joueur. Poser les cartes restantes pour constituer la pioche. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement du jeu :

Chaque famille est constituée de 6 cartes avec : la grand-père, la grand-mère, le papa, la maman, la fille et le fils.

Chacun à leur tour, les joueurs demandent à l'adversaire de leur choix, une carte qui leur manque pour compléter une famille.

Exemple : « dans la famille Magiciens, je voudrais la fille ! »

Si l'adversaire possède la carte en question, il doit la lui donner. Le joueur peut alors redemander une autre carte, soit au même adversaire soit à un autre. Si l'adversaire n'a pas la carte demandée, le joueur tire une carte dans la pioche. Si le joueur tombe sur la carte souhaitée, il dit « bonne pioche » et continue à jouer. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur forme une famille entière, il la pose devant lui en cercle en disant « famille ». A la fin du jeu, celui qui a réuni le plus grand nombre de familles a gagné.

• FAMILY MEMORY

De 1 à 6 joueurs

Matériel : Jeu de cartes Family Circus

But du jeu : Avoir le plus de familles à la fin de la partie

Déroulement du jeu : Retirer les cartes des grands-pères et des grands-mères du jeu puis disposer les cartes face visible sur 4 rangées de 7 colonnes. Après les avoir mémorisées, on retourne les cartes face contre table. Il faut alors retrouver les 4 cartes composant une même famille (la fille, le fils, le père et la mère). Lorsqu'une famille est complète, elle est retirée de la table. Si le joueur se trompe, il doit à nouveau retourner face contre table toutes les cartes.

• L'IMPÉRIALE

2 joueurs

Matériel : Jeu de 32 cartes, jetons de mise

But du jeu : Le joueur qui remporte le plus de jetons a gagné

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : de l'as au 7

Déroulement du jeu : Distribuer les jetons de façon équitable. Le donneur est désigné au hasard (il change d'un tour à l'autre), il distribue 12 cartes par joueur, 3 par 3. La dernière carte est retournée et indique la couleur de l'atout. « Il n'y a d'honneurs (ce sont les rois, dames, valets, as et 7) qu'en atout », ils rapportent chacun un jeton au joueur qui les ramasse dans ses levées. Si la retourne est un honneur, le donneur gagne un jeton.

Les combinaisons appelées « impériales » sont les suivantes :

- L'impériale blanche : jeu sans aucune figure.

- L'impériale d'atout : roi, dame, valet, as.

- Les impériales des 3 autres couleurs également : roi, dame, valet, as.

- Les impériales d'honneur : 4 rois ou 4 dames ou 4 valets ou 4 as ou 4 7.

- L'impériale de retourne : lorsque la retourne est un roi, une dame, un valet ou un as et que l'un des joueurs possède les 3 autres atouts nécessaires.

- L'impériale tombée : elle ne se constate qu'à la fin du coup lorsque le joueur trouve à la fois : roi, dame, valet, et as d'atout dans les levées qu'il a ramassées.

Les 6 combinaisons doivent être déclarées et rapportent chacune 6 jetons. L'adversaire du donneur commence à jouer et chacun essaie de faire le plus de levées possibles. Il faut fournir la couleur demandée et monter si on peut. Si on ne possède ni atout, ni carte de la couleur demandée, on se défausse d'une autre carte au choix. Chaque levée au-delà de la sixième rapporte un jeton.

• LE KEMS

4 joueurs

Matériel : Jeu de 52 cartes

But du jeu : La première équipe arrivée à 10 points a gagné

Déroulement du jeu : Avant de commencer une partie de Kems, 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 Kems (ex : 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 faite, le donneur dispose 4 cartes au centre de la table puis retourne toutes les cartes et annonce « La chasse est ouverte ». Tant qu'il ne l'a pas fait les autres joueurs et lui-même ne peuvent pas échanger leurs cartes. Chacun des joueurs peut échanger une ou plusieurs de ses cartes avec celles situées sur la table mais les joueurs doivent d'abord poser leur(s) carte(s) avant d'en ramasser le nombre correspondant sur la table. Il est interdit d'avoir plus de 4 cartes en main. Une fois que plus aucun joueur n'est intéressé par les cartes sur la table, elles sont mises de côté « à la poubelle » et 4 nouvelles cartes sont posées face visible sur la table. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'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.

- Le partenaire voit le signe et crie à voix haute « Kems » -> 1 point pour l'équipe

- Le partenaire voit le signe et possède également 4 cartes identiques. Il crie à voix haute « Double Kems » -> 2 points pour l'équipe

- Le partenaire ne voit pas le signe mais un des adversaires le devine. Il crie alors à voix haute « Contre Kems » -> 1 point pour l'équipe adverse

- Si vous croyez deviner que l'un de vos adversaires a 4 cartes identiques, vous criez « Contre Kems » mais cela est faux. 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 Kems » de la partie. -> 1 point pour l'équipe adverse

- Vous ou votre partenaire dites « Kems » alors que vous n'auriez pas dû -> 1 point pour l'équipe adverse

• LE KILO DE M...

De 3 à 10 joueurs

Matériel : Jeu de 54 cartes

But du jeu : Le joueur qui a le moins de kilos de m... à la fin gagne la partie

Déroulement du jeu : La distribution des cartes se fait ainsi :

Trois joueurs : les rois, les dames, les valets sont distribués

Quatre joueurs : les rois, les dames, les valets, les 2

Cinq joueurs : les rois, les dames, les valets, les 2, les 3

Six joueurs : des rois jusqu'aux 4

Sept joueurs : des rois jusqu'aux 5

Huit joueurs : des rois jusqu'aux 6

Neuf joueurs : des rois jusqu'aux 6 + les 8

Dix joueurs : des rois jusqu'aux 6 + les 8 et les 9

Les cartes restantes composent le tas de m..., qui est positionné au milieu de la table de jeu. Avant de commencer, définir le nombre de manches que vous souhaitez jouer.

Chaque joueur a en sa possession quatre cartes en début de manche. Le joueur qui débute la partie est celui qui a la dame de cœur (on dit « dame de cœur à vous l'honneur »).

Ce joueur commence en donnant une de ses quatre cartes au joueur qui se trouve sur sa droite. Le but du jeu est d'avoir en main quatre cartes identiques, c'est-à-dire avec le même nombre ou tête ou quatre cartes avec la même couleur.

Le second joueur effectue la même action avec le joueur qui se trouve à sa droite et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur réussit à récupérer quatre cartes identiques, il peut alors taper le tas de cartes qui se trouve au milieu de la table. Les autres joueurs doivent faire la même chose le plus rapidement possible, le dernier à taper le tas a perdu la partie.

Il doit alors piocher une carte du tas, le nombre indiqué sur la carte correspond au nombre de kilos de m... qu'il récupère.

Le joueur qui a quatre cartes identiques doit attendre que tous les joueurs aient quatre cartes en main pour taper le tas.

Un joueur peut tromper ses adversaires en faisant semblant de taper le tas alors qu'il ne possède pas quatre cartes identiques.

Si un joueur se fait avoir, et tape le tas, il doit alors piocher une carte.

La chasse d'eau : Si un des joueurs pioche une carte avec le nombre 7, on dit qu'il « tire la chasse d'eau », il peut alors remettre tous ses kilos de m... sous le tas.

• LA MANILLE

2 ou 4 joueurs

Matériel : Jeu de 32 cartes

But du jeu : Être le premier à marquer 32 points

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : 10, as, roi, dame, valet, 9, 8, 7

Déroulement du jeu : Le jeu se joue à 1 contre 1 ou en équipe de 2 joueurs.

Le jeu est mélangé et coupé d'au moins deux cartes. Le donneur distribue ensuite 8 cartes, 4 par 4, en commençant par le joueur situé à sa droite et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le donneur retourne la dernière carte qui lui revient, et la laisse visible jusqu'à ce que la première levée soit faite. La couleur de cette carte, appelée retourne, détermine l'atout – pique, cœur, carreau ou trèfle.

Le joueur à droite du donneur commence. Chaque joueur doit alors poser une carte de même couleur et d'une valeur supérieure à celle sur la table.

Quand un joueur possède la couleur demandée, il est obligé de jouer une carte de cette couleur et s'il le peut, plus forte que celle jouée par l'adversaire.

Quand un joueur ne possède pas une carte de la couleur demandée et que l'adversaire est maître, il doit couper en mettant un de ses atouts.

Si l'adversaire a lui-même coupé, il doit surcouper en jouant un atout plus fort.

S'il ne peut pas être maître à son tour (qu'il ait de l'atout ou non), il peut jouer la carte qu'il souhaite.

Quand un joueur ne possède pas une carte de la couleur demandée et que son partenaire est maître, il peut, à sa guise, couper ou se défausser d'une autre carte.

Les quatre joueurs ayant joué leur carte, celui qui a mis la carte de la couleur demandée ou l'atout le plus fort, fait la levée puis place le pli devant lui face cachée.

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, la partie se termine et on compte les points faits par chaque équipe en additionnant les points des cartes ramassées ainsi qu'un point par pli réalisé. Le dix est la carte la plus forte ; elle est appelée manille. Chaque carte vaut un nombre de points qui dépend de son rang. Soit 5 pour le dix, 4 pour l'as, 3 pour le roi, 2 pour la dame et 1 pour le valet. Les autres cartes ne valent aucun point. L'équipe ayant le plus de points, marque le nombre de points au-delà de 30 (ex : si l'équipe A a 10 points et l'équipe B 50, celle-ci gagne et marque 20 points, l'autre ne marque rien). Si les deux équipes ont le même total (soit 30 points sur un total de 60), le coup est nul et aucune équipe ne marque.

• MEMORY

De 2 à 6 joueurs

Matériel : Jeu de cartes Family Circus

But du jeu : Avoir le plus de cartes à la fin de la partie

Déroulement du jeu : Après les avoir mélangées, disposer les cartes face cachée. Le jeu consiste à retourner 2 cartes à chaque tour pour faire des paires : soit 2 personnages d'une même famille soit 2 personnages du même rang (2 grands-mères, 2 pères, etc). Si le joueur se trompe, il doit à nouveau retourner les cartes face contre table et passe son tour au joueur suivant. Si le joueur trouve une bonne paire, il peut continuer à jouer.

• LE MENTEUR

De 2 à 5 joueurs

Matériel : Jeu de 54 cartes

But du jeu : Se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes

Déroulement du jeu : On ne tient compte que de la couleur des cartes (cœur, trèfle, carreau, pique). Distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. Le premier joueur, désigné par tirage au sort, pose une carte, face visible, et annonce la couleur de sa carte (trèfle, cœur, carreau ou pique). Le joueur suivant pose à son tour une carte par-dessus la précédente, mais cette fois-ci, face cachée, en annonçant la même couleur. Ainsi de suite, chaque joueur pose sa carte face cachée sur le tas et annonce la couleur demandée.

Lorsque l'un des joueurs a un soupçon sur la couleur annoncée par le joueur venant de poser la carte, il doit dire à voix haute «Menteur». Le joueur venant de jouer doit alors retourner sa carte en la montrant à la vue de tous.

Si le joueur ayant posé la carte a menti, il doit ramasser tout le tas de cartes. Si le joueur n'a pas menti, c'est celui qui a annoncé «Menteur» qui ramasse tout. Le joueur qui a ramassé le tas recommence en ne devant pas rejouer la dernière couleur sortie.

• LE NAIN JAUNE

De 3 à 6 joueurs

Matériel : Plateau de Nain jaune, 52 cartes, jetons de mises numérotés

But du jeu : Être le premier à poser toutes ses cartes en faisant des suites

Préparation du jeu :

Donner le même nombre de jetons à chaque joueur.

Selon le nombre de joueurs, on distribue le nombre de cartes suivant :

- 3 joueurs : 15 cartes chacun
- 4 joueurs : 12 cartes chacun
- 5 joueurs : 9 cartes chacun
- 6 joueurs : 8 cartes chacun

Les cartes restantes sont mises de côté et seront ajoutées aux autres à la prochaine distribution.

Déroulement du jeu : A chaque manche on distribue le nombre de cartes indiqué et les joueurs placent leurs jetons de mise dans les casiers de la manière suivante :

- 10 de carreau : 1 point
- Valet de trèfle : 2 points
- Dame de pique : 3 points
- Roi de cœur : 4 points
- 7 de carreau (Nain Jaune) : 5 points

L'ordre des cartes est croissant de l'as au roi. La valeur des cartes est de 10 points pour les figures (valet - dame - roi) et de 1 point pour toutes les autres (as - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10).

Le joueur le plus jeune distribue. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à gauche du donneur commence. Il doit déposer sur la table une série de cartes qui se suivent (quelle que soit la couleur des cartes) dans l'ordre croissant, en annonçant les cartes. Il peut commencer par n'importe quelle carte et dépose ensuite ses cartes les unes sur les autres dans l'ordre croissant jusqu'au roi. Arrivé au roi, il peut recommencer à déposer une autre série sur le tas en commençant à nouveau par la carte de son choix. Si dans la série il lui manque une carte, il s'arrête et passe la main à son voisin en disant par exemple : 5,6,7 sans 8. Son voisin reprend la série là où elle s'était arrêtée. Lorsqu'il n'y a plus de roi, c'est la dame qui clôture la suite, puis le valet, etc.

Si lors d'une série, un joueur pose une des 5 cartes du plateau de jeu, il dit par exemple "valet qui prend" et ramasse la mise du casier correspondant.

Le vainqueur est celui qui a réussi à poser toutes ses cartes. Chacun compte alors la valeur des cartes qui lui restent en main et donne la valeur en jetons au gagnant. Le joueur qui oublie de prendre la mise d'un casier, ou qui n'a pu poser sa carte avant la fin de la partie, doit mettre 3 fois la mise normale dans ce casier au tour suivant. Par exemple pour la dame, il devra miser 9 points au lieu de 3. Il est donc recommandé de bien vérifier dès la distribution si on a une des cartes du plateau de jeu pour ne pas oublier de l'indiquer en la posant.

Si un joueur pose toutes ses cartes en une seule fois, on dit qu'il fait "Grand Opéra". Il ramasse alors toutes les mises restantes dans les casiers en plus des jetons dus par ses adversaires.

Pour des parties plus courtes, on peut définir un nombre de manches en début de partie.

• LE POKER TEXAS HOLD'EM

De 2 à 10 joueurs

Matériel : Jeu de 52 cartes, jetons de mise (jetons du Nain jaune), 1 pion de Dames

But du jeu : Le joueur qui remporte tous les jetons a gagné

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : as, roi... jusqu'au 2

Déroulement du jeu : On distribue les jetons de mise de façon équitable à tous les joueurs.

Pour commencer, on désigne un donneur à qui on donne un pion étoile (pion de Dames) pour le distinguer. Il doit être placé sur la table à côté de ce joueur. Le donneur est en charge de distribuer les cartes. A chaque tour, le donneur change dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les deux joueurs situés à la gauche du donneur sont appelés petite blinde et grosse blinde. Ces deux joueurs sont obligés de miser une somme définie au départ entre l'ensemble des joueurs, cela avant même de distribuer les cartes.

Les joueurs qui sont petite blinde et grosse blinde changent à chaque manche, en même temps que le donneur.

Le donneur distribue à chaque joueur deux cartes, une par une.

Le premier tour de mises démarre par le joueur immédiatement à gauche de la grosse blinde. Ce joueur, en fonction des cartes qu'il a en main, peut :

- Se coucher, il jette alors ses cartes et se retire définitivement de la partie.
- Suivre la grosse blinde, c'est-à-dire qu'il met dans le pot la même somme que celle déposée par la grosse blinde.

- Relancer, il mise alors une somme supérieure à celle déposée par la grosse blinde.

Une fois que le premier joueur a pris sa décision, c'est au tour du joueur qui se trouve à sa gauche et ainsi de suite. La petite blinde et la grosse blinde peuvent soit s'aligner sur les mises des autres joueurs, soit relancer. Si relance il y a, un deuxième tour de mises s'effectue alors.

Lorsque le premier tour de mises est terminé, trois cartes sont retournées au centre de la table par le donneur. Ces cartes sont appelées le Flop.

Attention, le donneur doit « griller » une carte à chaque fois qu'il doit poser des cartes, c'est-à-dire qu'il écarte la première carte du paquet.

Le deuxième tour de mises démarre avec le joueur à gauche du donneur. Dans ce nouveau tour chaque joueur a la possibilité de :

- Checker, c'est-à-dire qu'il ne mise pas de somme supplémentaire. Il ne peut checker que si les joueurs d'avant n'ont pas misé eux non plus.

- Miser, il décide de mettre dans le pot la somme qu'il souhaite.
- Relancer, c'est-à-dire mettre une somme plus importante si un joueur a déjà misé.
- Suivre, si un joueur a déjà misé, il faut égaliser cette mise dans le pot.
- Se coucher, il jette alors ses cartes et se retire définitivement de la partie.

Lorsque le deuxième tour de mises est terminé, une quatrième carte commune est retournée au centre de la table. Cette carte est appelée le Turnout.

Le troisième tour de mises peut commencer comme le précédent.

Lorsque ce tour est terminé, une cinquième et dernière carte commune appelée la Rivière est retournée au centre de la table. Une fois que les joueurs ont fini de miser, ceux qui sont toujours dans la course (c'est-à-dire les joueurs qui ne se sont pas couchés) montrent leurs cartes. C'est le joueur qui a la combinaison de cartes la plus importante avec ses cartes et les cinq cartes retournées sur la table qui gagne la manche, il remporte alors l'ensemble du pot.

Détail des combinaisons de poker, de la plus faible à la plus forte :

La paire : 2 cartes identiques. Si deux joueurs finissent une manche avec chacun une paire c'est celui qui aura la paire la plus forte qui remporte le pot

La double paire : 2 paires de cartes identiques

Le brelan : 3 cartes identiques

La quinte : 5 cartes de couleurs différentes qui se suivent

La couleur : 5 cartes de la même couleur

Le full : 3 cartes identiques ainsi qu'une paire

Le carré : 4 cartes identiques

Quinte flush : 5 cartes qui se suivent (la quinte) et qui sont également de même couleur

Quinte flush royal : Il faut avoir dans une même couleur les 5 plus grosses cartes du jeu qui se suivent c'est-à-dire : l'as, le roi, la dame, le valet et le 10. Cette combinaison est la plus forte du jeu

Lorsque la partie est jouée par 2 joueurs, le fonctionnement est le même à part que le donneur est petite blinde.

• LE POKER MENTEUR

De 4 à 8 joueurs

Matériel : Jeu de 52 cartes, jetons de mise, 1 pion de Dames

But du jeu : Le joueur qui remporte tous les jetons a gagné

Déroulement du jeu : Mêmes règles que le Poker avec les mêmes combinaisons ordinaires, mais suppression de la quinte et de la couleur. Aucune carte n'est distribuée aux joueurs, mais 5 cartes constituant la main sont prélevées sur le talon après qu'il ait été mélangé et coupé. Le premier joueur prend les 5 cartes, les consulte et peut en changer jusqu'à 4. Puis il passe ces cartes à son voisin de droite en annonçant une combinaison (ex : paire de 10). Le joueur à qui les cartes sont passées peut avant de voir les cartes : soit accepter la déclaration et prendre les cartes, soit dire « menteur », le jeu est alors étalé. S'il y a mensonge, le menteur paie un jeton. S'il n'y a pas mensonge, c'est le joueur accusé qui reçoit un jeton, les cartes sont alors mélangées et coupées et le joueur reçoit une nouvelle main. A chaque nouvelle annonce (les annonces sont obligatoires), la combinaison doit être supérieure à la précédente (après une paire de 10, il faut au moins annoncer une paire de valets).

• LE POLIGNAC

De 3 à 8 joueurs

Matériel : Jeu de 32 cartes

But du jeu : Faire le moins de levées possibles. Le premier joueur à atteindre 20 points a perdu

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : roi, dame, valet, as, 10, 9, 8, 7

Déroulement du jeu : La donne se fait 2 par 2 cartes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Toutes les cartes doivent être distribuées, si le nombre de joueurs ne le permet pas, on enlève le nombre de 7 nécessaire. Le voisin de droite du donneur commence. Pour les levées suivantes c'est celui qui a fait la dernière levée.

Il faut éviter d'emporter les valets dans ses levées, surtout le valet de pique, le Polignac, et tâcher de ne pas faire de levée avec ceux que l'on possède. Le premier joueur pose une carte puis les autres fournissent une carte de la même couleur. S'ils ne peuvent pas, ils jouent une carte de leur choix. La carte la plus forte de la couleur demandée fait la levée. S'il se trouve un valet dans la levée, le joueur le place devant lui face visible.

Ce sont les valets exposés devant les joueurs qui leur font marquer des points, à raison de 2 pour le valet de pique, le Polignac, et 1 pour les autres. Un joueur ayant de fortes cartes peut risquer la générale, c'est-à-dire tenter de remporter tous les plis. En cas de succès, les autres joueurs marquent 5 points chacun.

• LE POUILLEUX

A partir de 3 joueurs

Matériel : Jeu de 54 cartes

• But du jeu : Se débarrasser de toutes ses cartes sans avoir le pouilleux

Déroulement du jeu : Pour commencer, on retire du jeu le valet de trèfle pour avoir un jeu de 53 cartes. On distribue toutes les cartes puis, chaque joueur va faire des paires de ses cartes de même valeur et couleuer. Une fois cela fait, toutes les paires sont enlevées du jeu. Le donneur commence alors en piochant au hasard dans les cartes du joueur à sa gauche sans la montrer aux autres joueurs. Si la carte piochée lui permet de faire une paire avec l'une de ses autres cartes, il enlève la paire de son jeu. Si cela ne lui permet pas de faire une paire, il garde la carte piochée dans son jeu. C'est ensuite au tour du joueur suivant de choisir une carte dans son jeu et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les paires soient formées. L'un des joueurs aura alors encore une carte en main, le valet de pique dit « le pouilleux ».

• LE PRÉSIDENT

4 joueurs

Matériel : Jeu de 54 cartes

But du jeu : Se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes pour être président

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : joker, 2, as, roi, dame... jusqu'au 3

Déroulement du jeu : Au début de la partie, chaque joueur tire une carte. La plus forte désigne le président, la deuxième plus forte le vice-président, etc... Si deux joueurs tirent une carte de même rang, ils retirent chacun une carte pour se départager. Les joueurs se placent autour de la table dans l'ordre des positions sociales (président, vice-président à sa gauche, secrétaire et trou du c...).

Le président distribue alors les cartes en commençant par lui et en continuant par le vice-président. A la fin de la distribution, le président et le vice-président ont donc une carte de plus que les autres joueurs.

Le président donne ses deux cartes les plus faibles au trou du c..., et inversement, le trou du c... donne ses deux meilleures cartes au président. Le secrétaire échange sa meilleure carte contre la carte la plus faible du vice-président.

Le président commence à jouer. Il pose une carte ou une combinaison de plusieurs cartes de même valeur. Chaque joueur, en commençant par le vice-président, peut :

- Soit poser une combinaison identique, mais avec des cartes plus fortes (ex : deux 10 sur deux 9)

- Soit passer (il n'est pas obligatoire de jouer)

Le joueur ayant posé la plus forte combinaison remporte le pli et peut entamer le tour suivant.

Le joueur qui s'est débarrassé de ses cartes le premier remporte la manche. Il deviendra président au tour suivant. Le deuxième deviendra vice-président ; le troisième secrétaire et le dernier trou du c.... Les joueurs changent alors de place en fonction de leur nouveau rang social.

La partie s'arrête quand les joueurs le décident.

• LE RAMI

De 2 à 5 joueurs

Matériel : Jeu de 54 cartes

But du jeu : Avoir le moins de points à la fin de la partie

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : du roi à l'as

Déroulement du jeu : Chaque joueur reçoit 7 cartes distribuées une par une de gauche à droite, les cartes restantes forment la pioche. Lorsque la pioche se termine avant la fin de la partie, on retourne la défausse qui devient la nouvelle pioche.

Combinaisons possibles :

Brelan : réunion de 3 cartes de même valeur

Carré : réunion de 4 cartes de même valeur

Séquence : suite d'un minimum de 3 cartes de même couleur

Aucune carte ne peut participer à plusieurs combinaisons à la fois. Toutefois, les joueurs peuvent ajouter de nouvelles cartes aux combinaisons étalées sur le tapis, et sur chaque jeu. Le joker peut remplacer n'importe quelle carte et peut être pris par un joueur possédant la carte remplacée dans son jeu à condition que ce joueur ait déjà posé une première fois. Il doit être réutilisé immédiatement.

Après la distribution, le premier joueur prend une carte de la pioche, s'il le peut, il pose sa première combinaison sur la table puis sort une carte de son jeu, au choix, qui s'ajoute au talon, face visible. Les joueurs suivants font la même chose.

Toutefois, pour déposer la première fois, les combinaisons doivent représenter un minimum de 30 points. Les figures valent 10 points, l'as 11 points et les autres cartes ont leur valeur nominale.

Le joueur ayant réussi à placer toutes ses cartes marquera moins 20 ; s'il réussit à poser toutes ses cartes en une seule fois, il marquera moins 60.

Tous les autres joueurs qui ont conservé des cartes en main marqueront l'addition de toutes ces cartes d'après la valeur donnée ci-dessus. La partie se joue en 1000 points.

• LE RAMS

De 3 à 5 joueurs

Matériel : Jeu de 32 cartes, 5 jetons par personne

But du jeu : Se débarrasser en premier de tous ses jetons

Ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte : de l'as au 7

Déroulement du jeu : 5 cartes sont distribuées à chacun des joueurs (3 cartes puis 2) plus un jeu supplémentaire qui s'appellera « la fille ». Les cartes restantes forment le talon, on retourne la première carte qui désigne l'atout. Le joueur qui a distribué pourra prendre cet atout en l'échangeant contre une de ses cartes. Chacun à son tour, les joueurs décident s'ils gardent leur jeu, s'ils prennent « la fille » ou s'ils passent, mais on ne peut passer que si « la fille » a déjà été prise. Durant la partie on est obligé de jouer la couleur et de poser une carte de valeur supérieure si possible. Si on n'a plus de carte dans la couleur demandée, il faut couper ou surcouper avec une carte d'atout, à défaut on joue une carte au choix. A la fin de la partie les joueurs perdent autant de jetons que de levées ramassées. Un joueur qui n'a fait aucune levée est « RAMS » et reçoit 5 jetons. Un joueur peut, au début de la partie, demander le « Rams général », il s'engage donc à faire toutes les levées. A ce moment-là les joueurs gardent leur jeu (on ne peut utiliser « la fille »). S'il gagne son pari, il perd tous ses jetons et gagne donc la partie en cours ; s'il perd son pari, il reçoit

de chacun des joueurs autant de jetons qu'il a perdu de levées.

• ROUGE OU NOIR

2 joueurs

Matériel : Jeu de 52 cartes

But du jeu : Une fois toutes les cartes retournées, celui qui a le plus grand nombre de cartes gagne la partie

Déroulement du jeu : Le donneur garde le paquet de carte posé devant lui, face cachée. L'autre joueur doit deviner de quelle couleur (rouge ou noir) sera la prochaine carte que le donneur retournera. Si son choix est le bon, il remporte la carte. Sinon, elle revient au donneur.

• SOLITAIRE

1 joueur

Matériel : Jeu de 52 cartes

But du jeu : Avoir 4 familles complètes de l'as au 2

Déroulement du jeu : Disposer 28 cartes face cachée sur 7 colonnes décroissantes d'une carte de gauche à droite. La première rangée comprend 7 cartes, la seconde 6, etc... La 7ème n'ayant qu'une carte. Retourner face visible la dernière carte de chaque colonne. Il reste un talon de 24 cartes.

On prend les as s'il y en a parmi les cartes retournées et on les met à part puis on ajoute sur ceux-ci des séries de cartes décroissantes, en alternant les couleurs. Si vous avez réussi à déplacer la carte visible d'une colonne vous pouvez alors retourner la première carte cachée et la déplacer si vous en avez la possibilité.

Quand toutes les possibilités ont été jouées, vous devez piocher une carte dans votre talon. Vous pouvez alors soit la mettre directement dans votre pile à part, soit la placer dans une des colonnes à la suite de la dernière carte visible.

Si vous ne pouvez pas jouer cette carte, vous devez la glisser sous votre talon et en reprendre une nouvelle jusqu'à ce que vous puissiez en placer une.

JEUX DE DÉS

• LE 421

A partir de 2 joueurs

Matériel : 3 dés, 21 pions

But du jeu : Être le premier à se débarrasser de tous ses pions

Déroulement du jeu : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance un dé, le plus petit score commence. Le jeu se déroule en 2 parties : dans la première partie dite « la charge », les joueurs se répartissent les pions, dans la deuxième, dite « la décharge », ils s'en débarrassent.

• Première partie : la charge

Chaque joueur n'a droit qu'à un seul lancé. Celui qui a la plus faible combinaison prend le nombre de jetons représenté par la plus forte combinaison (ex. Si le joueur le plus fort a fait 111, le joueur le plus faible récupère 7 pions). La partie continue jusqu'à ce que tous les pions soient distribués aux joueurs puis la deuxième partie peut commencer. C'est le joueur qui a remporté la première manche qui débute la seconde.

• Deuxième partie : la décharge

Le principe est le même que pour la première manche mais le but est de se débarrasser de ses pions. Le joueur qui a obtenu la plus forte combinaison donne à celui qui a eu la plus faible autant de jetons que la valeur de sa combinaison. Dans cette manche, chaque joueur dispose de 3 lancers à chaque coup. Après son premier jet, il peut les garder tous, les rejouer tous ou en rejouer seulement certains.

Combinaison et valeurs :

421 = 8 pions

111 = 7 pions

Brelan = Nombre de jetons égal à la valeur des dés (ex : 666 = 6 pions, 333 = 3 pions)

Suite = 2 pions

221 dite « nénette » = 2 pions

Autres compositions = 1 pion

• LES AS AU POT

A partir de 2 joueurs

Matériel : 2 dés, pions étoilés

But du jeu : Lancer 3 fois les dés sans sortir le nombre 6.

Déroulement du jeu : Chaque joueur reçoit 2 pions. Chacun, à son tour, lance les 2 dés. Celui qui sort un as met un pion dans le pot, s'il tire 2 as, 2 jetons dans le pot. S'il tire un 6, il donne les dés et un jeton à son voisin de gauche. S'il tire deux 6, il passe les dés et ses deux jetons à ce même voisin. Si un joueur fait une combinaison avec un as et un 6 alors qu'il n'a plus qu'un pion, il le met dans le pot. Celui qui n'a plus de pions passe son tour et attend d'en recevoir de son voisin pour rejouer. La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un pion hors du pot. Celui qui possède le dernier pion joue 3 fois consécutivement : s'il n'a pas fait de 6, il gagne la partie. S'il fait un 6, il donne les dés à son voisin qui les lance 3 fois. Le gagnant est celui qui aura lancé 3 fois sans sortir de 6.

• LE BATEAU, LE CAPITAINE ET SON ÉQUIPAGE

A partir de 2 joueurs

Matériel : 5 dés

But du jeu : Parcourir le plus de km

Déroulement du jeu : En 3 lancés maximum il faut 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'y a pas de 6, il faut rejouer tous les dés. On ne peut pas garder ni un capitaine ni un équipage sans bateau. De même on ne peut avoir d'équipage sans capitaine, il faut donc faire le 5 avant (ou en même temps que) le quatre.

Ces trois dés doivent arriver en un même jet où à la suite mais dans l'ordre 6 puis 5 puis 4. Au bout de 3 lancés, il devra donc avoir eu dans l'ordre un 6 (bateau), un 5 (capitaine), un 4 (équipage). Les points des deux autres dés serviront alors à compter les km qu'auront fait le bateau, le capitaine et l'équipage.

• LA BELOTE AUX DÉS

A partir de 2 joueurs

Matériel : 3 dés

But du jeu : Être le premier à atteindre 1 000 points

Déroulement du jeu : Le premier joueur est tiré au sort et jette les dés. Il s'arrête de jouer lorsqu'il ne tire plus aucune des combinaisons suivantes :

- Un 6 = 20 points
- Une paire de 6 = 40 points
- Un brelan de 6 = 200 points
- Un brelan de 5 = 150 points
- Autres brelans = 100 points

Une suite de 3 chiffres (ex. 1,2,3 ou 4,5,6...) = 20 points

Dans une suite 4, 5, 6, les 20 points du 6 et les 20 points de la suite s'ajoutent.

S'il n'arrive pas à faire de combinaison, il peut rejouer 1 ou 2 dés pour un total de 3 jets maximum. Sinon il passe la main au joueur suivant.

• LA BÉZETTE

A partir de 2 joueurs

Matériel : 3 dés, pions

But du jeu : Être le premier à se débarrasser de tous ses pions

Déroulement du jeu : Chaque joueur reçoit 12 pions. Le premier joueur lance les trois dés :

- S'il sort au moins un 1 il remet au pot autant de jetons que de 1 sortis.
- S'il sort au moins un 6, il donne à son voisin de gauche autant de jetons que de 6.
- S'il sort la combinaison 4/5/6 appelée « bézette », il remet au pot tous ses jetons sauf 1.
- S'il ne sort ni 1, ni 6, ni bézette, il remet les dés à son voisin de gauche. Le deuxième joueur fait de même et ainsi de suite.

• BUCK DICE

De 2 à 5 joueurs

Matériel : 3 dés

But du jeu : Être le premier à obtenir 15 points

Déroulement du jeu : Un joueur désigné au hasard lance un dé : le chiffre sorti sera celui retenu comme atout pour la partie. Tous les joueurs lancent un dé afin de déterminer le premier à jouer.

Chaque joueur lance les 3 dés et marque un point chaque fois que le chiffre atout est sorti. Un seul jet par tour, les dés sont ensuite passés au joueur suivant. Le brelan d'atout gagne automatiquement la partie, même s'il y a déjà des points marqués.

Les brelans d'autres chiffres comptent 5 points. Le joueur qui dépasse 15 points voit son dernier coup annulé.

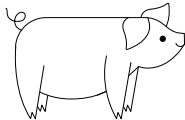
• LE COCHON

A partir de 2 joueurs

Matériel : 2 dés, papier, crayon

But du jeu : Être le premier à terminer son cochon

Déroulement du jeu : Chaque joueur prend une feuille de papier et un crayon. Il faut dessiner un cochon par morceaux successifs, chaque morceau correspond à un nombre de points donnés. Corps = 9 points, Tête = 8 points, Oreilles = 7 points chacune, Pattes = 1 point chacune, Queue = 6 points. Pour pouvoir commencer à construire son cochon, il faut que la somme des dés fasse 9, nombre correspondant au corps. Si tel est le cas, le joueur peut rejouer pour tenter de faire la tête, puis les oreilles, etc. Chaque partie du corps doit être sortie dans cet ordre, s'il n'a pas réussi, il passe les dés au joueur suivant.



• DÉS MORTS

A partir de 2 joueurs

Matériel : 4 dés

But du jeu : Avoir le plus de points à la fin de la partie

Déroulement du jeu : Chaque joueur lance un dé pour déterminer le premier joueur. Le plus faible commence. Le premier joueur lance les 4 dés. Il totalise la somme des 4 dés sortis. S'il sort un 2 ou un 5, il ne totalise rien, mais au contraire exclut ces 2 dés du jeu. Il rejoue les dés restants et continue à totaliser les bons jets jusqu'à ce que tous les dés soient « morts ». Le suivant joue à son tour de la même façon.

• LE MARATHON

A partir de 2 joueurs

Matériel : 4 dés

But du jeu : Atteindre la distance exacte des 42 195 mètres du marathon avec les dés

Déroulement du jeu : Un premier joueur lance les 4 dés et les ordonne de la manière qu'il veut pour composer un nombre de 4 chiffres. Par exemple s'il obtient 4,3,2 et 1, il peut choisir d'annoncer qu'il a déjà couru 4 321 mètres ou 3 241 mètres ou 1 234 mètres ou toute autre combinaison de ces 4 dés. Le joueur suivant procède ensuite de la même façon. A 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 et 1 seul dé pour les 9 derniers mètres.

Il n'y a qu'un jet de dés par tour mais on peut refuser d'additionner le nombre obtenu si on pense qu'aucune des combinaisons n'est bonne à prendre. On annonce alors : « je reste sur place ».

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint exactement 42 195 mètres. Si un joueur dépasse 42 195 mètres, il est éliminé.

• LE QUINQUENOVE

A partir de 3 joueurs

Matériel : 2 dés, pions

But du jeu : Avoir le plus de pions à la fin de la partie

Déroulement du jeu : Chaque joueur reçoit un nombre équivalent de pions. Le banquier est désigné par tirage au sort, il possède les dés et joue contre tous les autres. Chacun devient banquier à tour de rôle. Chaque joueur mise la même somme que le banquier verse une mise égale à celle de tous les joueurs réunis.

Le banquier lance les 2 dés.

S'il fait un double ou un total de 3 ou 11, il ramasse toutes les mises.

S'il sort 5 ou 9, il perd sa mise, partagée entre les autres joueurs.

S'il sort 4, 6, 7, 8 ou 10, personne ne gagne et le banquier lance à nouveau les dés.

• LE SEPT

A partir de 2 joueurs

Matériel : 2 dés

But du jeu : Avoir le plus de points à la fin du tour

Déroulement du jeu : Le premier joueur lance les 2 dés et additionne leurs 2 faces. Si ce total est différent de 7, il peut rejouer et ajouter le nouveau total obtenu à sa première somme, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter. S'il décide de continuer et fait 7, il perd alors tous ses points et passe la main au joueur suivant.

• LE YAM

A partir de 2 joueurs

Matériel : 5 dés

But du jeu : Avoir le plus de points à la fin de la partie

Déroulement du jeu : Chaque joueur dispose de 3 lancés à chaque coup. Après son premier jet, il peut les garder tous, les rejouer tous ou en rejouer seulement certains.

Une fois ses 3 coups joués, il choisit de remplir librement une des cases suivantes :

1	Noter le maximum de points faits avec des 1 en 3 lancés
2	Noter le maximum de points faits avec des 2 en 3 lancés
3	Noter le maximum de points faits avec des 3 en 3 lancés
4	Noter le maximum de points faits avec des 4 en 3 lancés
5	Noter le maximum de points faits avec des 5 en 3 lancés
6	Noter le maximum de points faits avec des 6 en 3 lancés
Total 1	Somme des 6 premières lignes
Bonus (30 points)	Le bonus est accordé si le total 1 est supérieur à 60 points, sinon il est barré
Full (20 points)	2 dés d'une sorte et 3 dés d'une autre
Suite (30 points)	1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6
Plus (supérieur à 20 points et supérieur au Moins)	Noter le total des dés, il doit être le plus grand possible. Il doit être supérieur au Moins sinon il est barré
Moins (supérieur à 20 points)	Noter le total des dés, il doit être supérieur à 20 et inférieur au Plus sinon il est barré
Carré (40 points)	4 dés identiques
Yam (50 points)	5 dés identiques
Total 2	Somme de toutes les lignes

Si un joueur est bloqué et ne peut pas remplir une des lignes après ses 3 jets, il est obligé de barrer une ligne de son choix.

• ZANZIBAR

A partir de 2 joueurs

Matériel : 3 dés

But du jeu : Avoir le plus de points à la fin des 3 tours

Déroulement du jeu : Le premier joueur lance les 3 dés et compte ses points selon les valeurs suivantes :

- 1 = 100 points
- 2 = 2 points
- 3 = 3 points
- 4 = 4 points
- 5 = 5 points
- 6 = 60 points

La partie se joue en 3 tours avec un seul lancer par tour.

CONTENTS

• VOCABULARY		PAGE 17
• RACING BOARD GAMES		
Game Of The Goose	2 to 4 players	PAGE 17
Reverse Game Of The Goose	2 to 4 players	PAGE 17
Winning Goose Game	2 to 4 players	PAGE 17
Ludo game	2 to 4 players	PAGE 17
Express Ludo game	2 to 4 players	PAGE 18
• STRATEGY GAME		
5 in a Row	2 players	PAGE 18
Draughts	2 players	PAGE 18
Halma	2 players	PAGE 18
One Against All	2 players	PAGE 19
Solitaire	1 player	PAGE 19
Wolf and Sheep	2 players	PAGE 19
• CARD GAMES		
Barbu	4 players	PAGE 19
Bassette	2 to 4 players	PAGE 19
Belote	4 players	PAGE 20
Black or Red	2 players	PAGE 20
Blackjack	2 or more players	PAGE 20
Crazy Eights	2 to 6 players	PAGE 21
Domino	2 to 8 players	PAGE 21
Family Circus	2 to 6 players	PAGE 21
Family Memory	1 to 6 players	PAGE 21
Imperial	2 players	PAGE 22
Kemps	4 players	PAGE 22
Kilos of Poo	3 to 10 players	PAGE 22
The Liar	2 to 5 players	PAGE 23
Manille	2 or 4 players	PAGE 23
Memory	2 to 6 players	PAGE 23
Poker – Texas Hold'em	2 to 10 players	PAGE 24
Liar's Poker	4 to 8 players	PAGE 24
Polignac	3 to 8 players	PAGE 24
Pouilleux	3 or more players	PAGE 25
President	4 players	PAGE 25
Rams	3 to 5 players	PAGE 25
Rummy	2 to 5 players	PAGE 25
Solitaire	1 player	PAGE 26
War	2 to 6 players	PAGE 26
Corsican War	2 to 6 players	PAGE 26
The Yellow dwarf game	3 to 6 players	PAGE 26
• DICE GAMES		
421	2 or more players	PAGE 27
Ace in the Pot	2 or more players	PAGE 27
Dice Belote	2 or more players	PAGE 27
Bézette	2 or more players	PAGE 28
Buck dice	2 to 5 players	PAGE 28
"Dead Dice"	2 or more players	PAGE 28
Marathon	2 or more players	PAGE 28
Pig	2 or more players	PAGE 28
Quinquenove	3 or more players	PAGE 28
Seven	2 or more players	PAGE 29
Ship, Captain and Crew	2 or more players	PAGE 29
Yams	2 or more players	PAGE 29
Zanzibar	2 or more players	PAGE 29

VOCABULARY

54-card deck: full deck

52-card deck: full deck minus the 2 jokers

32-card deck: full deck minus the jokers and all cards from 2 to 6

Cut: - A card deck: to pick up a portion of the cards from the top of the pile and place them under the pile. The player tasked with cutting the pile is generally not the player who deals the cards

- With a trump card: to play a trump card during a turn where another suit is requested

Discard pile: refers to a location where the players dispose of the cards discarded during play, generally face up

Draw pile: Refers to the pile of undealt cards

Face value: it corresponds to the number written on the card, e.g. a 5 of clubs is worth 5 points

Pot: the place where the bets of all the players are collected

Run: a series of at least three cards of the same suit that follow each other continuously.

Run of 3: a series of 3 cards of the same suit that follow each other continuously

Suit: this refers to clubs, hearts, diamonds and spades. For example, when clubs is requested, the player must play a club if he or she has any

Three of a kind: This refers to a combination formed by three cards of the same value

Trick: refers to all the cards played during a turn and then generally picked up by the player who won the turn

Trump: this is a particularly valuable card, since it is higher than all other non-trump cards. Generally speaking, a trump card is played when the requested suit is exhausted (players say they are "cutting")

RACING BOARD GAMES

• GAME OF THE GOOSE

2 to 4 players

Equipment: Gameboard, 2 to 4 geese and 2 dice

Game objective: To be the first to bring one's goose to the finish line

Gameplay: The player who rolls the highest score on the dice starts. Each player selects a pawn, throws the 2 dice in turn and moves forward as many spaces as the number indicated on the dice.

The first to arrive at square 63 wins the game.

If a player lands on a red square with a goose (squares 9 / 18 / 27 / 37 / 45 / 54), he goes back the same number of points. If a player lands on an occupied square, he takes the occupant's place and sends the other counter back to the square he has just come from.

If, at the start, a player throws 6 and 3 on the dice, he moves straight to square 26. If a player throws 4 and 5, he moves to square 53.

Special squares :

Anyone landing on square 6 (bridge) moves on to square 12.

Anyone landing on square 19 (hotel) misses 2 turns.

Anyone landing on square 31 (well) has to throw a 6 to get out.

Anyone landing on square 42 (labyrinth) returns to square 30.

Anyone landing on square 52 (prison) must wait for another player to come and take their place. If nobody has come after 3 rounds, you may leave.

Anyone landing on square 58 (skull) starts back from the beginning again.

To win, you have to land right on square 63. If a player throws too many points, he moves back the same number of squares.

• REVERSE GAME OF THE GOOSE

2 to 4 players

Equipment: Gameboard, 2 to 4 geese and 2 dice

Game objective: To be the first to bring one's goose to the finish line

Gameplay: The same rules as for classic Game Of The Goose, but when a player lands on a "goose" space, he or she can move back an opponent's piece of his or her choice by 3 spaces, in addition to playing again.

• WINNING GOOSE GAME

2 to 4 players

Equipment: Gameboard, 2 to 4 geese and 2 dice

Game objective: To be the first to bring one's goose to the finish line

Gameplay: Prior to starting, each player chooses a red space on the board containing the "winning goose" of his or her choice. If a player places one of his or her pieces on the "winning goose" space of his or her opponent during the game, he or she automatically loses. All the other regular game rules for Game Of The Goose are the same.

• LUDO GAME

2 to 4 players

Equipment: Gameboard, 4 to 8 horses and 1 dice

Game objective: To be the first to bring of the horses from one's stable to the centre of the board

Gameplay: The player who rolls the highest score on the die starts. Each player has 2 small horses of the colour of their starting position. The path should be followed in a clockwise direction.

The player who rolls the highest score on the die starts. Each player rolls the die in turn. To be able to move away from your starting position, you must roll a 6. The player then places their horse on the starting square (the one with a star) and rolls again. If you roll a 6, you may roll again or bring out a second horse.

Players must move forward the number of boxes indicated on the die. A horse cannot overtake another, so a horse that arrives behind will be blocked and must move backwards the number of points remaining. A square can only be occupied by one horse. If a horse lands on a square already occupied, it will take its place and return the other horse to its stable. Anyone returning to their starting position must then start all over again and roll another 6 to exit.

After a full turn, the player must position their horse in front of square 1 of the numbered column that corresponds to their colour. The horse must land right in front of this square. Otherwise, they move their horse back as many points as they have in excess. For example, to land at the bottom of the stairs, a player must roll a 3, but they roll 4, so they must move forward 3 steps and back 1. On their next turn they will have to roll a 1. Each horse advances in its column by rolling, in order, the numbers from 1 to 6. When you land on 6 you must roll another 6 to finally reach the end of the path. The winner is the first to reach the end with 2 of their horses.

• EXPRESS LUDO GAME

2 to 4 players

Equipment: Game board, 4 to 8 horses, 2 dice

Game objective: To be the first to bring all the horses from one's stable to the centre of the board

Gameplay: The same rules as for the classic version of Ludo game, but with 2 dice. The points rolled by both dice may either be used to advance a single horse by the total of the two dice or to advance two horses, each based on the points of one die. The total of the points for both dice cannot be divided up between both horses. Any jumped horse must back up 3 spaces. Any player who rolls a double «6» may return any one of the opposing horses to its stable.

STRATEGY GAMES

• 5 IN A ROW

2 players

Equipment: Draughtboard, draughts pieces

Game objective: Line up five consecutive pieces

Gameplay: Each player chooses a suit and then places his or her pieces one by one anywhere on the draughtboard and tries to form a straight line of five pieces while blocking his or her opponent. The winner is the player who succeeds in making a straight line (vertical, horizontal, diagonal) of five consecutive pieces.

• DRAUGHTS

2 players

Equipment: Draughtboard, 40 draughts pieces

Objective of the Game: To be the first to immobilise or capture all opposing pieces

Game set-up:

Each player places their 20 pieces on the first 4 rows of dark green boxes.

Game rules: The pink pieces begin. The pieces move forward diagonally, which means that the pieces will be on the dark green squares throughout the game. When a piece diagonally faces an opposing piece behind which there is an empty square, it jumps over that piece and lands on the free square. The opposing piece is removed from the game. You can move forwards or backwards and if the opportunity presents itself, several pieces can be taken in succession if these pieces have a free square between each of them.

You must take an opposing piece if the situation presents itself. The «missed a winning move» rule applies to a player who has forgotten or refuses to take an opponent's piece. The piece that should have been taken is then removed from the game and the opponent then makes their move, saying out loud: «You missed a winning move!».

A piece that reaches a square on the last row in the opposing camp becomes a King, which is indicated by stacking another piece previously removed from play on top. A King can freely move diagonally forwards or backwards on the entire game-board. It can change direction and can land on any free square located beyond the piece it takes. It can therefore take several opposing pieces at once.

• HALMA

2 players

Equipment: Draughtboard, draughts pieces

Game objective: To place all of one's pieces in the opposing half

Gameplay: The draughtboard is slightly turned, and each player's 19 pieces are placed in a corner of the board, without leaving any space. Each player may move one piece at a time. The pieces may be moved one space in any direction.

A piece can jump over another (including from its own suit) in a straight line provided that the space directly after is empty. A piece may make several jumps in a row, as many times as play allows, and may change direction after each jump. The jumped pieces stay in place.

• ONE AGAINST ALL

2 players

Equipment: Draughtboard, draughts pieces

Game objective: The blue piece wins if it is taken by one of the pink pieces. The pink pieces win if they are all taken by the blue piece

Gameplay: This game is played according to the same method for taking pieces as draughts. One player plays with a single blue piece, against all the opponent's pink pieces divided over 4 rows. The game is only played on the yellow spaces.

• SOLITAIRE

1 player

Equipment: Draughtboard, draughts pieces

Game objective: To leave only a single piece on the draughtboard

Gameplay: Arrange the pieces according to the diagram:

To remove pieces, two pieces must be adjacent and followed by an empty space. The first piece «jumps» over the second and lands on the empty space. The jumped piece is then removed from the board. A piece can only move horizontally or vertically, one space at a time.

• WOLF AND SHEEP

2 players

Equipment: Draughtboard, draughts pieces

Game objective: The wolf must reach the lambs' start line while the lambs must encircle the wolf

Gameplay: One player takes 5 pink pieces and places them on the 1st line; these are the lambs. The other player takes a blue piece and places it on a space on the 1st line; this is the wolf. The wolf and the lambs must be placed on the yellow spaces. The lambs start and advance diagonally. They cannot back up. The wolf can move forward and backward.

CARD GAMES

• BARBU

4 players

Equipment: 52-card deck

Game objective: Complete various contracts and have the fewest points at the end of the game

Order of the cards, from highest to lowest: from ace to 2

Gameplay: Each player takes his or her turn dealing the cards clockwise. Each player is dealt 13 cards. The player to the left of the dealer sets the contract that shall be the game's objective. There are several types of contracts:

- "Trick" Contract

For "trick" contracts, the objective is to take the fewest tricks possible. Each trick taken takes away two points from the player. However, if one of the players takes all the tricks, his or her opponents lose 40 points.

- "Hearts" Contract

Here, the players must succeed in taking the fewest hearts possible, from 2 to the ace. Each heart taken shall penalise the player three points, with a six-point penalty for the ace. Just as for the "trick" contract, if a player takes all the hearts, his or her opponents shall be penalised 40 points.

- "Queens" Contract

For this contract, players must avoid taking the queens of all four suits. Each queen taken shall penalise the player six points.

- "Barbu" Contract

For this contract, which lends its name to the game, the player who takes the king of hearts is penalised 70 points.

- "Salad" Contract

This last contract blends all the rules of the previous contracts. The objective is to make no tricks, to not take any hearts, nor queens nor the king of hearts. The winner shall therefore be the player whose total includes the fewest cards of this type. The point count is identical to the other contracts.

Please note that if it is impossible to continue play, a new hand is dealt. This occurs when there are no longer any hearts for the "hearts" contract version, when there are no longer any queens for the "queens" contract version or when the king of hearts is taken for the "barbu" contract.

• BASSETTE

2 to 4 players

Equipment: 52-card deck, chips

Game objective: The player who wins all the chips is declared the winner

Order of the cards, from highest to lowest: from ace to 2

Gameplay: The banker is chosen by drawing lots. Each non-banker player receives an equal bet and 13 cards face down that are dealt by the banker in three phases: two batches of 4 cards followed by a batch of 5. The other cards form the banker's draw pile. The non-banker players turn over one or several of their cards on which they must place a bet. Once each of the non-banker players has placed their bet, the banker draws two cards at a time from his or her pack of cards. The first card drawn is to his or her advantage. In fact, once revealed, if this card has the same suit and value as the one belonging to a non-banker player, the banker collects the bet placed on this card. As for the second card drawn, it is intended to be of advantage to the non-banker players. If it is identical in value and suit to a card belonging to the non-banker players, the banker must pay the amount of the

bet placed on this card to the card's beneficiary.
If both of the banker's cards are of the same value, he or she wins the bets of the cards of the same value of the other players.

• BELOTE

4 players

Equipment: 32-card deck, chips

Game objective: To have the most points at the end of the game

Order of the cards:

	Ace	King	Queen	Jack	10	9	8	7
Trumps	11	4	3	20	10	14	0	0
No trumps	11	4	3	2	10	0	0	0

Gameplay: Belote is a contract game that is played by teams of two. At the end of a game, the number of points for the cards contained in the tricks won is counted. It is then known whether the team which took the tricks is within or has fulfilled its contract.

A player is randomly selected to deal the cards for the first part. The cards are dealt in two phases: first 2 cards, and then 3. The last card is placed face up in the centre of the table.

The card that is face up shall be considered the initial trump suit. The first player located after the dealer shall choose whether he or she takes the card. If the player does not pick it up, it is up to the next player to decide whether to pick it up. If, as play continues around the table, one of the players decides to pick up the turned-over card, he or she puts it in his or her hand and the suit of the turned-over card becomes the trump suit. If no player chose to pick up the turned-over card, the player who spoke first may then have to choose to declare another suit or pass for a second time. If that player says nothing, it is up to the next player to say whether he or she chooses his or her trump suit. If no player picks up during the first and second speaking round, the cards must be dealt again. When a player decides to pick up, he or she receives 2 additional cards, in addition to the turned-over card, while the other players each receive 3 additional cards. The players therefore each have 8 cards. Once a player chooses the trump suit, his or her team becomes the attacking team and the other becomes the defending team. Play can start. The player located to the left of the dealer starts the round. Each player is obliged to follow the requested suit. If a player cannot provide a card of the requested suit, he or she must then cut to the trump suit.

The winner of a trick picks it up and starts the next round. In the event where two players cut, it is compulsory for the second player to overtrump, i.e. provide a higher trump card than the one that is already on the table. In the event where the player does not have a higher trump card, he or she must still play a lower trump card, if, of course, the player is holding one of them. If the player does not have any trump, he or she must play another card in another suit. It is also possible to refrain from playing any trump in the event where the partner controls the trick and the player does not have any cards of the requested suit.

The game of belote is a contract game where the team who takes on the contract must amass more points than the other team to make its contract, i.e. a minimum of 82 points. If the attacking team fulfils its contract, each team scores the points made (e.g. the attacking team scores 130 points, and the defending team therefore scores 32 points).

In the event where the team does not fulfil its contract, all points in play (162 points) go to the defending team.

The "10 of der": The game's last trick is worth 10 additional points.

"Belote" and "Rebelote": When a player has both the king and the queen of trump, during their respective game starts, he or she may receive a bonus of 20 points for his or her team by saying out loud: «belote» and «rebelote». These 20 points shall be given to the team, even if it has not made any tricks during the game.

These points are very important, since they can potentially put a team in a critical position. Indeed, if the defending team obtains a minimum of 72 points through tricks, by adding the belote, this adds up to 92 points. An attacking team that obtains 90 points is down and loses its contract

Equal number of points: In the event where both teams amass the same number of points (81), the attacking team scores nothing, and the defending team scores 81 points. The 81 other points will be given to the team that will win the next game.

"Capot": If the team that took the contract takes all the game's tricks, it shall receive a bonus of 90 points. The team would therefore score 252 points to 0.

• BLACK OR RED

2 players

Equipment: 52-card deck

Game objective: Once all cards are turned over, the player who has the largest number of cards wins the game

Gameplay: The dealer keeps the pile of cards in front of him or her, face down. The other player must guess which suit (red or black) will be the next card that the dealer will turn. If the player's choice is correct, he or she wins the card. Otherwise, it returns to the dealer.

• BLACKJACK

2 or more players

Equipment: 52-card deck, chips

Game objective: Acquire a total point value for each hand that is equal or as close as possible to the number 21, without exceeding it, to beat the dealer and win the bet

Order of the cards, from highest to lowest: The face cards (jack, queen, king) are each worth 10 points and the ace counts for either 1 point or 11 points, depending on the nature of the other cards with which it is combined. The value of the other cards equals their face value

Gameplay: One of the players assumes the role of dealer and before the cards are dealt, each player must place a bet. The dealer deals 2 cards—one face down and the other face up—to each player and to him or herself.

Once all players have reviewed his or her cards, each player may either choose to skip a turn by saying "pass" or to ask for additional cards by saying "card". The player then receives as many cards as he or she wishes to try to reach 21. If the player exceeds

this number, he or she has "busted"; the player then leaves his or her bet to the other players and discards his or her cards. The dealer does the same with all the players until everyone has played and then draws cards for him or herself until a number between 17 and 21 is reached, which is called a point. If the dealer exceeds 21, all remaining players win, but if he makes his or her point, only those with a higher point value than the dealer win. In this situation, the player wins the equivalent of his or her bet. In the event of a tie, the player keeps his or her bet, but wins nothing further. Please note that blackjack is comprised of an ace and a ten or face card (a card worth 10); it has a higher value than a 21 score that is the result of drawing more than two cards. If a player gets blackjack and the banker reaches 21 in 3 cards or more, the player who gets blackjack wins double his or her bet. In this example, the banker wins against all players with 20 or less. On the other hand, if the bank has an ace and a ten or face card, it wins against any player with 21 who has drawn more than two cards. In this case, if a player also gets blackjack, he or she can recover his or her bet, but is not paid, since the play is tied.

Once the player has received both of his or her cards, if the player determines that he or she has a good chance of getting Blackjack, he or she may double the wager, but will then only receive one additional card. On the contrary, if the player deems that he or she will never be able to beat the dealer's hand, the player may withdraw from the hand. The bank and the player then each collect half of the bet.

When a player is dealt two cards of the same value, he or she can separate them and play two games at once. To do so, he or she must add the same wager as the one made at the outset of the game. Once the hand has been split, the player plays each hand separately and in the same manner as they would a regular hand.

If the dealer's first card is an ace, the player may "insure" against Blackjack, i.e. add half of the initial wager to the pot. If the dealer gets Blackjack, the player collects his or her initial wager (but loses the insurance). If the dealer does not get Blackjack and the player wins, the player loses his or her insurance, but pockets the wager; if the player loses, he or she loses the initial wager, as well as his or her insurance.

• CRAZY EIGHTS

2 to 6 players

Equipment: 54-card deck

Game objective: To be the first to get rid of all one's cards

Gameplay: Deal 8 cards to each player. Turn up the first card of the draw pile, a 5 of clubs for example. Each player in turn places on this card a card of the same value (a 5) or of the same suit (clubs). The player who cannot play takes a card from the draw pile. As the player places his or her next to last card, the player must declare «last card», or else must draw a new card.

Some cards are special:

The 8: enables the player to choose another suit

The 10: the direction of play is reversed

The 2: the player plays again

The ace: the next player must play an ace or pick up 2 cards from the draw pile

The 7: the next player misses their turn

The joker: the next player picks up 4 cards from the draw pile

• DOMINO

2 to 8 players

Equipment: 52-card deck

Game objective: To discard all one's cards, by completing runs placed on the table

Order of the cards, from highest to lowest: from the king to the ace

Gameplay: The 7's are placed on the table and then the dealer deals the rest of the pile (it is possible that some players will have more cards than others). The player located to the left of the dealer starts and may:

- Complete a run, for example, by placing a 6 of hearts to the left of a 7 of hearts, or a jack of spades to the right of a 10 of spades,
- Pass if he or she cannot do anything.

When a player has discarded all his or her cards, he or she wins the round. The other players show their remaining cards and record the points for the cards in their hand (the face cards are worth 10 points, the ace is worth 1 and the other cards are worth their face value). During the next round, the player who played first deals. The player with the fewest points at the end of the game is the winner.

• FAMILY CIRCUS

2 to 6 players

Equipment: Family Circus card deck

Game objective: To have the most families at the end of the game

Game set-up: Shuffle the cards then deal 4 cards to each player. The remaining cards are stacked to form a draw pile. The game is played clockwise. The youngest player begins.

Gameplay: Each family is made up of 6 cards: the grandfather, the grandmother, the father, the mother, the daughter and the son. Each player takes a turn to request a card that he or she is missing to complete a family from the opponent of their choice. For example: « Do you have the daughter from family Magicians? »

If the opponent is holding the requested card, he or she must remit it. The player can then ask for another card, either from the same opponent or another. If the opponent does not have the requested card, the player takes a card from the draw pile. If the player draws the desired card, he or she says "Good pick!" and continues to play. Otherwise, the next player takes a turn. Once a player has assembled a whole family, he or she sets it down and says "family". At the end of the game, the player who reunites the largest number of families is declared the winner.

• FAMILY MEMORY

1 to 6 players

Equipment: Family Circus card deck

Game objective: To have the most families at the end of the game

Gameplay: Remove the grandfather and grandmother cards from the deck and then arrange the cards face up in 4 rows and 7 columns. After memorising them, turn the cards face down. Players must then find the 4 cards that make up the same family (daughter, son, father and mother). Once a family is complete, it is removed from the table. If the player makes a mistake, he or she must again turn all cards face down.

• IMPERIAL

2 players

Equipment: 32-card deck, chips

Game objective: The player who wins the most chips is declared the winner

Order of the cards, from highest to lowest: from ace to 7

Gameplay: Deal the chips evenly. The dealer is appointed at random (he or she changes from one turn to the other), and deals 12 cards per player, 3 at a time. The last card is turned over and indicates the trump suit. There are only honours in trump (these are kings, queens, jacks, ace and 7's); they are each worth a chip to the player who picks them up in his or her tricks. If the "retourne" is an honour, the dealer wins a chip.

The combinations called «imperials» are as follows:

- White imperial: trick without any face cards.

- Trump imperial: K, Q, J, A.

- Imperials for the 3 other suits, also: K, Q, J, A.

- Honours imperials: 4 K or 4 Q or 4 J or 4 A or 4 7.

- "Retourne" imperial: when the "retourne" is a king, queen, jack or ace and one of the players has the 3 other required trump cards.

- Fallen imperial: it is only noticed at the end of the turn when the player simultaneously finds: K, Q, J, A of trump in the tricks that he or she has taken.

The 6 combinations must be declared and shall each earn the player 6 chips. The dealer's opponent starts to play and each try to make as many tricks as possible. The player must provide the suit requested and raise if possible. If a player has neither trump nor a card of the requested suit, he or she may discard any card they wish. Each trick made in addition to the 6th trick is worth a chip.

• KEMPS

4 players

Equipment: 52-card deck

Game objective: The first team to score 10 points is declared the winner

Gameplay: Before starting a game of Kemps, 2 teams of 2 players are formed and are seated diagonally from each other at the game table. Each team must then identify a sign that will enable them to discretely warn their partner during the game of Kemps (e.g. touching one's nose, scratching one's head...). Once that is done, the game can start. The dealer deals 4 cards per person, one card at a time.

Take note: If one of the players receives 3 cards of the same value (e.g. 3 jacks, 3 queens, etc.), the player must report it and exchange his or her cards for 4 others from the game's draw pile.

Once the cards have been dealt, the dealer arranges 4 cards in the centre of the table and then turns over all cards and announces «Hunting season is open». Until the dealer does this, the other players and the dealer cannot exchange their cards. Each of the players may exchange one or several of his or her cards with those located on the table, but the players must first place their card(s) before picking up the matching number from the table. Players can have no more than 4 cards in their hand. Once no more players are interested in the cards on the table, these cards are set aside «in the dustbin» and 4 new cards are placed face up on the table. Play continues in this manner until one of the players has 4 identical cards. This player must then try to advise his or her partner by making the sign which was agreed upon at the start of the game.

- The partner sees the sign and says out loud «Kemps» -> 1 point for the team

- The partner sees the sign and also has 4 identical cards. He or she yells «double Kemps» -> 2 points for the team

- The partner does not see the sign, but one of the opponents guesses it. He or she then yells «Counter-Kemps» -> 1 point for the opposing team

- Let's say that you think that one of your opponents has 4 identical cards and you say «Counter-Kemps», but this is in fact false. The player that you suspected shows you 2 different cards from his hand. You must not say which to the other players and you will no longer be able to say «Counter-Kemps» during the game. -> 1 point for the opposing team

- You or your partner say «Kemps» when you shouldn't have -> 1 point for the opposing team

• KILOS OF POO

3 to 10 players

Equipment: 54-Card deck

Game objective: The player who has the fewest kilos of poo at the end wins the game

Gameplay: The cards are dealt as follows:

Three players: the kings, queens and jacks are dealt

Four players: the kings, queens, jacks and 2's

Five players: the kings, queens, jacks, 2's and 3's

Six players: from the kings to the 4's

Seven players: from the kings to the 5's

Eight players: from the kings to the 6's

Nine players: from the kings to the 6's + the 8's

Ten players: from the kings to the 6's + the 8's and 9's

The remaining cards shall form the pile of poo, which is placed in the middle of the game table. Before starting, set the number

of rounds that you wish to play.

Each player holds four cards at the start of the round. The player who starts the game is the one who has the queen of hearts.

This player starts by giving one of his or her four cards to the player located to his or her right. The game's objective is to have four identical cards in one's hand that either share the same number, face card or suit.

The second player performs the same action with the player located to his or her right and so on.

When a player succeeds in collecting four identical cards, he or she may then tap the pile of cards located in the middle of the table. The other players must do the same thing as quickly as possible, and the last player to tap the pile loses the game. The losing player must then draw a card from the pile, with the number indicated on the card matching the number of kilos of poo that he or she collects.

The player with four identical cards must wait until all players have four cards in their hand to tap the pile.

A player may dupe his or her opponents by pretending to tap the pile when he or she does not have four identical cards. If a player falls for it, and taps the pile, he or she must then take a card from the draw pile.

Flush: Whenever one of the players draws a card from the pile with the number 7, he or she "flushes" and may then place all his or her kilos of poo under the pile.

• THE LIAR

2 to 5 players

Equipment: 54-Card deck

Game objective: To discard one's cards as quickly as possible

Gameplay: Players only take into account the suit of the cards (hearts, clubs, diamonds, spades). Deal the same number of cards to each player. The first player, chosen by drawing lots, places a card on the mat, face up, and announces the suit of his or her card (clubs, hearts, diamonds or spades). During the next player's turn, he or she places a card on top of the previous one, but this time, face down, while announcing the same suit. Each player continues in this manner, with each player placing his or her card face down on the pile and announcing the suit requested.

When one of the players has doubts about the suit announced by the player who has just placed the card, he or she must say "Liar" out loud. The player who has just played must then turn his or her card by showing it so everyone can see.

If the player who placed the card did indeed lie, he or she must pick up the entire pile of cards. If the player did not lie, it is the one who announced "Liar" who picks the entire pile up. The player who picked up the pile starts again, without having to continue playing the previous suit.

• MANILLE

2 or 4 players

Equipment: 32-card deck

Game objective: To be the first to score 32 points

Order of the cards, from highest to lowest: 10, ace, king, queen, jack, 9, 8, 7

Gameplay: The game is played 1 against 1 or by 2-player teams.

The deck is shuffled and cut at least twice. The dealer then deals 8 cards, 4 at a time, starting with the player located to his or her right, in a counter-clockwise circle.

The dealer turns over the last card dealt to him or her, and leaves it face up until the first trick is made. This card's suit, called "retourne", determines the trump suit—spades, hearts, diamonds or clubs.

The player located to the right of the dealer starts. Each player must then place a card of the same suit and of a higher value than the one on the table.

When a player has the requested suit, he or she is obliged to play a card of this suit and if possible, higher than the one played by the opponent.

When a player does not have a card of the requested suit and the opponent leads, he or she must overtrump by playing one of his or her trump cards.

If the opponent has overtrumped, he or she must overtrump by playing a higher trump card.

If the opponent cannot lead during his or her turn (whether he or she has any trump or not), he or she may play any card in their hand.

When a player does not have a card of the requested suit and his or her partner leads, he or she may, at their discretion, overtrump or discard another card.

Once all four players have played their card, the player who placed the highest card of the requested suit or the highest trump makes the trick and then places the trick in front of him or her, face down.

When all cards have been played, the game is done and the points made by each team are counted by adding the points of the cards picked up as well as one point per trick made. The ten is the highest card; it is called the "manille". The value of each card is determined by its rank. 5 points are assigned to the ten, 4 to the ace, 3 to the king, 2 to the queen and 1 to the jack. The other cards are not worth any points. The team with the most points, marks down the number of points above 30 (e.g. if team A has 10 points and team B has 50, team B wins and scores 20 points, while the other team scores no points). If both teams have the same total (i.e. 30 points out of a total of 60), it's a draw and no team scores.

• MEMORY

2 to 6 players

Equipment: Family Circus card deck

Game objective: To have the most cards at the end of the game

Gameplay: After having shuffled them, arrange the cards face down. The game consists of turning 2 cards each turn to makes pairs: either 2 characters from the same family or 2 characters of the same rank (2 grandmothers, 2 fathers, etc.). If the player has not revealed a pair during their turn, he or she must again turn the cards face down and the next player plays. If the player finds a valid pair, he or she may continue playing.

• POKER – TEXAS HOLD'EM

2 to 10 players

Equipment: 52-card deck, chips (Pope Joan chips), 1 draughts piece

Game objective: The player who wins all the chips is declared the winner

Order of the cards, from highest to lowest: ace, king... down to 2

Gameplay: The chips are distributed evenly to all the players.

To start, a dealer is named, to whom is given a star piece (draughts piece) to distinguish him or her. It must be placed on the table next to this player. The dealer is in charge of dealing the cards. At each turn, the dealer changes clockwise.

The two players located to the left of the dealer are referred to as the small blind and big blind. Both players are obliged to wager a set amount at the start amongst all the players, prior to the cards being dealt.

The players who are the small blind and big blind change each round, at the same time as the dealer.

The dealer deals two cards to each player, one at a time.

The first round of betting starts with the player to the immediate left of the big blind. This player, depending on the cards in his or her hand, may:

Fold, which means the player then discards his or her cards and withdraws from the hand.

Call, which means to put a wager in the pot that is equal to the big blind wager.

Raise, which means to wager a higher amount than the one placed by the big blind.

Once the first player has decided, the turn passes to the player located to his or her left and so on. The small blind and the big blind may either call the bets of the other players or raise. If bets are raised, there will then be a second round of betting.

Once the first round of betting is done, three cards are turned over in the centre of the table by the dealer. These cards are called the Flop.

Take note: the dealer must «burn» a card each time that he or she must place cards, i.e. he or she discards the first card of the pile.

The second round of betting starts with the player to the left of the dealer. For this new round, each player may:

- Check, i.e. refrain from wagering any additional amount. The player can only check if the previous players did not bet either.

- Wager, where the player decides to place a desired amount in the pot.

- Raise, i.e. place a higher amount than a player has already wagered.

- Call, where, if another player has already bet, the other player must place an equal bet in the pot.

- Fold, meaning the player then discards his or her cards and withdraws from the game.

Once the second round of betting is done, a fourth community card is turned over in the centre of the table. This card is called the Turn.

The third round of betting can start like the previous one.

Once this round is done, a fifth and final community card called the River is turned over in the centre of the table. Once the players have finished betting, those who are still in the hand (i.e. the players who have not folded) show their cards. The player with the best hand from the combination of their own cards and the five cards turned over on the table wins the round; he or she then claims the entire pot.

All poker card combinations, from lowest to highest:

Pair: 2 identical cards. If two players each end a round with a pair, it is the player who has the highest pair who wins the pot

Double pair: 2 pairs of identical cards

Three-of-a-kind: 3 identical cards

Straight: 5 cards of different suits that are in sequence

Suit: 5 cards of the same suit

Full house: 3 identical cards as well as a pair

Four-of-a-kind: 4 identical cards

Straight flush: 5 cards that are in sequence (straight) and that also belong to the same suit

Royal straight flush: This combination contains the game's 5 highest cards in sequence, i.e. ace, king, queen, jack and 10, all in the same suit. This is the game's highest combination.

When the game is played by 2 players, play is the same, except for the fact that the dealer is the small blind.

• LIAR'S POKER

4 to 8 players

Equipment: 52-card deck, chips, 1 draughts piece

Game objective: The player who wins all the chips is declared the winner

Gameplay: The same rules as Poker with the same regular combinations, but the straight and the suit are eliminated. No card is dealt to the players, but the 5 cards making up the hand are drawn from the draw pile once it has been shuffled and cut. The first player picks up the 5 cards, reviews them and may exchange up to 4 of them. Next, he or she passes these cards to the player to the right by announcing a combination (e.g., pair of 10's), the player to whom the cards are passed may, prior to seeing the cards, either accept the statement and pick up the cards, or say «liar»; the play is then discarded. If there is a lie, the liar pays a chip. If there is no lie, it is the accused player who receives a chip. The cards are then shuffled and cut, and the player receives a new hand. With each new declaration (declarations are compulsory), the combination must be higher than the previous one (after a pair of 10's, the player must at least declare a pair of jacks).

• POLIGNAC

3 to 8 players

Equipment: 32-card deck

Game objective: To make the fewest tricks possible. The first player to reach 20 points loses the game

Order of the cards, from highest to lowest: king, queen, jack, ace, 10, 9, 8, 7

Gameplay: Cards are dealt counter-clockwise, 2 cards at a time. All cards must be dealt, if the number of players does not allow this, remove the required number of 7s. The player to the immediate right of the dealer starts. For any subsequent trick, the

player who made the last trick starts.

Players must try to avoid taking any jacks in his or her tricks, especially the jack of spades, called Polignac, and try to make no tricks with those jacks in one's hand. The first player places a card and the others provide a card of the same suit. If they cannot, they play a card of their choice. The highest card of the suit requested makes the trick. If the player finds a jack in the trick, the player places it front of him or herself face up.

These are the jacks displayed in front of the players that cause them to score points, namely, 2 points for jack of spades ("Polignac"), and 1 for the others. A player with high cards may try to achieve a "general", that is, to win all tricks. Should the "general" be successful, the other players score 5 points each.

• POUILLEUX

3 or more players

Equipment: 54-card deck

Game objective: Discard all one's cards without holding the "pouilleux" card

Gameplay: To start, the jack of clubs must be removed to have a 53-card deck. All the cards are dealt, and then each player will make pairs of his or her cards of the same value and suit. Once that is done, all pairs are removed from the game. The dealer then starts by randomly drawing a card from the player to his or her left without showing it to the other players.

If the card drawn enables the player to form a pair with one of his or her other cards, he or she removes the pair from his or her cards. If the card drawn does not enable the player to make a pair, he or she keeps the card drawn with his or her cards.

Next, it shall be the following player's turn to choose a card and so on until all pairs are formed. One of the players will then still have a card in hand, the jack of spades, called «pouilleux».

• PRESIDENT

4 players

Equipment: 54-card deck

Game objective: To discard all one's cards as quickly as possible to become president

Order of the cards, from the highest to the lowest: joker, 2, ace, king, queen... down to 3

Gameplay: At the start of the game, each player draws a card. The highest card appoints the president, the second highest the vice-president, etc. If two players draw a card of the same rank, they each pull a card to break the tie.

The players place themselves around the table in the order of the social positions (president, vice-president to his or her left, secretary and a**hole).

The president then deals the cards, starting with him or herself and continuing with the vice-president. Once the cards have all been dealt, the president and the vice-president will therefore have one more card than the other players.

The president gives his or her two lowest cards to the a**hole, and conversely, the a**hole gives his or her two highest cards to the president. The secretary exchanges his or her highest card for the vice-president's lowest card.

The president plays first. He or she places a card or a combination of several cards of the same value. Each player, starting with the vice-president, may:

- either place an identical combination, but with higher cards (e.g. two 10's over two 9's)

- or pass (it is not compulsory to play)

The player who has laid down the highest combination wins the trick and may start the next round.

The player who is the first to get rid of his or her cards wins the round. Next round, he or she will become president. The second will become vice-president; the third, secretary and the last, a**hole. The players then change positions based on their new social rank. The game stops when the players wish to do so.

• RAMS

3 to 5 players

Equipment: 32-card deck, 5 chips per person

Game objective: To be the first to discard all one's chips

Order of the cards, from highest to lowest: from ace to 7

Gameplay: 5 cards are dealt to each of the players (3 cards and then 2) plus an additional deck that will be called «the daughter». The remaining cards form the draw pile, and the top card is turned over to determine the trump suit. The player who dealt may pick up this trump card by exchanging it for one of his or her cards. Each in turn, the players decide whether they keep their cards, whether they take «the daughter» or whether they pass, but a player can only pass if «the daughter» has already been taken. During the game, players must play the suit and place a higher card if possible. If a player doesn't have any cards belonging to the suit requested, he or she must cut or overtrump with a trump card, or failing that, play another card of their choice. At the end of the game, the players lose a number of chips equal to the number of tricks picked up. A player who makes no tricks is called «RAMS» and receives 5 chips. At the start of the game, a player may request the «General Rams», whereby he or she commits to make all tricks. At that time, the players keep their cards (players cannot use «the daughter»). If the player wins his or her wager, he or she loses all his or her chips and thereby wins the hand under way; if the player loses his or her wager, he or she receives a number of chips from each of the players that is equivalent to that player's number of lost tricks.

• RUMMY

2 to 5 players

Equipment: 54-card deck

Game objective: To have the fewest points at the end of the game

Order of the cards, from highest to lowest: from the king to the ace

Gameplay: Each player receives 7 cards dealt one at a time from left to right; the remaining cards form the draw pile. When the draw pile is emptied before the end of the game, the discard pile is turned over and becomes the new draw pile.

Possible combinations:

Three-of-a-kind: combination of 3 cards of the same value

Four-of-a-kind: combination of 4 cards of the same value

Run: a minimum of 3 consecutive cards of the same suit

No card may be used in several combinations at a time. However, the players may add new cards to the combinations spread out on the mat, and on each play. The joker may replace any card and may be taken by a player holding the card replaced in the play provided that this player has already played cards on the table at least once. It must be immediately reused.

After the cards are dealt, the first player takes a card from the draw pile; if this player can, he or she places his or her first combination on the table and then removes a card of his or her choice from his or her cards, which is added to the draw pile, face up. On their turns, the other players do the same thing.

However, to play cards down for the first time, the combinations must represent a minimum of 30 points. The face cards are worth 10 points, the ace 11 points and the other cards are worth their face value.

The player who succeeds in placing all his or her cards will record minus; if he or she succeeds in placing all his or her cards at once, he or she will record minus 60.

All other players who have kept cards in their hand will record the sum of all these cards based on the value given above. The game is played to 1000 points.

• SOLITAIRE

1 player

Equipment: 52-card deck

Game objective: To have 4 complete families from the ace to 2

Gameplay: Arrange 28 cards face down on 7 columns which decrease in size by one card from left to right. The first row includes 7 cards, the second 6, etc. The 7th row only contains one card. Turn the last card of each column face up. A draw pile of 24 cards shall remain.

If there are any aces among the cards turned over, take them and set them aside, and then add runs of decreasing cards to the ace's while alternating the suits. If you have succeeded in moving the visible card from one column, you may then turn the first hidden card and move it if you can.

When all possibilities have been played, you must draw a card from your draw pile. You may then either place it directly in a separate pile or place it in one of the columns after the last card visible.

If you cannot play this card, you must slide it under your draw pile and take a new one until you can place one.

• WAR

2 to 6 players

Equipment: 54-card deck

Game objective: The player who wins all cards is declared the winner

Order of the cards, from highest to lowest: joker, ace, king... down to 2

Gameplay: Deal all cards, one by one and face down, without having the players see them. All players simultaneously turn over the first card of his or her pile. The player who plays the highest card wins all the cards (his or her own card and those of the other players).

In the event of a tie, when 2 players place a card of the same value (for example, two jacks) on the table, a "war" is declared. In this case, each player places another card on the first, face down, and then a second one which is turned over. The player who turns over the highest card wins both the other player's cards and his or her own. Gameplay continues in this way until one player wins all the cards. Each trick won is placed under the player's pile. The cards must not be shuffled.

• CORSICAN WAR

2 to 6 players

Equipment: 54-card deck

Game objective: The player who wins all cards is declared the winner

Gameplay: The same rules as classic War, but when 2 cards of the same value are played, it is the player who is the first to tap on the pile who wins all the cards. These tricks can be made by any player, even if the card that he or she played is different from those played during the "war".

• THE YELLOW DWARF GAME

3 to 6 players

Equipment: The yellow dwarf game board, 52 cards, numbered chips

Game objective: To be the first to lay down all one's cards by making runs

Game set-up:

Distribute an equal number of tokens to each player.

Depending on the number of players, the following number of cards is dealt:

- 3 players: 15 cards each
- 5 players: 9 cards each
- 4 players: 12 cards each
- 6 players: 8 cards each

The remaining cards are set aside and will be added to the others when dealing the next set of cards.

Game Play: At each hand, the number of cards indicated is dealt and the players place their betting chips into the holders as follows:

- 10 of diamonds : 1 point
- King of hearts : 4 points
- Jack of clubs : 2 points
- 7 of diamonds (the «Yellow Dwarf») : 5 points
- Queen of spades : 3 points

The value of the cards are in the simple numerical sequence from the Ace to the King. The value of the cards is 10 points for face cards (Jack, Queen and King) and 1 point for all the rest (Ace, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 and 10).

The youngest player deals. The game is played in a clockwise direction. The player on the left hand side of the dealer leads the game. The player must place a card sequence (cards may be of different suits) in ascending order on the table and announce the cards played.

They can start with any card and then lay their cards on top of each other in increasing order up to the King. When they have laid the King, they can begin lay another series on the pile starting again with the card of their choice. If a player cannot continue a sequence, he stops play and announces, for example: 5, 6, 7 without 8, to the following player who takes on the sequence where the previous player left off. If there are no more Kings, the Queen closes the sequence, then the Jack, etc.

If, during a sequence, a player plays one of the 5 cards found on the board game, he must, for example, state, "Jack takes all", and then collect the tokens found in the corresponding section on the board.

The first player to finish all the cards in his hand wins the game. All the remaining players add up the value of the cards in their hands and give the corresponding value in tokens to the winner. The player that forgets to take the bet from a pot, or who is unable to lay their card before the end of the round, must place 3 times the normal bet in the pot during the next round. For example, for the Queen, they must bet 9 points instead of 3. As soon as the cards are dealt, it is therefore recommended that players carefully check if they have one of the cards from the game board so they don't forget to highlight this by laying it. If a player plays all his cards in one go, it is called a «Grand Opera». Then all of the remaining bets are gathered in the betting chip holders as well as the betting chips owed by their opponents.

For shorter rounds, you can define a certain number of hands at the start of the round.

DICE GAMES

• 421

2 or more players

Equipment: 3 dice, 21 pieces

Game objective: To be the first to get rid of all of one's pieces

Gameplay: The direction of play is clockwise. Each player throws a dice, with the lowest score starting. The game takes place in 2 parts: for the 1st part, the "pick up" phase, the players divide up the pieces, while for the 2nd part, the "discard" phase, they get rid of them.

• First part: "pick up" phase

Each player takes one throw. The player with the lowest combination takes the number of chips represented by the highest combination (e.g. if the top player scored 111, the bottom player collects 7 pieces). The game continues until all pieces are distributed to the players and then the second part can start. The player who won the first round starts the second round.

• Second part: the "discard" phase

The principle is the same as for the first round, but the objective is to discard one's pieces. The player who obtained the highest combination gives the player who obtained the lowest one as many chips as the value of his or her combination. During this phase, each player is entitled to 3 throws each turn. After the player's first throw, he or she may keep them all, throw them all again or only throw some of them again.

Combination and values:

421 = 8 pieces

111 = 7 pieces

Three of a kind = The number of chips equal to the value of the dice (e.g. 666 = 6 pieces, 333 = 3 pieces)

Run = 2 pieces

221, called «nénette» = 2 pieces

Other compositions = 1 piece

• ACE IN THE POT

2 or more players

Equipment: 2 dice, star pieces

Game objective: Throw the dice 3 times without rolling the number 6

Gameplay: Each player receives 2 pieces. Each player in turn throws the 2 dice. The player who rolls an ace puts a piece in the pot (the box); if the player draws 2 aces, he or she places 2 chips in the pot. If the player rolls a 6, he or she gives the dice and a chip to the player to the left. If the player rolls two 6's, he or she passes the dice and the two chips to this same player. If a player rolls a combination with an ace and a 6, when he or she only has one piece, he or she puts it into the pot. The player who no longer has any pieces misses his or her turn and waits to receive some pieces from the neighbouring player before playing again. The game continues until there is only one piece outside of the pot. The player who has the last piece plays 3 consecutive times: if he or she does not roll a 6, he or she wins the game. If the player rolls a 6, he or she gives the dice to the neighbouring player, who throws them 3 times. The winner is the player who succeeds in throwing the dice 3 times without rolling a 6.

• DICE BELOTE

2 or more players

Equipment: 3 dice

Game objective: To be the first to reach 1000 points

Gameplay: The first player is randomly chosen and throws the dice. The player stops playing when he or she no longer rolls any of the following combinations:

- A 6 = 20 points

- A pair of 6's = 40 points
 - Three-of-a-kind of 6's = 200 points
 - Three-of-a-kind of 5's = 150 points
 - Other three-of-a-kind combinations = 100 points
- A run of 3 numbers (e.g. 1,2,3 or 4,5,6...) = 20 points
 For a run of 4, 5, 6, the 20 points of the 6 and the 20 points of the run are added together.
 If the player is not able to make any combinations, he or she may play 1 or 2 dice again for a maximum total of 3 throws.
 Otherwise, he or she passes the hand to the next player.

• BÉZETTE

2 or more players

Equipment: 3 dice, pieces

Game objective: To be the first to get rid of all one's pieces

Gameplay: Each player receives 12 pieces. The first player throws the three dice:

- If the player rolls at least a "1", he or she places a number of chips into the pot that is equal to the number of 1's rolled.
- If the player rolls at least a «6», he or she gives the player to the left a number of chips equal to the number of 6's rolled.
- If the player rolls the «4/5/6» combination called «bézette», he or she puts all his or her chips in the pot except for one.
- If the player does not roll a "1", "6", or "bézette", he or she gives the dice to the player to the left. The second player does likewise and so on.

• BUCK DICE

2 to 5 players

Equipment: 3 dice

Game objective: To be the first to score 15 points

Gameplay: A randomly selected player throws a dice: the number rolled shall be kept as the game's trump. All players throw a dice to determine who plays first.

Each player throws the 3 dice and scores a point each time that the trump number is rolled. Each player throws once per turn, and the dice are then passed to the next player. Three-of-a-kind of the trump number automatically wins the game, even if points have already been scored. Three-of-a-kind combinations for other numbers are worth 5 points. The player who exceeds 15 points shall have his or her last play cancelled.

• "DEAD DICE"

2 or more players

Equipment: 4 dice

Game objective: To have the most points at the end of the game

Gameplay: Each player throws a dice to determine who plays first. The lowest roll starts. The first player rolls all 4 dice. He or she adds up the sum of the 4 rolled dice. If a 2 or 5 is rolled, he or she shall add nothing up, but shall on the contrary exclude these 2 dice from play. The player rolls the remaining dice again and continues to add up the valid throws until all the dice are «dead». The next player then plays in the same manner.

• MARATHON

2 or more players

Equipment: 4 dice

Game objective: To reach the exact distance of the 42,195 metres of a marathon using the dice

Gameplay: A first player throws the 4 dice and puts them in his or her desired order to form a 4-digit number. For example, if the player obtains 4,3,2 and 1, he or she may choose to declare that he has already run 4,321 metres or 3,241 metres or 1,234 metres or any other combination of these 4 dice. The next player then proceeds in the same manner. At each turn, the players add up the retained numbers. When a player only has 999 metres left to run, he or she only throws 3 dice and then only 2 dice when only 99 metres remain and a single dice for the 9 last metres.

There is only one throw of the dice per turn, but the player may refuse to add the number obtained if he or she thinks that none of the combinations is worth taking. The player then announces: «I am staying put».

The winner is the first player to reach exactly 42,195 metres. If a player exceeds 42,195 metres, he or she is eliminated.

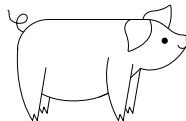
• PIG

2 or more players

Equipment: 2 dice, paper, pencil

Game objective: To be the first to complete one's pig

Gameplay: Each player takes a sheet of paper and a pencil. Players need to draw a pig in successive pieces, with each piece corresponding to a given number of points. Body = 9 points, Head = 8 points, Ears = 7 points each, Legs = 1 point each, Tail = 6 points. To begin building one's pig, the sum of the dice must equal 9, the number which corresponds to the body. Once the body is drawn, the player can play again to try to make the head, and then the ears, etc. Each body part must be formed in this order. If the player is unsuccessful, he or she passes the dice to the next player.



• QUINQUENOVE

3 or more players

Equipment: 2 dice, pieces

Game objective: To have the most pieces at the end of the game

Gameplay: Each player receives an equivalent number of pieces. The banker is appointed by drawing lots; he or she holds the dice and plays against all other players. Each player alternately becomes the banker. Each player bets the same amount and then the banker pays a bet equal to that of all players gathered.

The banker throws both dice.

If the banker rolls a double or a total of 3 or 11, he or she collects all bets.

If the banker rolls a 5 or a 9, he or she loses his or her bet, which is then shared between the other players.

If the banker rolls a 4, 6, 7, 8 or 10, nobody wins, and the banker throws the dice again.

• SEVEN

2 or more players

Equipment: 2 dice

Game objective: To have the most points at the end of the turn

Gameplay: The first player throws both dice and adds up their 2 faces. If this total does not equal 7, he or she may play again and add the new total obtained to the first sum, and so on until he or she decides to stop. If the player decides to continue and rolls 7, he or she then loses all his or her points and passes the hand to the next player.

• SHIP, CAPTAIN AND CREW

2 or more players

Equipment: 5 dice

Game objective: To cover the largest number of km

Gameplay: In no more than 3 throws, the player must roll a 6, which will be the ship, and then a 5, which will represent the captain and finally a 4, which will represent the crew.

If there is no 6, all dice must be played again. It is not possible to have a captain or a crew without a ship. Likewise, there can be no crew without a captain; therefore, the 5 must be rolled before (or at the same time as) the four.

These three dice must be rolled either on the same throw, or as a sequence, in order (6, followed by 5 and then 4). After 3 throws, the player must roll, in order, a 6 (ship), a 5 (captain), and a 4 (crew). The points of the two other dice will then serve to count the number of km travelled by the ship, the captain and the crew.

• YAMS

2 or more players

Equipment: 5 dice

Game objective: To have the most points at the end of the game

Gameplay: On each player's turn, he or she is entitled to 3 throws. After the player's first throw, he or she may keep them all, throw them all again or only throw some of them again.

Once the player has played 3 times, he or she chooses to freely fill in one of the following spaces:

1	Record the maximum number of points made with 1's in 3 throws
2	Record the maximum number of points made with 2's in 3 throws
3	Record the maximum number of points made with 3's in 3 throws
4	Record the maximum number of points made with 4's in 3 throws
5	Record the maximum number of points made with 5's in 3 throws
6	Record the maximum number of points made with 6's in 3 throws
Total 1	Sum of the first 6 lines
Bonus (30 points)	The bonus is granted if Total 1 is greater than 60 points, otherwise it is crossed out
Full (20 points)	2 dice of one sort and 3 dice of another
Run (30 points)	1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6
Plus (greater than 20 points and greater than Less)	Record the total of the dice; it must be as high as possible. It must be greater than the Less, otherwise it is crossed out
Less (greater than 20 points)	Record the total of the dice; it must be greater than 20 and below the Plus, otherwise it is crossed out
Square (40 points)	4 identical dice
Yam (50 points)	5 identical dice
Total 2	Sum of all lines

If a player is blocked and cannot fill one of the lines after his or her 3 throws, he or she must cross out one line of his or her choice.

• ZANZIBAR

2 or more players

Equipment: 3 dice

Game objective: To have the most points at the end of the 3 turns

Gameplay: The first player throws the 3 dice and counts his or her points based on the following values:

1 = 100 points

2 = 2 points

3 = 3 points

4 = 4 points

5 = 5 points

6 = 60 points

The game is played in 3 rounds with a single throw per round.

ZUSAMMENFASSUNG

• VOKABULAR		PAGE 31
• WETTLAUFSPIELE		
Gänsepiel	2 bis 4 Spieler	PAGE 31
Gänsepiel rückwärts	2 bis 4 Spieler	PAGE 31
Gewinner-Gänsepiel	2 bis 4 Spieler	PAGE 31
Ludo-Spiel	2 bis 4 Spieler	PAGE 31
Schnelle Ludo-Spiel	2 bis 4 Spieler	PAGE 32
• STRATEGIESPIELE		
5 in einer Reihe	2 Spieler	PAGE 32
Dame	2 Spieler	PAGE 32
Halma	2 Spieler	PAGE 32
Schlagdame	2 Spieler	PAGE 32
Solitaire	1 Spieler	PAGE 33
Wolf und Schafe	2 Spieler	PAGE 33
• KARTENSPIELE		
Der 8. Amerikaner	2 bis 6 Spieler	PAGE 33
Le Barbu	4 Spieler	PAGE 33
Belote	4 Spieler	PAGE 34
Blackjack	Ab 2 Spieler	PAGE 34
Domino	2 bis 8 Spieler	PAGE 35
Family Circus	2 bis 6 Spieler	PAGE 35
Family Memory	1 bis 6 Spieler	PAGE 35
Gelber Zwerg	3 bis 6 Spieler	PAGE 35
L'Impériale	2 Spieler	PAGE 36
Kems	4 Spieler	PAGE 36
Le Kilo de M...	3 bis 10 Spieler	PAGE 37
Manille	2 oder 4 Spieler	PAGE 37
Memory	1 bis 6 Spieler	PAGE 37
Pharo	2 bis 4 Spieler	PAGE 38
Poker – Texas Hold'em	2 bis 10 Spieler	PAGE 38
Lügen-Poker	4 bis 8 Spieler	PAGE 39
Le Polignac	3 bis 8 Spieler	PAGE 39
Le Président	4 Spieler	PAGE 39
Le Rams	3 bis 5 Spieler	PAGE 39
Rommé	2 bis 5 Spieler	PAGE 40
Rot oder Schwarz	2 Spieler	PAGE 40
Die Schlacht	2 bis 6 Spieler	PAGE 40
Die korsische Schlacht	2 bis 6 Spieler	PAGE 40
Schummeln	2 bis 5 Spieler	PAGE 40
Schwarzer Peter	Ab 3 Spieler	PAGE 40
Solitaire	1 Spieler	PAGE 41
• WÜRFELSPIELE		
421	Ab 2 Spieler	PAGE 41
Ass im Topf	Ab 2 Spieler	PAGE 41
Würfel-Belote	Ab 2 Spieler	PAGE 41
Bézette	Ab 2 Spieler	PAGE 42
Buck-Dice	2 bis 5 Spieler	PAGE 42
Marathon	Ab 2 Spieler	PAGE 42
Quinquenove	Ab 3 Spieler	PAGE 42
Das Schiff, der Kapitän und seine Mannschaft	Ab 2 Spieler	PAGE 42
Schwein	Ab 2 Spieler	PAGE 43
Sieben	Ab 2 Spieler	PAGE 43
Tote Würfel	Ab 2 Spieler	PAGE 43
Yam	Ab 2 Spieler	PAGE 43
Zanzibar	Ab 2 Spieler	PAGE 43

VOKABULAR

Spiel mit 54 Karten: komplettes Kartenspiel

Spiel mit 52 Karten: komplettes Kartenspiel ohne die zwei Joker

Spiel mit 32 Karten: komplettes Kartenspiel, aus dem die Joker sowie alle Karten von 2 bis 6 entfernt wurden

Abheben: - bei einem Kartenspiel: oben vom Stapel einen Teil der Karten abnehmen, um sie unter den Stapel zu legen. Der Spieler, der mit dem Abheben betraut wird, ist im Allgemeinen ein anderer Spieler als der Geber.

Abwurfstapel: bezeichnet die Stelle, wo die Spieler die Karten ablegen, die sie im Laufe des Spiels abwerfen, im Allgemeinen aufgedeckt.

Brelan oder Drilling: Das ist eine Kombination, die aus drei Karten mit dem gleichen Wert gebildet wird.

Dreier: eine Gruppe von drei Karten derselben Farbe, die ohne Lücken aufeinander folgen.

Farbe: Dabei handelt es sich um Kreuz, Herz, Karo und Pik. Wenn zum Beispiel Kreuz gefragt ist, muss man eine Kreuz-Karte spielen, sofern man eine hat.

Folge: eine Gruppe von mindestens drei Karten derselben Farbe, die ohne Lücken aufeinander folgen.

Kartenstock: bezeichnet den Stapel der Karten, die nicht verteilt wurden.

Nennwert: bezieht sich auf die auf der Karte stehende Zahl, zum Beispiel, eine 5 Kreuz ist fünf Punkte wert.

Pott: Platz, wo die Einsätze aller Spieler gesammelt werden.

Stich: bezeichnet die Gesamtheit der Karten, die bei einem Spielzug ausgespielt werden und dann im Allgemeinen von dem Spieler aufgenommen werden, der diesen Spielzug gewonnen hat.

Trumpf: Das ist eine Karte, die einen besonderen Wert hat, weil sie höher als alle anderen Karten ist, die nicht Trumpf sind. Im Allgemeinen spielt man einen Trumpf, wenn man die geforderte Farbe nicht mehr auf der Hand hat (man nennt das „stechen“).

WETTLAUFSPIELE

• GÄNSESPIEL

2 bis 4 Spieler

Material: Spielbrett, 2 bis 4 Gänse und 2 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster die eigene Gans zum Karussell zu bringen

Spielablauf: Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, würfelt abwechselnd die 2 Würfel und bewegt sich so viele Felder vorwärts, wie die Augenzahl der Würfel anzeigt. Wer zuerst das Feld 63 erreicht, hat gewonnen. Wenn ein Spieler auf einem roten Feld mit Gans landet (Feld 9 / 18 / 27 / 37 / 45 / 54), darf er nochmal um die gewürfelte Zahl vorrücken. Wenn er auf ein belegtes Feld kommt, nimmt er den Platz ein und setzt den anderen Stein auf das von ihm verlassene Feld zurück.

Wenn ein Spieler gleich am Anfang eine 6 und eine 3 würfelt, geht er direkt auf das Feld 26. Wenn er eine 4 und eine 5 würfelt, geht er auf das Feld 53.

Sonderfelder:

Wer auf das Feld 6 kommt (Brücke), springt auf das Feld 12.

Wer auf das Feld 19 kommt (Hotel) stehen bleibt, muss zweimal aussetzen.

Wer auf das Feld 31 kommt (Brunnen), darf erst weiterücken, wenn er eine 6 würfelt.

Wer auf das Feld 42 kommt (Labyrinth), kehrt auf das Feld 30 zurück.

Wer auf das Feld 52 kommt (Gefängnis) landet, muss warten, bis ein anderer Spieler seinen Platz einnimmt. Wenn nach drei Spielrunden immer noch kein anderer Spieler auf diesem Feld gelandet ist, darf er das Feld wieder verlassen.

Wer auf das Feld 58 kommt (Totenkopf), muss zurück zum Startpunkt.

Um zu gewinnen, muss man genau auf dem Feld 63 landen. Wer zu viele Punkte würfelt, muss die entsprechende Felderzahl zurückgehen.

• GÄNSESPIEL RÜCKWÄRTS

2 bis 4 Spieler

Material: Spielbrett, 2 bis 4 Gänse und 2 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster die eigene Gans zum Karussell zu bringen

Spielablauf: Es gelten die gleichen Regeln wie beim klassischen Gänsepiel, aber wenn ein Spieler auf einem Gänsefeld landet, kann er einen gegnerischen Spielstein seiner Wahl drei Felder zurückschieben und außerdem seinen Spielzug verdoppeln.?

• GEWINNER-GÄNSESPIEL

2 bis 4 Spieler

Material: Spielbrett, 2 bis 4 Gänse und 2 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster die eigene Gans zum Karussell bringen

Spielablauf: Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler auf dem Spielbrett das rote Feld mit der Gans seiner Wahl, die dann seine „Gewinner-Gans“ wird. Wenn er während der Partie einen seiner Spielsteine auf das Feld der „Gewinner-Gans“ seines Gegners setzt, verliert er automatisch. Ansonsten gelten alle anderen Regeln des normalen Gänsespiels.

• LUDO-SPIEL

2 bis 4 Spieler

Material: Spielbrett, 4 bis 8 Pferde und 1 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster alle Pferde seines Stalls in die Mitte des Spielbretts zu bringen

Spielablauf: Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt.

Jeder Spieler erhält zwei kleine Pferde in der Farbe seines Platzes. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt. Alle Spieler würfeln abwechselnd. Um den eigenen Rennstall verlassen zu dürfen, muss man eine 6 würfeln. Der Spieler, dem dies gelingt, stellt sein Pferd dann auf das Startfeld (Feld mit dem Stern) und würfelt gleich noch einmal. Bei einer 6 darf man noch einmal würfeln und setzen oder noch ein Pferd auf das Spielfeld setzen. Man darf der gewürfelten Augenzahl entsprechend vorrücken. Ein Pferd darf nicht über ein anderes springen; das Pferd, das später kommt, wird blockiert und muss entsprechend der zu hoch gewürfelten Augenzahl zurückgehen. Es kann jeweils nur ein Pferd auf einem Feld stehen. Wenn ein Pferd auf einem bereits besetzten Feld landet, nimmt es den Platz ein und schiebt das Pferd des anderen Spielers zurück in seinen Rennstall. Derjenige, der hinausgeworfen wurde, muss wieder von vorne beginnen und braucht eine 6, um das Pferd auf das Startfeld zu setzen.

Nach einer kompletten Runde muss der Spieler sein Pferd vor das erste Feld der nummerierten Spalte in seiner Farbe setzen. Das Pferd muss genau vor diesem Feld landen. Sonst muss der Spieler entsprechend der zu hoch gewürfelten Augenzahl sein Pferd zurücksetzen. Zum Beispiel, um unten an der Treppe anzukommen, muss ein Spieler eine 3 würfeln. Er würfelt jedoch eine 4. Also muss er drei Felder vorrücken und eines zurückgehen. Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, muss der Spieler eine 1 würfeln. Jedes Pferd muss in seiner Spalte die Zahlen von 1 bis 6 der Reihe nach vorrücken. Wenn es auf der 6 ankommt, muss noch einmal eine 6 gewürfelt werden, um das Rennen endgültig zu beenden. Gewonnen hat, wer als Erster das Spielfeld mit seinen zwei Pferden umrundet hat.

• SCHNELLE LUDO-SPIEL

2 bis 4 Spieler

Material: Spielbrett, 4 bis 8 Pferde und 2 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster alle Pferde seines Stalls in die Mitte des Spielbretts zu bringen.

Spielablauf: Es gelten die gleichen Regeln wie für das klassische Spiel der Ludo, es wird jedoch mit zwei Würfeln gespielt. Die mit den zwei Würfeln erzielte Augenzahl ermöglicht, sowohl ein einzelnes Pferd die Summe der Punkte beider Würfel oder zwei Pferde mit jeweils den Punkten eines der Würfel vorrücken zu lassen. Man kann die Gesamtzahl der Punkte der beiden Würfel nicht auf die beiden Pferde verteilen. Alle übersprungenen Pferde werden drei Felder zurückgesetzt. Jeder Spieler, der zwei 6en würfelt, kann ein beliebiges gegnerisches Pferd in den Stall zurücksetzen.

STRATEGIESPIELE

• 5 IN EINER REIHE

2 Spieler

Material: Dame-Spielbrett, Dame-Spielsteine

Ziel des Spiels: fünf aufeinanderfolgende Spielsteine in eine Reihe zu bringen

Spielablauf: Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt dann seine Spielsteine nacheinander auf beliebige Felder des Damebretts. Dabei versuchen die Spieler, eine gerade Linie aus fünf Spielsteinen zu bilden und ihren Gegner zu blockieren. Es gewinnt der Spieler, dem es gelingt, eine gerade Linie (senkrecht, waagrecht, diagonal) mit fünf aufeinanderfolgenden Spielsteinen zu bilden.

• DAME

2 Spieler

Material: Dame-Spielbrett, 40 Dame-Spielsteine

Ziel des Spiels: als Erster alle gegnerischen Spielsteine festzusetzen oder zu fangen

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler setzt seine 20 Spielsteine auf die dunkelgrünen Felder der 4 ersten Reihen.

Spielverlauf: Die rosafarbenen Spielsteine fangen an. Die Steine ziehen ein Feld in diagonalen Richtung, aber nur vorwärts, sodass sie sich während des gesamten Spiels auf den grünen Feldern befinden. Wenn sich ein Spielstein auf der Diagonale eines gegnerischen Steins befindet, hinter dem ein Feld frei ist, überspringt er diesen Stein und setzt auf dem freien Feld auf. Der gegnerische Spielstein wird aus dem Spiel genommen. Es kann vorwärts oder rückwärts geschlagen werden. Wenn sich zwischen mehreren Steinen jeweils ein leeres Feld befindet, können diese Steine in einem Zug geschlagen werden. Es muss geschlagen werden, wenn sich dazu die Möglichkeit bietet. Ein Stein wird „gepusht“, wenn ein Spieler einen Stein seines Gegners zu schlagen vergessen hat oder nicht schlagen will. Der Stein, der hätte schlagen müssen, wird aus dem Spiel genommen und der Gegner ist am Zug.

Ein Spielstein, der ein Feld auf der gegnerischen Grundlinie erreicht, wird zur Dame befördert. Dies wird kenntlich gemacht, indem ein zweiter zuvor geschlagener Stein obenauf gesetzt wird. Eine Dame darf auf dem Spielbrett beliebig diagonal vorwärts und rückwärts ziehen. Sie kann die Richtung wechseln und beim Überspringen eines gegnerischen Steines auf ein beliebiges dahinter befindliches Diagonalfeld aufsetzen. Es kann daher mehrere gegnerische Steine auf einmal schlagen. Gewonnen hat, wer als erster alle gegnerischen Steine geschlagen oder blockiert hat.

• HALMA

2 Spieler

Material: Dame-Spielbrett, Dame-Spielsteine

Ziel des Spiels: alle eigenen Spielsteine in den „Hof“ des Gegners zu bringen

Spielablauf: Das Damebrett ist leicht gedreht und die 19 Spielsteine jedes Spielers werden in einer Ecke des Spielbretts aufgestellt, ohne Zwischenräume zu lassen. Jeder Spieler kann jeweils einen Spielstein setzen. Die Spielsteine können sich ein Feld in alle Richtungen bewegen.

Ein Spielstein kann in einer geraden Linie über einen anderen springen (einschließlich seiner eigenen Farbe), sofern sich gleich dahinter ein freies Feld befindet. Ein Spielstein kann mehrere Sprünge nacheinander ausführen, und zwar so weit, wie ein Spielzug ermöglicht, und er kann nach jedem Sprung die Richtung ändern. Die übersprungenen Spielsteine bleiben an ihrem Platz.

• SCHLAGDAME

2 Spieler

Material: Dame-Spielbrett, Dame-Spielsteine

Ziel des Spiels: Der blaue Spielstein gewinnt, wenn er von einem der rosa Spielsteine geschlagen wurde. Die rosa Spielsteine gewinnen, wenn sie alle von dem blauen Spielstein geschlagen wurden.

Spielablauf: Dieses Spiel wird mit den gleichen Zugregeln wie Dame gespielt. Ein Spieler spielt mit einem einzelnen blauen Spielstein gegen alle rosa Spielsteine des Gegners, die auf vier Reihen verteilt sind. Das Spiel wird nur auf den gelben Feldern gespielt.

• SOLITAIRE

1 Spieler

Material: Dame-Spielbrett, Dame-Spielsteine

Ziel des Spiels: nur einen Spielstein auf dem Damebrett übrig zu lassen.

Spielablauf: Die Spielsteine werden nach folgendem Muster aufgestellt: Um Spielsteine zu entfernen, müssen sich zwei Spielsteine nebeneinander befinden und an ein leeres Feld angrenzen. Der erste Spielstein „springt“ über den zweiten und landet auf dem leeren Feld. Der übersprungene Spielstein wird dann vom Spielbrett entfernt. Ein Spielstein kann sich nur waagrecht oder senkrecht bewegen und es kann jeweils nur ein Spielstein gesetzt werden.

• WOLF UND SCHAFE

2 Spieler

Material: Dame-Spielbrett, Dame-Spielsteine

Ziel des Spiels: Der Wolf soll die Startlinie der Lämmer erreichen, wohingegen die Lämmer den Wolf einkreisen sollen.

Spielablauf: Ein Spieler nimmt fünf rosa Spielsteine und setzt sie auf die erste Linie. Das sind die Lämmer. Der andere Spieler nimmt einen blauen Spielstein und setzt ihn auf ein Feld seiner ersten Reihe. Das ist der Wolf. Der Wolf und die Lämmer sollen auf die gelben Felder gesetzt werden.

Die Schafe beginnen und rücken diagonal vor. Sie können nicht zurückgehen. Der Wolf kann vorrücken und zurückgehen.

KARTENSPIELE

• DER 8. AMERIKANER

2 bis 6 Spieler

Material: Spiel mit 54 Karten

Ziel des Spiels: als Erster alle Karten loszuwerden

Spielablauf: Jeder Spieler erhält acht Karten. Die erste Karte des Kartenstocks wird aufgedeckt, zum Beispiel eine Karo 5. Reihum legen alle Spieler eine Karte mit demselben Wert (eine 5) oder derselben Farbe (Karo) auf diese Karte. Der Spieler, der keine Karte ablegen kann, zieht eine Karte vom Kartenstock. Wenn die Spieler ihre vorletzte Karte ablegen, müssen sie „Karte“ ansagen, sonst müssen sie eine neue Karte ziehen.

Einige Karten haben besondere Eigenschaften:

8: ermöglicht eine andere Farbe auszuwählen;

10: Spielrichtung wird umgedreht;

2: der Spieler darf noch einmal ausspielen;

Ass: der nächste Spieler muss ein Ass spielen oder zwei Karten vom Stapel nehmen;

7: der nächste Spieler muss aussetzen;

Joker: der nächste Spieler muss vier Karten ziehen.

• LE BARBU

4 Spieler

Material: Spiel mit 52 Karten

Ziel des Spiels: verschiedene Kontrakte zu erfüllen und am Ende der Runde am wenigsten Punkte zu haben

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: von Ass bis 2

Spielablauf: Jeder Spieler ist abwechselnd im Uhrzeigersinn der Geber. Jeder Spieler erhält 13 Karten. Der Spieler links vom Geber bestimmt den Kontrakt, der das Ziel der Runde ist. Es gibt mehrere Arten von Kontrakten:

- Der „Plis“ Kontrakt (keine Stiche)

Im „Plis“ Kontrakt geht es darum, so wenig Stiche wie möglich zu machen. Bei jedem gemachten Stich verliert der betreffende Spieler zwei Punkte. Wenn jedoch einer der Spieler alle Stiche macht, verlieren seine Gegner 40 Punkte.

- Der „Cœur“ Kontrakt (kein Herz)

Hier sollen die Spieler so wenig wie möglich Karten der Farbe Herz – von 2 bis Ass – gewinnen. Bei jeder gewonnenen Herzkarte erhält der betreffende Spieler drei Strafpunkte und sechs Strafpunkte, wenn es sich um ein Ass handelt. Wenn ein Spieler alle Herzkarten gewinnt, werden seine Gegner genauso wie beim „Plis“ Kontrakt mit 40 Punkten bestraft.

- Der „Dames“ Kontrakt (keine Damen)

In diesem Kontrakt muss vermieden werden, die Damen der vier Farben zu gewinnen. Bei jeder gewonnenen Dame wird der betreffende Spieler mit sechs Punkten bestraft.

- Der „Barbu“ Kontrakt

In diesem Kontrakt, nach dem das Spiel benannt ist, wird der Spieler, der den Herzkönig einkassiert, mit 70 Punkten bestraft.

- Der „Salade“ Kontrakt

Dieser letzte Kontrakt mischt die Regeln aller vorherigen Kontrakte. Es geht also darum, keinen Stich zu machen, weder Herzkarten, Damen noch den Herzkönig zu gewinnen. Der Gewinner ist somit derjenige, der insgesamt am wenigsten von diesen Karten hat. Die Punktevergabe erfolgt auf die gleiche Weise wie bei den anderen Kontrakten.

Wenn die Partie nicht fortgesetzt werden kann, muss neu gegeben werden. Dieser Fall tritt ein, wenn es im „Cœur“ Kontrakt keine Herzkarten, im „Dames“ Kontrakt keine Damen mehr gibt oder wenn der Herzkönig im „Barbu“ Kontrakt ausgespielt wurde.

• BELOTE

4 Spieler

Material: Kartenspiel mit 32 Karten, Jetons zum Setzen

Ziel des Spiels: am Ende der Runde am meisten Punkte zu haben

Rangfolge der Karten:

	ASS	König	Dame	Bube	10	9	8	7
Trumpf	11	4	3	20	10	14	0	0
kein Trumpf	11	4	3	2	10	0	0	0

Spielablauf: Belote ist ein Kontrakt-Spiel, das mit Teams von zwei Spielern gespielt wird. Am Ende der Partie zählt man die Anzahl der Punkte der Karten aus den gewonnenen Stichen. Man weiß dann, ob das Team, das gestochen hat, „dedans“ ist oder seinen Kontrakt erfüllt hat.

Für die erste Partie wird ein beliebiger Spieler als Geber bestimmt. Die Karten werden in zwei Etappen gegeben, erst zwei Karten, dann drei. Die letzte Karte wird aufgedeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

Die aufgedeckte Karte gilt zunächst als Trumpffarbe. Der erste Spieler nach dem Geber entscheidet, ob er die Karte aufnehmen will. Wenn der Spieler die Karte nicht aufnehmen will, ist der nächste Spieler an der Reihe zu entscheiden. Wenn einer der Spieler entscheidet, die aufgedeckte Karte zu nehmen, sortiert er sie in sein Blatt ein und die Farbe der umgedrehten Karte ist nun Trumpf. Wenn keiner der Spieler die aufgedeckte Karte nehmen will, kann der Spieler, der als Erster an der Reihe war, wählen, ob er eine andere Trumpffarbe ansagt oder ein zweites Mal passt. Wenn er nichts sagt, ist der nächste Spieler an der Reihe, ja oder nein zu sagen und seine Trumpffarbe zu wählen. Falls kein Spieler während des ersten und zweiten Durchgangs eine Trumpffarbe ansagt, werden die Karten neu gegeben. Entscheidet sich einer der Spieler, eine Trumpffarbe anzusagen und die Rolle des Spielführers zu übernehmen, erhält er zusätzlich zu der aufgedeckten Karten noch zwei Karten und die anderen Spieler erhalten jeder drei weitere Karten. Jeder Spieler hat nun acht Karten. Ab dem Moment, da ein Spieler seine Trumpffarbe angesagt hat, wird sein Team zu den Angreifern und das andere Team zu den Verteidigern. Das Spiel kann jetzt beginnen.

Der Spieler links vom Geber startet die Partie. Jeder Spieler muss die geforderte Farbe bedienen. Wenn ein Spieler nicht bedienen kann, muss er eine Trumpfkarte ausspielen.

Der Gewinner eines Stichs nimmt diesen auf und der nächste Durchgang beginnt. Wenn zwei Spieler Trumpf ausspielen, muss der zweite Spieler einen höheren Trumpf spielen; das heißt, eine Trumpfkarte mit einem höheren Wert als die bereits auf dem Tisch liegende ausspielen. Falls der Spieler keinen höheren Trumpf hat, muss er trotzdem einen niedrigeren Trumpf spielen, sofern er denn einen Trumpf auf der Hand hat. Hat er keinen Trumpf, muss er abwerfen; das heißt, eine Karte von einer anderen Farbe ausspielen. Es ist auch möglich, keinen Trumpf zu spielen, obwohl man die geforderte Kartenfarbe nicht bedienen kann, falls der Stich dem Partner bereits gehört.

Belote ist ein Kontrakt- oder Team-Spiel, bei dem das Team, das aufgenommen oder die Trumpffarbe angesagt hat, mehr Punkte als das andere Team erreichen muss, um seinen Kontrakt zu erfüllen. Das heißt, es muss mindestens 82 Punkte erreichen. Wenn das Team, das angreift, seinen Kontrakt erfüllt, schreibt sich jedes Team die Punkte auf, die es erzielt hat (z. B. wenn das Team der Angreifer 130 Punkte aufschreibt, hat das Team der Verteidiger 32 Punkte erzielt).

Falls es seinen Kontrakt nicht erfüllt hat, nennt man dies „dedans“ und es gehen alle Punkte des Spiels (162 Punkte) an das Team der Verteidiger.

„Dix de Der“: Für den letzten Stich der Partie erhält das betreffende Team zehn zusätzliche Punkte.

„Belote“ und „Rebelote“: Wenn ein Spieler sowohl die Dame und den König der Trumpffarbe besitzt, erhält sein Team einen Bonus von 20 Punkten, sofern er beim Ausspielen „Belote“ bzw. „Rebelote“ ansagt. Das Team erhält diese 20 Punkte auf jeden Fall, selbst wenn es in dieser Partie keine Stiche gemacht hat.

Diese Punkte sind sehr wichtig, denn sie können darüber entscheiden, ob ein Team seinen Kontrakt erfüllt hat oder nicht. Wenn das Team der Verteidiger mindestens 72 Punkte mit seinen Stichen erzielt, addiert man den „Belote“, sodass das Team dann 92 Punkte hat. Das Team der Angreifer, das 90 Punkte hat, ist dann trotzdem „dedans“ und verliert seinen Kontrakt.

Punktegleichstand: Für den Fall, dass beide Teams die gleich Anzahl Punkte (81) erzielt haben, schreibt sich das Team der Angreifer keine Punkte auf und das Team der Verteidiger schreibt sich 81 Punkte auf. Die anderen 81 Punkte erhält das Team, das die nächste Partie gewinnt.

„Capot“: Das Team, das alle Stiche einer Partie gewonnen hat, erhält einen Bonus von 90 Punkten. Das Team gewinnt somit mit 252 Punkte gegen 0.

• BLACKJACK

Ab 2 Spieler

Material: Kartenspiel mit 52 Karten, Jetons zum Setzen

Ziel des Spiels: 21 Punkte zu sammeln oder möglichst nah an diese Zahl heranzukommen, ohne sie zu überschreiten, um die Bank zu schlagen und den Einsatz zu gewinnen.

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: Die Bildkarten (Bube, Dame, König) sind jeweils 10 Punkte wert und das Ass zählt 1 oder 11 Punkte, je nachdem, mit welchen anderen Karten es kombiniert wird. Die anderen Karten entsprechen ihren Nennwerten.

Spielablauf: Ein Spieler übernimmt die Rolle der Bank und vor dem Geben muss jeder Spieler seinen Einsatz machen. Die Bank gibt jedem Spieler sowie sich selbst zwei Karten, eine verdeckt, die andere aufgedeckt.

Nachdem die Spieler ihre Karten gesehen haben, können sie entweder passen und sagen „ich passe“, oder noch mehr Karten verlangen, indem sie „Karte“ sagen. Um die Zahl 21 zu erreichen, können sie so viele Karten verlangen, wie sie möchten. Wenn ein Spieler diese Zahl überschreitet, sagt er „überkauft“. Er lässt dann seinen Einsatz für die anderen liegen und wirft seine eigenen Karten hin. Die Bank bedient auf diese Weise alle anderen Spieler, bis alle bedient wurden. Zuletzt spielt sie für sich selbst, bis eine Zahl zwischen 17 und 21 erreicht wird. Das ist dann ein Punkt. Wenn die Bank 21 überschreitet, gewinnen alle Spieler, die noch im Spiel sind. Macht die Bank jedoch den Punkt, gewinnen nur die Spieler, die mindestens einen Punkt mehr haben. In diesem Fall gewinnt der Spieler den Gegenwert seines Einsatzes. Bei Gleichstand behält der Spieler seinen eigenen Einsatz, gewinnt jedoch nichts darüber hinaus. Das beste Ergebnis, ein sogenannter „Blackjack“, setzt sich aus einem Ass und einer Bildkarte (Karte mit einem Wert von 10) zusammen. Dieses Ergebnis ist höher als die Zahl 21, für die mehr als zwei Karten gezogen wurden. Wenn ein Spieler einen Blackjack erzielt und die Bank eine 21 aus drei Karten oder mehr, hat der Spieler

gewonnen und gewinnt das Doppelte seines Einsatzes. Die Bank gewinnt gegen alle Spieler, die weniger als 20 erreicht haben. Im umgekehrten Fall, wenn die Bank ein Ass und eine Bildkarte hat, gewinnt sie gegen alle Spieler, die die Zahl 21 mit mehr als zwei Karten erreicht haben. Für den Fall, dass ein Spieler ebenfalls einen Blackjack erzielt, kann er seinen Einsatz zurückbekommen, wird aber nicht ausbezahlt, und das Spiel endet unentschieden.

Wenn der Spieler seine zwei Karten erhalten hat und wenn er glaubt, eine große Chance auf einen Blackjack zu haben, kann er seinen Einsatz verdoppeln, aber er erhält nur noch eine weitere Karte. Wenn er dagegen glaubt, dass seine Hand die Bank nicht schlagen kann, kann er aus der Partie aussteigen. Dann behält die Bank eine Hälfte seines Einsatzes und der Spieler die andere Hälfte.

Wenn ein Spieler zwei Karten mit dem gleichen Wert erhält, kann er sie auf zwei Spiele verteilen. Hierzu muss er einen weiteren Einsatz in Höhe des ursprünglichen Einsatzes leisten. Wenn seine Karten geteilt wurden, spielt der Spieler jede Hand auf die gleiche Weise wie eine einfache Hand.

Wenn die erste Karte der Bank ein Ass ist, kann der Spieler sich gegen den Blackjack „versichern“. Das heißt, er legt die Hälfte seines ursprünglichen Einsatzes in den Pott. Wenn die Bank einen Blackjack hat, erhält der Spieler seinen ursprünglichen Einsatz zurück (verliert aber die Versicherung). Wenn die Bank keinen Blackjack hat und wenn der Spieler gewinnt, verliert er seine Versicherung, gewinnt aber den Einsatz. Wenn der Spieler hingegen verliert, verliert er sowohl seinen Einsatz als auch die Versicherung.

• DOMINO

2 bis 8 Spieler

Material: Spiel mit 52 Karten

Ziel des Spiels: alle der eigenen Karten loszuwerden, indem man die auf dem Tisch gelegten Reihen vervollständigt

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: von König bis Ass

Spielablauf: Die 7en werden auf den Tisch gelegt und der Geber verteilt den Rest des Kartenpakets. (Es ist möglich, dass manche Spieler mehr Karten als andere haben.) Der Spieler links vom Geber beginnt und kann:

- eine Reihe vervollständigen, indem er zum Beispiel eine Herz 6 links von einer Herz 7 anlegt oder einen Pikbuben rechts von einer Pik 10.

- Wenn er keine Karte anlegen kann, setzt der Spieler aus.

Wenn ein Spieler alle seine Karten losgeworden ist, gewinnt er die Partie. Die anderen Spieler legen ihre Karten auf den Tisch und schreiben die Punkte auf, die ihren restlichen Karten entsprechen (die Bildkarten sind zehn Punkte wert, das Ass einen Punkt und die anderen Karten haben ihren jeweiligen Nennwert). Beim nächsten Spiel gibt der Spieler, der als Erster ausgespielt hat. Das Spiel gewonnen hat der Spieler, der am Ende der Partie am wenigsten Punkte hat.

• FAMILY CIRCUS

2 bis 6 Spieler

Material: Kartenspiel Family Circus

Ziel des Spiels: am meisten Quartette am Ende der Partie zu haben

Spielvorbereitung: Die Karten werden gemischt, dann erhält jeder Spieler 4 Karten. Die übrigen Karten bilden den Talon. Man spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Spielverlauf: Jede Familie besteht aus 6 Karten mit: Großvater, Großmutter, Papa, Mama, Tochter und Sohn.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, fragt er den Gegner seiner Wahl nach einer Karte, die ihm fehlt, um eine Familie zu vervollständigen. Beispiel: „Ich möchte die Tochter aus der Familie Zauberer!“

Falls der Mitspieler die gefragte Karte besitzt, muss er sie dem Spieler geben. Der Spieler kann nun nach einer anderen Karte fragen, entweder den gleichen Mitspieler oder einen anderen. Falls der Gegner die gefragte Karte nicht besitzt, zieht der Spieler eine Karte aus dem Talon. Falls der Spieler die gewünschte Karte zieht, sagt er „korrekter Zug“ und spielt weiter. Falls nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn ein Spieler eine komplette Familie bilden kann, legt er sie vor sich hin und sagt „Familie“. Am Ende des Spiels hat derjenige gewonnen, der die meisten Familien vereinigt hat.

• FAMILY MEMORY

1 bis 6 Spieler

Material: Kartenspiel Family Circus

Ziel des Spiels: am meisten Quartette am Ende der Partie zu haben

Spielablauf: Die Großvater- und Großmutter-Karten werden aus dem Spiel genommen. Die Karten werden dann in vier Reihen und sieben Spalten aufgedeckt angeordnet. Nachdem sich die Spieler die Karten eingepägt haben, werden die Karten umgedreht. Die Spieler müssen nun die vier Karten finden, die eine Familie bilden (Tochter, Sohn, Vater und Mutter). Wenn eine Familie vollständig ist, wird sie vom Tisch entfernt.

Wenn der Spieler sich irrt, muss er alle Karten wieder umdrehen, sodass sie verdeckt sind.

• GELBER ZWERG

3 bis 6 Spieler

Material: Gelber Zwerg -Spielbrett, 52 Karten, nummerierte Jetons

Ziel des Spiels: als Erster alle Karten abzulegen, indem man Folgen bildet

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Jetons.

Je nach Anzahl der Spieler werden die Karten folgendermaßen ausgeteilt:

- 3 Spieler: 15 Karten pro Spieler - 5 Spieler: 9 Karten pro Spieler

- 4 Spieler: 12 Karten pro Spieler - 6 Spieler: 8 Karten pro Spieler

Die restlichen Karten werden beiseite gelegt und zu den anderen hinzugefügt, wenn erneut gegeben wird.

Spielverlauf: In jeder Spielrunde wird die angegebene Anzahl Karten ausgeteilt und die Spieler legen ihre Jetons folgenderweise in die Fächer:

- 1 Punkt in das Fach mit der Karo 10
- 2 auf den Kreuzbuben
- 3 auf die Pikdame

- 4 auf den Herzkönig
- 5 auf die Karo 7 (den „gelben Zwerg“)

Die Reihenfolge der Karten ist vom Ass zum König aufsteigend. Die Karten haben die folgenden Werte: 10 Punkte für die Figuren (Bube - Dame - König) und 1 Punkt für alle anderen (Ass – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10).

Der jüngste Spieler gibt. Man spielt im Uhrzeigersinn. Der Spieler links vom Geber beginnt. Es soll auf dem Tisch eine aufeinanderfolgende Kartenreihe abgelegt werden (egal von welcher Kartenfarbe) in aufsteigender Reihenfolge. Man kann mit einer beliebigen Karte beginnen und dann seine Karten in aufsteigender Reihenfolge bis zum König aufeinander ablegen. Beim König angekommen kann der Spieler eine neue Kartenfolge ablegen, indem er wieder mit der Karte seiner Wahl beginnt. Wenn in der Reihe eine Karte fehlt, hört der Spieler auf und übergibt an seinen Nachbarn, indem er z. B. sagt: 5,6/7 ohne 8. Sein Nachbar führt die Reihe von dort fort, wo sie beendet wurde. Wenn kein König mehr im Spiel ist, schließt die Dame die Kartenfolge ab, dann der Bube usw.

Legt ein Spieler, während er eine Reihe fortsetzt, eine der 5 Karten des Spielbrettes ab, sagt er zum Beispiel „der Bube ist geschlagen“ und sammelt den Einsatz aus dem entsprechenden Fach ein.

Gewonnen hat, wem es gelingt, alle Karten abzulegen. Jeder zählt nun den Wert der Karten, die er noch in der Hand hält, und übergibt den Wert in Jetons an den Gewinner.

Der Spieler, der vergisst, den Einsatz eines Faches zu nehmen oder der seine Karte vor dem Ende der Spielrunde nicht ablegen kann, muss für die nächste Spielrunde den Einsatz in diesem Fach verdreifachen. Zum Beispiel für die Dame muss man 9 Jetons anstatt 3 ins Fach legen. Es empfiehlt sich daher, nach dem Geben der Karten zu prüfen, ob man eine der Karten auf dem Spielfeld hat, damit man nicht vergisst, sie beim Ablegen zu nennen. Wenn ein Spieler seine Karten in einem Mal ablegen kann, ist ihm eine „Grand Opéra“ gelungen. Er erhält dann alle restlichen Einsätze in den Fächern plus die Jetons, die ihm seine Gegner schulden.

Um die Spieldauer zu begrenzen, kann man zu Beginn des Spiels die Anzahl der Spielrunden festlegen.

• L'IMPÉRIALE

2 Spieler

Material: Kartenspiel mit 32 Karten, Jetons zum Setzen

Ziel des Spiels: Der Spieler, der die meisten Jetons bekommt, ist der Gewinner.

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: von Ass bis 7
 Spielablauf: Die Jetons werden gleichmäßig verteilt. Ein beliebiger Spieler wird als Geber bestimmt. (Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe zu geben.) Er gibt jedem Spieler insgesamt zwölf Karten, jeweils in drei auf einmal. Die letzte Karte wird umgedreht und gibt die Trumpffarbe vor. Nur Karten der Trumpffarbe sind „Honneurs“ (das sind die Könige, Damen, Buben, Asse und 7en). Jede von ihnen bringt dem Spieler, der sie in seinen Stichen sammelt, einen Jeton. Wenn die umgedrehte Karte ein „Honneur“ ist, gewinnt der Geber einen Jeton.

Die folgenden Kombinationen werden „Impériale“ genannt:

- „Weiße Impériale“: Blatt ohne Bildkarten

- „Trumpf-Imperiale“: König, Dame, Bube, Ass

- Die „Impériale“ der drei anderen Farben: König, Dame, Bube, Ass

- „Honneur-Imperiale“: vier Könige oder vier Damen oder vier Buben oder vier Asse oder vier 7en.

- Die „umgedrehte Impériale“: wenn die umgedrehte Karte ein König, eine Dame, ein Bube oder ein Ass ist und einer der Spieler hat die anderen drei notwendigen Trümpe.

- „Gefallene Impériale“: wird erst am Ende des Spielzugs festgestellt, wenn der Spieler gleichzeitig folgende Karten in den Stichen findet, die er gemacht hat – Trumpf-König, -Dame, -Bube, -Ass.

Die sechs Kombinationen müssen angesagt werden und bringen jede sechs Jetons. Der Gegenspieler des Gebers spielt als Erster und jeder versucht, so viele Stiche wie möglich zu machen. Man muss die geforderte Kartenfarbe bedienen und eine höhere Karte spielen, wenn man kann. Wenn man weder einen Trumpf noch eine Karte von der geforderten Farbe hat, wirft man eine beliebige andere Karte ab. Jeder Stich über den sechsten hinaus bringt einen Jeton.

• KEMS

4 Spieler

Material: Spiel mit 52 Karten

Ziel des Spiels: Das erste Team, das 10 Punkte erreicht, hat gewonnen.

Spielablauf: Vor einer Partie Kems müssen zwei Teams mit je zwei Spielern gebildet werden, die sich jeweils diagonal am Spieltisch gegenüber sitzen. Jedes Team muss nun ein Zeichen finden, mit dem sich die Partner während der Partie unauffällig warnen können (z. B.: die Nase berühren, am Kopf kratzen ...). Dann kann die Partie beginnen. Der Geber gibt jedem Spieler vier Karten, und zwar einzeln.

Achtung! Wenn ein Spieler drei Karten mit dem gleichen Wert erhält (z. B. drei Buben, drei Damen ...), muss er dies ansagen und seine Karten gegen vier andere aus dem Kartenstock austauschen.

Wenn alle Karten verteilt sind, legt der Geber vier Karten in die Mitte des Tisches, dreht alle diese Karten um und kündigt an die Jagd beginnt“. Erst nach dieser Ankündigung können die anderen Spieler und er selbst ihre Karten austauschen. Jeder der Spieler kann eine oder mehrere seiner Karten gegen die Karten auf dem Tisch tauschen, aber die Spieler müssen zuerst ihre Karte(n) ablegen, bevor sie die entsprechende Anzahl Karten vom Tisch aufnehmen. Es ist verboten, mehr als vier Karten in der Hand zu haben. Wenn kein Spieler mehr an den Karten auf dem Tisch interessiert ist, werden sie beiseitegelegt und vier neue Karten werden aufgedeckt auf den Tisch gelegt. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis einer der Spieler vier gleiche Karten hat. Er muss nun seinen Teampartner versuchen zu verständigen, indem er ihm das zu Beginn der Partie vereinbarte Zeichen macht:

- Der Partner sieht das Zeichen und ruft „Kems“ -> das Team erhält einen Punkt.

- Der Partner sieht das Zeichen und hat ebenfalls vier gleiche Karten. Er ruft „Doppel-Kems“ -> das Team erhält zwei Punkte.

- Der Partner sieht das Zeichen nicht, aber einer der Gegner bemerkt es. Er ruft dann „Kontra-Kems“ -> das gegnerische Team erhält einen Punkt.

- Wenn Sie glauben, dass einer Ihrer Gegner vier gleiche Karten hat, rufen Sie „Kontra-Kems“. Das ist allerdings nicht wahr. Der Spieler, den Sie im Verdacht haben, zeigt Ihnen zwei verschiedene Karten aus seinem Blatt. Sie dürfen den anderen Spielern nicht verraten, welche Karten er ihnen zeigt, und Sie dürfen in dieser Partie nicht noch einmal „Kontra-Kems“ sagen. -> das gegnerische Team erhält einen Punkt.

- Sie oder Ihr Partner sagen fälschlicherweise „Kems“ -> das gegnerische Team erhält einen Punkt.

• LE KILO DE M ...

3 bis 10 Spieler

Material: Spiel mit 54 Karten

Ziel des Spiels: Der Spieler, der am Ende die wenigsten „Kilos M ...“ hat, gewinnt die Partie

Spielablauf: Die Karten werden folgendermaßen gegeben:

Drei Spieler: Könige, Damen, Buben werden gegeben

Vier Spieler: Könige, Damen, Buben, die 2en

Fünf Spieler: Könige, Damen, Buben, die 2en, die 3en

Sechs Spieler: Könige bis 4en

Sieben Spieler: Könige bis 5en

Acht Spieler: Könige bis 6en

Neun Spieler: Könige bis 6en und die 8en

Zehn Spieler: Könige bis 6en und die 8en und 9en

Die restlichen Karten bilden den „M...-Haufen“, der in die Mitte des Spieltisches gelegt wird. Bevor Sie anfangen, legen Sie die Anzahl der Spiele fest, die Sie spielen möchten.

Zu Spielbeginn hat jeder Spieler vier Karten. Es beginnt der Spieler die Partie, der die Herzdame hat (man sagt „die Herzdame gibt euch die Ehre“).

Dieser Spieler beginnt, indem er eine seiner vier Karten dem Spieler zu seiner Rechten gibt. Das Ziel des Spiels ist es, vier gleiche Karten auf der Hand zu haben; das heißt mit der gleichen Zahl oder dem gleichen Kopf oder vier Karten von der gleichen Farbe. Der zweite Spieler macht das Gleiche mit dem Spieler zu seiner rechten Seite und so weiter.

Wenn es einem Spieler gelingt, vier gleiche Karten zu bekommen, kann er auf den Kartenstapel klopfen, der sich in der Tischmitte befindet. Die anderen Spieler müssen so schnell wie möglich das Gleiche machen; wer zuletzt auf den Stapel klopft, hat die Partie verloren. Der Verlierer muss nun eine Karte aus dem Stapel ziehen. Die Zahl auf der Karte entspricht der Anzahl der „Kilos M ...“, die der Spieler bekommt.

Der Spieler, der vier gleiche Karten hat, muss warten, bis alle Spieler vier Karten auf der Hand haben, um auf den Stapel zu klopfen. Ein Spieler kann seine Gegner täuschen, indem er vorgibt, auf den Stapel zu klopfen, obwohl er keine vier gleichen Karten hat. Falls ein Spieler darauf hereinfällt und auf den Stapel klopft, muss er eine Karte ziehen.

Die „Wasserspülung“: Wenn einer der Spieler eine Karte mit der Zahl 7 zieht, sagt man „er hat die Wasserspülung“ gezogen. Er darf nun alle seine „Kilos M ...“ unter den Stapel legen.

• MANILLE

2 oder 4 Spieler

Material: Spiel mit 32 Karten

Ziel des Spiels: als Erster 32 Punkte erzielen

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: 10, Ass, König, Dame, Bube, 9, 8, 7

Spielablauf: Bei diesem Spiel spielt ein Spieler gegen einen anderen oder man spielt in Teams mit je zwei Spielern.

Die Karten werden gemischt und es werden mindestens zwei Karten abgehoben. Bei dem Spieler zu seiner Rechten beginnend gibt der Geber dann gegen den Uhrzeigersinn acht Karten, jeweils vier und vier.

Der Geber dreht dann die erste von seinen Karten um und lässt sie aufgedeckt liegen, bis der erste Stich gemacht wird. Die Farbe der umgedrehten Karte bestimmt, was Trumpf ist – Pik, Herz, Karo oder Kreuz.

Der Spieler rechts vom Geber beginnt. Jeder Spieler muss nun eine Karte der gleichen Kartenfarbe und von höherem Wert als die auf dem Tisch liegende Karte ablegen.

Wenn ein Spieler die geforderte Farbe auf der Hand hat, muss er eine Karte dieser Farbe spielen. Sofern möglich, muss die Karte höher als die von seinem Gegner ausgespielte Karte sein.

Wenn ein Spieler keine Karte der geforderten Farbe hat, also nicht bedienen kann, und der Stich gehört dem Gegner, muss er stehen, indem er einen seiner Trümpe ausspielt.

Wenn der Gegner selbst auch eine Trumpfkarte ausgespielt hat, muss er mit einem höheren Trumpf überstechen.

Wenn er den Stich nicht machen kann (egal, ob er Trumpf hat oder nicht), kann er eine beliebige Karte ausspielen.

Wenn ein Spieler keine Karte von der geforderten Kartenfarbe hat und sein Partner hat den Stich bereits gewonnen, kann er nach Belieben stehen oder eine andere Karte abwerfen.

Wenn die vier Spieler ihre Karte ausgespielt haben, gehört der Stich dem Spieler, der die höchste Karte der geforderten Kartenfarbe oder den höchsten Trumpf gespielt hat. Dieser Spieler legt den Stich verdeckt vor sich hin.

Wenn alle Karten gespielt wurden, ist die Partie zu Ende und die Spieler zählen die Punkte, die jedes Team gemacht hat, indem sie die Punkte der gewonnenen Karten mit einem Punkt pro gemachtem Stich addieren. Die 10 ist die höchste Karte; sie wird Manille genannt. Jede Karte ist je nach ihrem Rang eine gewisse Anzahl Punkte wert: fünf Punkte für die 10, vier für das Ass, drei für den König, zwei für die Dame und einen für den Buben. Die anderen Karten bringen keine Punkte. Das Team, das am meisten Punkte hat, schreibt sich der Zahl der Punkte über 30 auf (z. B.: Wenn Team A zehn Punkte und Team B fünfzig Punkte hat, hat Team B gewonnen und erhält zwanzig Punkte, das andere Team erhält keine.). Wenn beide Teams die gleiche Punktzahl erreicht haben (d. h. 30 von maximal 60), endet diese Partie unentschieden und kein Team erhält Punkte.

• MEMORY

1 bis 6 Spieler

Material: Kartenspiel Family Circus

Ziel des Spiels: am meisten Karten am Ende der Partie zu haben

Spielablauf: Nach dem Mischen werden die Karten verdeckt angeordnet. Jeder Spieler darf jedes Mal zwei Karten umdrehen, wenn er an der Reihe ist, um Paare zu bilden: entweder zwei Figuren aus der gleichen Familie oder zwei Figuren vom gleichen

Rang (zwei Großmütter, zwei Väter usw.). Wenn ein Spieler sich irrt, muss er die Karten wieder umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn ein Spieler ein passendes Paar findet, darf er weiterspielen.

• PHARO

2 bis 4 Spieler

Material: Kartenspiel mit 52 Karten, Jetons zum Setzen

Ziel des Spiels: Der Spieler, der alle Jetons gewinnt, hat das Spiel gewonnen.

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: von Ass bis 2

Spielablauf: Der Bankier wird ausgelost. Jeder Spieler (Bonze genannt) erhält den gleichen Einsatz und 13 verdeckte Karten, die der Bankier in drei Etappen verteilt: zwei Sätze mit jeweils vier Karten gefolgt von einem Satz mit 5 Karten. Die restlichen Karten bilden den Kartenstock, den der Bankier erhält.

Die Bonzen drehen eine oder mehrere ihrer Karten um, auf die sie setzen müssen. Wenn jeder Bonze seinen Einsatz gemacht hat, zieht der Bankier aus seinem Kartenstapel zwei Karten auf einmal. Die erste gezogene Karte ist zu seinem Vorteil. Er dreht diese Karte um und wenn sie die gleiche Farbe und den gleichen Wert wie eine der Karten hat, die einem Bonzen gegeben, kassiert der Bankier den Einsatz auf dieser Karte ein. Die zweite gezogene Karte begünstigt die Bonzen. Wenn sie den gleichen Wert wie eine der Karten der Bonzen hat, muss der Bankier dem Besitzer der Karte einen Betrag in Höhe des Einsatzes zahlen, den dieser auf die Karte gelegt hat.

Wenn beide Karten des Bankiers den gleichen Wert haben, gewinnt er die Einsätze auf den Karten mit dem gleichen Wert der anderen Spieler.

• POKER – TEXAS HOLD'EM

2 bis 10 Spieler

Material: Kartenspiel mit 52 Karten, Jetons zum Setzen (Jetons von dem Spiel Lindor), 1 Dame-Spielfigur

Ziel des Spiels: Der Spieler, der alle Jetons bekommt, gewinnt das Spiel.

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: Ass, König ... bis 2

Spielablauf: Die Jetons werden gleichmäßig unter der Spielern verteilt.

Zu Beginn wird ein Geber bestimmt, der eine Stern-Figur (Dame-Spielfigur) erhält, um ihn zu kennzeichnen. Die Figur muss neben diesen Spieler auf den Tisch gestellt werden. Der Geber muss die Karten an die Spieler verteilen. In jeder Runde wechselt der Geber dabei im Uhrzeigersinn.

Die zwei Spieler zur Linken des Gebers werden „Small Blind“ und „Big Blind“ genannt. Diese beiden Spieler müssen einen Betrag setzen, der zu Beginn noch vor dem Kartengeben unter den Spielern festgelegt wurde.

Die Spieler, die Small Blind und Big Blind sind, wechseln bei jedem Spiel gleichzeitig mit dem Geber.

Der Geber gibt jedem Spieler zwei Karten, und zwar einzeln.

Die erste Setzrunde beginnt mit dem Spieler direkt links von Big Blind. Dieser Spieler kann, je nachdem, was für ein Blatt er auf der Hand hat:

- Aussteigen – er wirft dann seine Karten hin und steigt aus dieser Partie definitiv aus.
- Mitgehen (mit Big Blind) – das heißt, er legt den gleichen Betrag in den Pott, den Big Blind gesetzt hat.
- Erhöhen – er setzt einen höheren Betrag als Big Blind.

Sobald sich der erste Spieler entschieden hat, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe und so weiter. Small Blind und Big Blind können sich sowohl an die Einsätze der anderen Spieler anpassen, als auch den Einsatz erhöhen. Wenn erhöht wird, wird eine zweite Setzrunde durchgeführt.

Wenn die erste Setzrunde beendet ist, werden drei Karten in der Mitte des Tisches vom Geber umgedreht. Diese Karten bilden den „Flop“.

Achtung: Der Geber muss jedes Mal, wenn er Karten ablegen muss, eine Karte „verbrennen“; das heißt, er entfernt die erste Karte des Pakets.

Die zweite Setzrunde beginnt mit dem Spieler links vom Geber. In dieser neuen Runde hat jeder Spieler die Möglichkeit:

- Schieben; das heißt, er setzt keinen zusätzlichen Betrag. Er darf nur schieben, wenn die Spieler, die vor ihm dran waren, auch nicht gesetzt haben.
- Setzen; er entscheidet sich, den Betrag, den er möchte, in den Pott zu legen.
- Erhöhen; das heißt, er setzt einen höheren Betrag, wenn ein Spieler schon gesetzt hat.
- Mitgehen; wenn ein Spieler schon gesetzt hat, muss er den gleichen Einsatz in den Pott legen.
- Aussteigen; er wirft seine Karten hin und spielt bei dieser Partie definitiv nicht mehr mit.

Wenn die zweite Setzrunde beendet ist, wird eine vierte Gemeinschaftskarte in der Mitte des Tisches umgedreht. Diese Karte wird „Turn Card“ genannt.

Die dritte Setzrunde kann wie die vorherige begonnen werden.

Wenn diese Runde beendet ist, wird eine fünfte und letzte Gemeinschaftskarte, die sogenannte „River Card“, in der Mitte des Tisches umgedreht. Wenn die Spieler fertig gesetzt haben, zeigen diejenigen, die noch im Spiel sind (d. h., alle, die nicht ausgestiegen sind), ihre Karten. Der Spieler, der die höchste Kartenkombination mit seinen Karten und den fünf aufgedeckten Karten auf dem Tisch hat, gewinnt das Spiel und erhält den ganzen Pott.

Pokerkombinationen, von der niedrigsten bis zur höchsten:

Ein Paar: zwei gleiche Karten Wenn jeweils zwei Spieler ein Spiel mit einem Paar beenden, gewinnt derjenige den Pott, der das höherwertige Paar hat.

Zwei Paare: zwei Paare mit jeweils gleichen Karten

Drilling: drei gleiche Karten

Straße: fünf aufeinanderfolgende Karten von verschiedenen Farben

Flush: fünf Karten der gleichen Farbe

Full House: drei gleiche Karten und ein Paar

Vierling: vier gleiche Karten

Straight Flush: fünf aufeinanderfolgende Karten (Flush) der gleichen Farbe

Royal Flush: Man benötigt die fünf höchsten Karten des Spiels in einer Farbe, die aufeinanderfolgen; das heißt: Ass, König, Dame, Bube und 10. Diese Kombination ist die höchste des Spiels.

Wenn die Partie mit zwei Spielern gespielt wird, ist der Ablauf gleich, nur dass in diesem Fall der Geber Small Blind ist.

• LÜGEN-POKER

4 bis 8 Spieler

Material: Kartenspiel mit 52 Karten, Jetons zum Setzen, eine Dame-Spielfigur

Ziel des Spiels: Der Spieler, der alle Jetons bekommt, gewinnt das Spiel.

Spielablauf: Die gleichen Regeln wie beim Poker mit den gleichen üblichen Kombinationen, nur die Straße und Farbe fallen weg. Die Spieler erhalten keine Karte, aber es werden fünf Karten, die das Blatt bilden, vom Kartenstock genommen, nachdem dieser gemischt und abgehoben wurde. Der erste Spieler nimmt die fünf Karten, sieht sie sich an und darf bis zu vier Karten austauschen. Dann gibt er diese Karten an seinen rechten Nachbarn weiter und sagt dabei eine Kombination an (z. B. ein Paar 10en). Der Spieler, an den die Karten gegeben wurden, kann vor dem Ansehen der Karten: entweder die Ansage akzeptieren und die Karten nehmen, oder „Lügner“ sagen. Dann wird das Spiel aufgedeckt. Wenn er gelogen hat, muss der betreffende Spieler einen Jeton zahlen. Wenn er nicht gelogen hat, erhält der beschuldigte Spieler einen Jeton. Die Karten werden nun wieder gemischt und abgehoben und der Spieler erhält ein neues Blatt. Bei jeder neuen Ansage (die Ansagen sind Pflicht) muss die Kombination höher als die vorherige sein (nach einem Paar 10en muss mindestens ein Paar Buben angesagt werden).

• LE POLIGNAC

3 bis 8 Spieler

Material: Spiel mit 32 Karten

Ziel des Spiels: so wenig Karten wie möglich zu bekommen. Der erste Spieler, der 20 Punkte erreicht, hat verloren.

Rangfolge der Karten, von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: König, Dame, Bube, Ass, 10, 9, 8, 7

Spielablauf: Der Geber gibt zwei und zwei Karten gegen den Uhrzeigersinn. Es müssen alle Karten verteilt werden. Falls die Anzahl der Spieler das nicht ermöglicht, muss die Zahl 7 aus dem Spiel entfernt werden. Der rechte Nachbar des Gebers beginnt. Bei den nachfolgenden Stichen beginnt jeweils der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat.

Man muss vermeiden, Stiche mit Buben zu machen, insbesondere mit dem Pikbuben – dem Polignac, und versuchen mit den eigenen Buben keine Stiche zu machen. Der erste Spieler spielt eine Karte, dann bedienen die anderen mit einer Karte der gleichen Farbe. Wenn sie nicht bedienen können, spielen sie eine Karte ihrer Wahl aus. Der Spieler, der die höchste Karte der geforderten Farbe ausspielt, erhält den Stich. Wenn der Stich einen Buben enthält, legt der Spieler ihn aufgedeckt vor sich hin. Für die vor ihnen liegenden Buben erhalten die Spieler Punkte, und zwar zwei Punkte für den Pikbuben, den Polignac, und einen Punkt für alle anderen. Ein Spieler, der hohe Karten hat, kann versuchen alle Stiche zu gewinnen. Falls ihm dies gelingt, erhalten alle anderen Spieler jeweils fünf Punkte.

• LE PRÉSIDENT

4 Spieler

Material: Spiel mit 54 Karten

Ziel des Spiels: schnellstmöglich alle eigenen Karten loszuwerden, um Präsident zu sein

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: Joker, 2, Ass, König, Dame ... bis 3

Spielablauf: Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler eine Karte. Die höchste Karte bestimmt den Präsidenten, die zweithöchste den Vize-Präsidenten usw. ... Wenn zwei Spieler gleichwertige Karten ziehen, zieht jeder von ihnen erneut eine Karte, um eine Entscheidung herbeizuführen.

Die Spieler setzen sich in der Rangfolge ihrer sozialen Positionen (Präsident, Vize-Präsident zu seiner Linken, Sekretär und Untertan) an den Tisch.

Der Präsident gibt nun die Karten, indem er sich zuerst gibt und mit dem Vize-Präsidenten weitermacht. Wenn alle Karten verteilt sind, haben der Präsident und der Vize-Präsident daher eine Karte mehr als die anderen Spieler.

Der Präsident gibt seine zwei niedrigsten Karten dem Untertanen und umgekehrt gibt der Untertan seine zwei besten Karten dem Präsidenten. Der Sekretär tauscht seine beste Karte gegen die schlechteste Karte des Vize-Präsidenten.

Der Präsident spielt als Erster. Er legt eine Karte oder eine Kombination mehrerer Karten mit dem gleichen Wert ab. Man beginnt mit dem Vize-Präsidenten, jeder Spieler kann:

- entweder die gleiche Kombination spielen, allerdings mit höheren Karten (z. B. zwei 10en auf zwei 9en),
- oder passen (er muss nicht unbedingt spielen).

Der Spieler, der die höchste Kombination gespielt hat, gewinnt den Stich und darf die nächste Runde beginnen.

Der Spieler, der als Erster seine Karten losgeworden ist, gewinnt das Spiel. Er wird Präsident der nächsten Spielrunde. Der Zweite wird Vize-Präsident, der Dritte Sekretär und der Letzte Untertan. Die Spieler wechseln nun gemäß ihres neuen sozialen Rangs die Plätze.

Die Partie endet, wenn die Spieler es beschließen.

• LE RAMS

3 bis 5 Spieler

Material: Kartenspiel mit 32 Karten, fünf Jetons pro Person

Ziel des Spiels: als Erster alle Jetons loszuwerden

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: von Ass bis 7

Spielablauf: Jeder Spieler erhält fünf Karten (erst drei Karten, dann zwei) und ein zusätzliches Blatt wird ausgeteilt, das man „das Mädchen“ nennt. Die restlichen Karten bilden den Kartenstock. Man dreht die erste Karte um, die die Trumpffarbe bestimmt. Der Spieler, der gegeben hat, kann diesen Trumpf im Austausch gegen eine seiner Karten aufnehmen. Nacheinander entscheiden die Spieler, ob sie ihr Blatt behalten, ob sie „das Mädchen“ nehmen oder ob sie passen. Allerdings kann man nur passen, wenn „das Mädchen“ schon aufgenommen wurde. Während der Partie muss man die Farbe bedienen und eine höhere Karte spielen, sofern möglich. Wenn man keine Karte von der verlangten Farbe hat, muss man mit einer Trumpfkarte stechen oder überstechen, sonst spielt man eine beliebige Karte. Am Ende der Partie verlieren die Spieler so viele Jetons wie sie Stiche gemacht haben. Ein Spieler, der keine Stiche gemacht hat, ist „RAMS“ und erhält fünf Jetons. Ein Spieler kann zu Beginn der Partie den „Rams général“ fordern. Er wettet dann, dass er alle Stiche machen kann. In diesem Fall behalten die Spieler ihr Blatt (man kann „das Mädchen“ nicht benutzen). Gewinnt er seine Wette, verliert er alle seine Jetons und gewinnt damit die aktuelle Partie; wenn er seine Wette verliert, erhält er von jedem Spieler so viele Jetons, wie er Stiche verloren hat.

• ROMMÉ

2 bis 5 Spieler

Material: Spiel mit 54 Karten

Ziel des Spiels: am wenigsten Punkte am Ende der Partie zu haben

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: von König bis Ass
Spielablauf: Jeder Spieler erhält sieben Karten, die ihm einzeln gegeben werden. Es wird von links nach rechts gegeben. Die restlichen Karten bilden den Kartenstock. Wenn der Kartenstock vor Ende der Partie aufgebraucht ist, dreht man die abgeworfenen Spielkarten um, die zum neuen Kartenstock werden.

Mögliche Kombinationen:

Dreier: drei gleichwertige Karten

Vierer: vier gleichwertige Karten

Folgen: eine Folge aus mindestens drei Karten der gleichen Farbe

Jede Karte kann jeweils nur für eine Kombination benutzt werden. Allerdings können die Spieler neue Karten an die Kombinationen, die auf der Matte ausgebreitet sind, und jedes Blatt anlegen. Der Joker kann jede beliebige Karte ersetzen und kann von einem Spieler genommen werden, der die ersetzte Karte auf der Hand hat, vorausgesetzt dieser Spieler hat schon die erste Kombination gelegt. Der Joker muss sofort wiederverwendet werden.

Nach dem Geben zieht der erste Spieler eine Karte vom Kartenstock; wenn er kann, legt er seine erste Kombination auf den Tisch und wählt dann eine Karte aus seinem Blatt aus, die er aufgedeckt neben den Kartenstock legt. Die nächsten Spieler machen das Gleiche.

Damit man allerdings das erste Mal auslegen kann, müssen die Kombinationen einen Wert von mindestens 30 Punkten ergeben. Die Bildkarten sind zehn Punkte wert, das Ass elf Punkte und die anderen Karten entsprechen ihrem Nennwert.

Der Spieler, dem es gelingt alle seine Karten abzulegen, erhält minus 20 Punkte; wenn es ihm gelingt, alle seine Karten auf einmal abzulegen, erhält er minus 60 Punkte.

Alle anderen Spieler, die noch Karten auf der Hand haben, addieren diese Karten gemäß der oben angegebenen Werte. Die Partie geht bis zu 1.000 Punkte.

• ROT ODER SCHWARZ

2 Spieler

Material: Spiel mit 52 Karten

Ziel des Spiels: Wenn alle Karten umgedreht sind, gewinnt derjenige die Partie, der am meisten Karten hat

Spielablauf: Der Geber behält das Paket Karten und legt es verdeckt vor sich hin. Der andere Spieler muss raten, welche Farbe (rot oder schwarz) die nächste Karte haben wird, die der Geber umdreht. Wenn er richtig geraten hat, gewinnt er die Karte. Sonst bekommt der Geber die Karte.

• DIE SCHLACHT

2 bis 6 Spieler

Material: Spiel mit 54 Karten

Ziel des Spiels: Der Spieler, der alle Karten gewinnt, hat das Spiel gewonnen

Rangfolge der Karten von der höchsten bis zur niedrigsten Karte: Joker, Ass, König ... bis 2

Spielablauf: Es werden alle Karten eine nach der anderen verdeckt verteilt, sodass die Spieler sie nicht sehen können. Alle Spieler drehen zur gleichen Zeit die erste Karte ihres Stoßes um. Der Spieler, der die höchste Karte umgedreht hat, gewinnt alle anderen Karten (seine und die der anderen Spieler).

Falls zwei Spieler eine Karte von gleichem Wert umgedreht haben (zum Beispiel, zwei Buben), spricht man von einer Schlacht. In diesem Fall legt jeder Spieler eine andere Karte auf die erste, und zwar verdeckt, dann eine zweite, dieses Mal aufgedeckt. Der Spieler, dessen aufgedeckte Karte die höchste ist, gewinnt zusätzlich zu seinen eigenen die Karten des anderen Spielers. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat. Jeder gewonnene Stich wird unter den eigenen Kartenstapel gelegt. Die Karten dürfen nicht gemischt werden.

• DIE KORSISCHE SCHLACHT

2 bis 6 Spieler

Material: Spiel mit 54 Karten

Ziel des Spiels: Der Spieler, der alle Karten gewinnt, hat das Spiel gewonnen

Spielablauf: Es gelten die gleichen Regeln wie für die klassische Schlacht, wenn jedoch zwei Karten mit dem gleichen Wert ausgespielt werden, gewinnt der Spieler alle Karten, der am schnellsten auf den Haufen klopf. Diese Stiche können von jedem beliebigen Spieler gewonnen werden, selbst wenn er eine Karte gelegt hat, die nicht den gleichen Wert wie die Karten in der Schlacht hat.

• SCHUMMELN

3 bis 5 Spieler

Material: Spiel mit 54 Karten

Ziel des Spiels: schnellstmöglich alle eigenen Karten loszuwerden

Spielablauf: Es zählt nur die Kartenfarbe (Herz, Kreuz, Karo, Pik). Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Karten. Der erste Spieler, der zuvor ausgelost wurde, legt eine Karte aufgedeckt auf den Teppich und sagt die Farbe seiner Karte an (Kreuz, Herz, Karo oder Pik). Der nächste Spieler legt eine Karte auf die vorherige, aber diesmal verdeckt, und sagt die gleiche Farbe an. Auf diese Weise legt jeder Spieler seine Karte verdeckt auf den Stapel und sagt die geforderte Farbe an.

Wenn einer der Spieler den Verdacht hat, dass ein Spieler eine andere Karte als die angesagte Farbe ablegt, sagt er laut „Schummler“. Der Spieler, der gerade abgelegt hat, muss nun seine Karte umdrehen, damit alle sie sehen können.

Wenn der Spieler wirklich gelogen hat, muss er den ganzen Kartenstapel nehmen. Wenn der Spieler nicht gelogen hat, muss derjenige, der „Schummler“ angesagt hat, alle Karten aufnehmen. Der Spieler, der den Kartenstapel aufgenommen hat, beginnt das Spiel wieder. Er darf allerdings nicht mit der zuletzt gespielten Karten anfangen.

• SCHWARZER PETER

Ab 3 Spieler

Material: Spiel mit 54 Karten

Ziel des Spiels: alle Karten loszuwerden, ohne den Schwarzen Peter zu bekommen

Spielablauf: Zu Beginn entfernt man den Kreuzbuben aus dem Spiel, um 53 Karten zu erhalten. Es werden alle Karten verteilt. Dann bildet jeder Spieler mit seinen Karten Paare desselben Wertes und derselben Farbe. Anschließend werden alle Paare aus dem Spiel genommen. Der Geber beginnt dann und zieht auf gut Glück eine Karte von dem Spieler zu seiner Linken, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

Wenn er mit der gezogenen Karte und einer seiner anderen Karten ein Paar bilden kann, entfernt er das Paar aus dem Spiel. Wenn er damit kein Paar bilden kann, behält er die gezogene Karte auf der Hand.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, eine Karte aus seinem Blatt zu ziehen und so weiter, bis alle Paare gebildet sind. Ein der Spieler wird dann noch eine Karte auf der Hand haben – den Pikbuben, der „Schwarzer Peter“ genannt wird.

• SOLITAIRE

1 Spieler

Material: Spiel mit 52 Karten

Ziel des Spiels: vier vollständige Familien von Ass bis 2 zu haben

Spielablauf: 28 Karten werden verdeckt in sieben Spalten aufgeteilt, die jeweils von links nach rechts eine Karte weniger enthalten. Die erste Reihe besteht aus sieben Karten, die zweite aus sechs usw. ... In der siebten Reihe liegt nur noch eine Karte. Die letzte Karte in jeder Spalte wird aufgedeckt. Es bleibt ein Kartenstock mit 24 Karten übrig.

Man nimmt die Ass, wenn sich diese unter den aufgedeckten Karten befinden, und sortiert sie aus. Dann legt man an die abnehmenden Kartenreihen an, indem man die Farben abwechselt. Wenn es Ihnen gelungen ist, eine aufgedeckte Karte in einer Spalte an eine andere Stelle zu legen, dürfen Sie die erste verdeckte Karte umdrehen und sie an eine andere Stelle legen, sofern möglich. Wenn Sie keinen Spielzug mehr machen können, müssen Sie eine Karte von Ihrem Kartenstock ziehen. Sie können Sie dann entweder direkt in Ihren beiseitegelegten Stapel oder in eine der Spalten an die letzte aufgedeckte Karte anlegen.

Wenn Sie diese Karte nicht spielen können, müssen Sie sie unter Ihren Kartenstock schieben und eine neue Karte ziehen, bis Sie eine Karte legen können.

WÜRFELSPIELE

• 421

Ab 2 Spieler

Material: 3 Würfel, 21 Spielsteine

Ziel des Spiels: als Erster alle Spielsteine loszuwerden

Spielablauf: Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler wirft einen Würfel, die kleinste Augenzahl beginnt. Das Spiel verläuft in zwei Phasen: Während der ersten Phase, die „Aufnehmen“ genannt wird, verteilen die Spieler die Spielsteine unter sich; während der zweiten Phase, dem „Loswerden“, entledigen sie sich der Spielsteine.

• Erste Phase: das Aufnehmen

Jeder Spieler darf nur einmal würfeln. Derjenige, der die schlechteste Kombination hat, nimmt die Anzahl Spielsteine, die die höchste Kombination anzeigt (z. B. Wenn der stärkste Spieler 111 hat, bekommt der schwächste Spieler sieben Spielsteine.) Die Partie wird fortgesetzt, bis alle Spielsteine unter den Spielern aufgeteilt sind. Nun beginnt die zweite Phase. Der Spieler, der die erste Runde gewonnen hat, beginnt die zweite.

• Zweite Phase: das Loswerden

Die zweite Phase erfolgt nach dem gleichen Prinzip wie die erste, nur das es jetzt das Ziel ist, seine Spielsteine loszuwerden. Der Spieler, der die höchste Kombination hat, gibt dem Spieler, der die schlechteste Kombination hat, so viele Spielsteine, wie seine Kombination anzeigt. In dieser Runde darf jeder Spieler dreimal würfeln, wenn er an der Reihe ist. Nach seinem ersten Würf kann er alle Würfel behalten, alle noch einmal werfen oder nur bestimmte Würfel noch einmal werfen.

AKombination und Werte:

Augenzahlen 421 = 8 Spielsteine

Augenzahlen 111 = 7 Spielsteine

Dreierpasch = Anzahl der Spielsteine entspricht dem Wert der Würfel (z.B.: 666 = 6 Spielsteine, 333 = 3 Spielsteine)

Straße = 2 Spielsteine

221, genannt „Nénette“ = 2 Spielsteine

Sonstige Zusammenstellungen = 1 Spielstein

• ASS IM TOPF

Ab 2 Spieler

Material: 2 Würfel, Stern-Spielsteine

Ziel des Spiels: dreimal würfeln, ohne eine 6 zu erhalten

Spielablauf: Jeder Spieler erhält zwei Spielsteine. Die Spieler werfen nacheinander die zwei Würfel. Derjenige, der ein Ass (eine 1) würfelt, legt einen Spielstein in den Topf (die Schachtel). Wenn er zwei Ass würfelt, kommen zwei Spielsteine in den Topf. Wenn er eine 6 würfelt, gibt er die Würfel und einen Spielstein an seinen Nachbarn zur Linken. Wenn er zwei 6en würfelt, gibt er dem gleichen Nachbarn die Würfel und seine zwei Spielsteine. Wenn ein Spieler eine Kombination aus einem Ass und einer 6 würfelt und er hat nur noch einen Spielstein, dann legt er diesen in den Topf. Ein Spieler, der keinen Spielstein mehr hat, setzt aus und wartet, dass er einen Spielstein von seinem Nachbarn erhält, um weiterspielen zu können. Die Partie wird fortgesetzt, bis nur noch ein Spielstein übrig ist. Der Spieler, der den letzten Spielstein hat, spielt dreimal hintereinander: Wenn er keine 6 würfelt, gewinnt er die Partie. Wenn er eine 6 würfelt, gibt er die Würfel seinem Nachbarn, der ebenfalls dreimal würfelt. Es gewinnt der Spieler, der dreimal würfelt, ohne eine 6 zu erhalten.

• WÜRFEL-BELOTE

Ab 2 Spieler

Material: 3 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster 1.000 Punkte erzielen

Spielablauf: Der erste Spieler wird ausgelost und wirft die Würfel. Er hört auf zu spielen, wenn er keine der folgenden Kombinationen würfelt:

- eine 6 = 20 Punkte
- ein Pasch mit 6en = 40 Punkte
- ein Dreierpasch mit 6en = 200 Punkte
- ein Dreierpasch mit 5en = 150 Punkte
- sonstige Dreierpässe = 100 Punkte

Eine Folge von drei Zahlen (z. B. 1, 2, 3 oder 4, 5, 6 ...) = 20 Punkte

In der Folge 4, 5, 6 werden die 20 Punkte für die 6 und die 20 Punkte für die Folge addiert.

Wenn der Spieler keine Kombination erwürfelt hat, darf er insgesamt dreimal mit einem oder zwei Würfeln weiterspielen. Sonst ist der nächste Spieler an der Reihe.

• BÉZETTE

Ab 2 Spieler

Material: 3 Würfel, Spielsteine

Ziel des Spiels: als Erster alle Spielsteine loszuwerden

Spielablauf: Jeder Spieler erhält zwölf Spielsteine. Der erste Spieler wirft die drei Würfel:

- Wenn er mindestens eine 1 würfelt, legt er für jede gewürfelte 1 einen Spielstein in den Topf.
- Wenn er mindestens eine 6 würfelt, gibt er seinem Nachbarn zur Linken für jede gewürfelte 6 einen Spielstein.
- Wenn er die Kombination 4/5/6 würfelt, die sogenannte „Bézette“, legt er bis auf einen alle seine Spielsteine in den Topf.
- Wenn er weder eine 1, eine 6 noch die Bézette würfelt, gibt er die Würfel an seinen Nachbarn zur Linken weiter. Der zweite Spieler spielt auf die gleiche Weise und so weiter.

• BUCK-DICE

2 bis 5 Spieler

Material: 3 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster 15 Punkte erzielen

Spielablauf: Ein beliebiger Spieler wirft einen Würfel: Die erwürfelte Augenzahl gilt als Trumpf für die Partie. Nun werfen alle Spieler einen Würfel, um zu bestimmen, wer anfangen darf.

Jeder Spieler wirft die drei Würfel und erhält für jeden gewürfelten Trumpf einen Punkt. Jeder Spieler hat nur einen Wurf, wenn er an der Reihe ist, dann muss er die Würfel an den nächsten Spieler weitergeben. Wenn ein Spieler einen Dreierpasch mit der Trumpfzahl würfelt, hat er automatisch die Partie gewonnen, selbst wenn schon Punkte erwürfelt wurden. Die Dreierpässe der anderen Zahlen zählen fünf Punkte. Wenn ein Spieler 15 Punkte überschreitet, wird sein letzter Wurf gestrichen.

• MARATHON

Ab 2 Spieler

Material: 4 Würfel

Ziel des Spiels: die genaue Länge von 42.195 Metern des Marathons mit den Würfeln zu erreichen

Spielablauf: Der erste Spieler wirft die vier Würfel und ordnet sie so an, dass er daraus eine vierstellige Zahl bilden kann. Wenn er beispielsweise eine 4,3,2 und 1 würfelt, kann er auswählen, ob er bereits 4.321 Meter oder 3.241 Meter oder 1.234 Meter oder eine andere Kombination aus diesen vier Würfeln gelaufen ist. Der nächste Spieler geht auf die gleiche Weise vor. Bei jedem Durchgang addiert man die erzielten Zahlen. Wenn ein Spieler nur noch 999 Meter zurücklegen muss, wirft er nur noch drei Würfel, dann nur noch zwei Würfel, wenn noch 99 Meter übrig sind, und einen Würfel für die letzten 9 Meter.

Man hat nur einen Wurf, wenn man an der Reihe ist, aber man kann sich weigern, die erwürfelte Zahl zu addieren, wenn man glaubt, dass keine der Kombinationen gut ist. Man sagt dann Folgendes an: „Ich bleibe auf der Stelle.“

Gewonnen hat der erste Spieler, der genau 42.195 Meter erreicht. Wenn ein Spieler 42.195 Meter überschreitet, scheidet er aus.

• QUINQUENOVE

Ab 3 Spieler

Material: 2 Würfel, Spielsteine

Ziel des Spiels: am meisten Spielsteine am Ende der Partie zu haben

Spielablauf: Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Spielsteine. Die Bank wird ausgelost. Sie hat die Würfel und spielt gegen die anderen. Alle Spieler übernehmen abwechselnd die Rolle der Bank. Jeder Spieler setzt die gleiche Anzahl Spielsteine, dann setzt die Bank die Summe der Einsätze aller Spieler.

Die Bank wirft die zwei Würfel.

Wenn sie einen Pasch oder insgesamt eine 3 oder 11 würfelt, erhält sie alle Einsätze.

Wenn sie eine 5 oder 9 würfelt, verliert sie ihren Einsatz, der unter den anderen Spielern aufgeteilt wird.

Wenn sie eine 4, 6, 7, 8 oder 10 würfelt, gewinnt niemand und die Bank würfelt noch einmal.

• DAS SCHIFF, DER KAPITÄN UND SEINE MANNSCHAFT

Ab 2 Spieler

Material: 5 Würfel

Ziel des Spiels: am meisten km zurückzulegen

Spielablauf: Mit maximal drei Würfeln muss man eine 6 würfeln, die das Schiff darstellt, dann eine 5, die für den Kapitän steht und schließlich eine 4 für die Mannschaft.

Wenn man keine 6 würfelt, muss man alle Würfel noch einmal werfen. Man darf weder einen Kapitän noch eine Mannschaft ohne Schiff behalten. Ebenso darf man keine Mannschaft ohne Kapitän behalten. Man muss also die 5 vor (oder gleichzeitig mit) der 4 würfeln.

Diese drei Augenzahlen müssen in einem Wurf oder nacheinander gewürfelt werden, allerdings in der Reihenfolge 6, 5, 4. Am Ende der drei Würfe muss ein Spieler also in der richtigen Reihenfolge eine 6 (Schiff), eine 5 (Kapitän), eine 4 (Mannschaft) erwürfelt haben. Die Augenzahl der beiden anderen Würfel dient zum Zählen der Kilometer, die das Schiff, der Kapitän und die Mannschaft zurücklegen.



• SCHWEIN

Ab 2 Spieler

Material: 2 Würfel, Papier, Stift

Ziel des Spiels: als Erster ein Schwein fertig zu malen

Spielablauf: Jeder Spieler erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Die Spieler müssen ein Schwein, Körperteil für Körperteil, zeichnen; jeder Körperteil entspricht einer vorgegebenen Augenzahl. Körper = 9 Punkte, Kopf = 8 Punkte, Ohren = 7 Punkte je Ohr, Beine = 1 je Bein, Schwanz = 6 Punkte. Man muss zunächst die Augenzahl 9 (entspricht dem Körper) mit den Würfeln werfen, damit man anfangen kann, sein Schwein zusammenzustellen. In diesem Fall darf der betreffende Spieler noch einmal spielen und versuchen, den Kopf zu würfeln, dann die Ohren usw. Jeder Körperteil muss in dieser Reihenfolge erwürfelt werden. Gelingt dies dem Spieler nicht, gibt er die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

• SIEBEN

Ab 2 Spieler

Material: 2 Würfel

Ziel des Spiels: am Ende der Runde am meisten Punkte zu haben

Spielablauf: Der erste Spieler wirft die zwei Würfel und addiert die Augenzahlen. Wenn er eine andere Summe als 7 erhält, darf er noch einmal spielen und die neue Gesamtsumme zu seinem ersten Ergebnis addieren und so weiter, bis er entscheidet aufzuhören. Wenn er sich entscheidet weiterzumachen und er würfelt eine 7, verliert er alle seine Punkte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

• TOTE WÜRFEL

Ab 2 Spieler

Material: 4 Würfel

Ziel des Spiels: am Ende des Spiels am meisten Punkte zu haben

Spielablauf: Jeder Spieler wirft einen Würfel, um zu bestimmen, wer anfangen darf. Der Spieler mit der niedrigsten Augenzahl beginnt. Der erste Spieler wirft die vier Würfel. Er zählt die Augenzahl der vier Würfel zusammen. Wenn er eine 2 oder 5 gewürfelt hat, zählt er nichts zusammen, sondern nimmt diese beiden Würfel aus dem Spiel. Er wirft die restlichen Würfel noch einmal und zählt die gültigen Würfe zusammen, bis alle Würfel „tot“ sind. Dann ist der nächste Spieler dran und würfelt auf die gleiche Weise.

• YAM

Ab 2 Spieler

Material: 5 Würfel

Ziel des Spiels: am Ende des Spiels am meisten Punkte zu haben

Spielablauf: Jeder Spieler darf bei jedem Spielzug dreimal würfeln. Nach seinem ersten Wurf kann er alle Würfel behalten, alle noch einmal werfen oder nur bestimmte Würfel noch einmal werfen.

Wenn er dreimal gewürfelt hat, entscheidet er sich, ob er eines der folgenden Felder ausfüllt:

1	die maximale Augenzahl der 1er aus seinen drei Würfeln
2	die maximale Augenzahl der 2er aus seinen drei Würfeln
3	die maximale Augenzahl der 3er aus seinen drei Würfeln
4	die maximale Augenzahl der 4er aus seinen drei Würfeln
5	die maximale Augenzahl der 5er aus seinen drei Würfeln
6	die maximale Augenzahl der 6er aus seinen drei Würfeln
1. Gesamtergebnis	Summe der sechs ersten Reihen
Bonus (30 Punkte)	Der Bonus wird vergeben, wenn die Gesamtsumme über 60 Punkte beträgt, sonst wird der Bonus gestrichen.
Full House (20 Punkte)	zwei Würfel mit einer gleichen Augenzahl und die anderen drei Würfel mit einer gleichen Augenzahl
Straße (30 Punkte)	1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6
Plus (über 20 Punkte und mehr als das Minus)	Die Gesamtsumme der Augenzahlen wird aufgeschrieben, sie muss so groß wie möglich sein. Das Ergebnis muss größer als das Minus sein, sonst wird das Plus gestrichen.
Minus (über 20 Punkte)	Die Gesamtsumme der Augenzahlen der Würfel wird aufgeschrieben, sie muss über 20 und niedriger als das Plus sein, sonst wird das Minus gestrichen.
Viererpasch (40 Punkte)	Vier gleiche Augenzahlen
Yam (50 Punkte)	Fünf gleiche Augenzahlen
2. Gesamtergebnis	Summe aller Reihen

Wenn ein Spieler nach seinen drei Würfeln keine der Reihen ausfüllen kann, muss er eine Reihe seiner Wahl streichen.

• ZANZIBAR

Ab 2 Spieler

Material: 3 Würfel

Ziel des Spiels: am Ende von drei Runden am meisten Punkte zu haben

Spielablauf: Der erste Spieler wirft die drei Würfel und zählt seine Punkte gemäß den folgenden Werten zusammen:

- 1 = 100 Punkte
- 2 = 2 Punkte
- 3 = 3 Punkte
- 4 = 4 Punkte
- 5 = 5 Punkte
- 6 = 60 Punkte

Die Partie wird in drei Runden gespielt. Jeder Spieler darf pro Runde einmal würfeln.



JURATOYS
13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE
2017
www.janod.com

