

JEUX MULTIPLES

MARQUE & MODELE DEPOSES L-I-N-PARIS

JEU du NAIN JAUNE

Le nombre des joueurs doit être de 3 au moins et de 8 au plus. On joue avec un jeu de 52 cartes. Le roi est la carte la plus forte et l'as la plus faible.

Avant de commencer à donner les cartes, chaque joueur met 1 jeton sur le 10 de carreau, 2 sur le valet de trèfle, 3 sur la dame de pique, 4 sur le roi de cœur et 5 sur le nain jaune.

On distribue les cartes comme suit :

Pour 3 joueurs		15 cartes chacun,		reste au talon	
— 4	—	12	—	—	7
— 5	—	9	—	—	4
— 6	—	8	—	—	7
— 7	—	7	—	—	4
— 8	—	6	—	—	3
					4

On doit chercher à se débarrasser de ses cartes avant ses adversaires.

Le premier commencera à jouer, un, deux, trois, quatre, sans cinq, s'il a ainsi une série qui se suit, ou six, sept, huit, s'il n'a pas mieux, le joueur à sa droite continue s'il a la carte suivante en annonçant neuf, dix, valet sans dame s'il n'en a pas, le voisin suivant poursuit de même. Celui qui termine une série par un roi ramasse les cartes et recommence une nouvelle série comme il lui plaît.

Quand le joueur le plus proche n'a pas la carte supérieure suivante, le tour passe à son voisin et ainsi de suite.

Si personne dans le jeu n'a la carte supérieure, le tour revient à celui qui a posé la dernière carte, il ramasse les levées et recommence à jouer par où il veut.

Il n'y a ni atout ni couleurs, on peut jeter indifféremment as de cœur, deux de carreau, trois de pique, quatre de trèfle, etc., pourvu que les cartes se suivent par série.

On appelle belles cartes, celles qui correspondent aux cartes du tableau. Quand on se défait d'une belle carte, on ramasse la mise qui se trouve sur la même carte en tableau ; mais si à la fin du jeu on a encore une de ces cartes en main, on double la mise sur le tableau au lieu de la ramasser. Ce qui augmente d'autant l'intérêt de la partie suivante.

Le jeu prend fin quand un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes. Les autres abandonnent leur jeu et paient au vainqueur un jeton par carte ou par point selon les conventions faites au début.

On appelle faire Grand Opéra, lorsque le premier joueur réussit à se défaitre de toutes les cartes, sans qu'un autre puisse en placer une seule. Le gagnant alors ramasse toutes les mises, même s'il n'avait pas de belles cartes correspondantes et chaque joueur lui paie en plus un jeton par carte ou par point, selon les conventions.

Les figures comptent pour dix points, l'as pour un seul point, le deux à sa valeur, etc.

JEU de DAMES

Chaque joueur place ses pions (qui sont blancs pour l'un et noirs pour l'autre) devant lui, dans les vingt premières cases noires du damier. On doit chercher à faire avancer ses pions sans se découvrir, sans laisser de vide entre ses pions, et en empêchant l'adversaire d'arriver à faire dame.

Les pions se meuvent diagonalement case en case, soit à droite, soit à gauche ; mais toujours en avançant. On ne peut aller en arrière que pour prendre. On prend lorsqu'on se trouve directement à côté d'un pion de l'adversaire, de l'autre côté duquel est une case vide. On peut prendre en une seule fois, trois, quatre, cinq pions, autant qu'il s'en trouve d'isolés, en allant à gauche, à droite, en avant, en arrière, mais en avançant seulement d'une case à la fois. Quand on a fait arriver un pion au premier rang du camp adverse, il devient dame. On le distingue en le couvrant d'un autre pion. La dame, au lieu d'avancer par case, peut sauter d'une extrémité à l'autre du damier, pourvu que le passage soit libre et prendre tout pion ou autre dame qui n'est pas protégée par un autre. Elle peut faire tout le tour du damier en prenant en avant, en arrière, à droite, à gauche tous les pions derrière et entre lesquels se trouve une ou plusieurs cases vides.

On peut aussi la prendre, comme un autre pion lorsqu'elle se trouve à portée ou mal placée. On souffle, c'est-à-dire, on enlève du damier le pion ou la dame de l'adversaire qui n'a pas pris lorsqu'il devait le faire ou qui n'a pas pris tout ce qu'il devait prendre. Souffler n'est pas jouer, c'est-à-dire qu'après avoir soufflé le pion, on a le droit de jouer son tour.

La partie est gagnée par le joueur qui prend tous les pions et dames de son adversaire.

JEUX de DÉS

Les dés seuls donnent lieu à un grand nombre de jeux très amusants, dont nous allons donner quelques-uns.

Quand en jetant les dés on amène deux nombre égaux, cela se nomme un doublet. Chaque doublet porte un nom particulier. Deux as se nomment bezet ambrezas ou tous les as; deux deux, double deux; deux trois, terne ou tourne; deux quatre, quaterme ou carme; deux cinq, quine; deux six, sonnez.

Les dés sont marqués de façon qu'en ajoutant les points d'une surface à ceux de la surface opposée, on arrive toujours au chiffre sept.

L'ESPÉRANCE

Le nombre des joueurs est illimité. On commence à faire une poule en mettant un ou deux jetons par joueur, puis on tire à qui aura les dés. Si celui qui jette les dés amène un as, il donne un jeton à son voisin de gauche; s'il amène un six, il met un jeton à la poule. S'il amène as et six, il donne par conséquent un jeton à son voisin de gauche et un autre à la poule. S'il amène un doublet, c'est-à-dire deux nombres égaux, il jette une seconde fois les dés, et s'il en amène encore un, il ramasse la poule. Les autres points sont indifférents.

Le cornet passe de mains en mains, à droite et à gauche indifféremment, tant qu'il y a preneur et que la poule n'est pas gagnée.

Quand un joueur a perdu tous ses jetons, il est mort et ne peut plus prendre le cornet à son tour de jouer. Mais il lui reste l'Espérance de ressusciter, dans le cas, où son voisin de droite, en amenant un as, se trouve forcé de lui donner un jeton.

Celui qui possède encore un ou plusieurs jetons, quand les autres joueurs ont tout perdu, gagne la partie et ramasse tout.

PAIR et IMPAIR

Le nombre des joueurs est illimité. Ce jeu se joue avec trois dés.

Sur un côté de la table on inscrit le mot pair; sur l'autre impair.

Chaque joueur devient banquier à son tour après un nombre de coups convenus.

Le banquier ne verse pas de mise. Les autres joueurs mettent le nombre des jetons qu'ils veulent ou sans dépasser une certaine quantité convenue d'avance, sur l'une ou l'autre des deux chances. Quand les mises sont faites, le banquier jette les dés, et selon qu'il amène pair ou impair, il ramasse d'un côté et paie de l'autre une fois la mise.

Il y a exception pour les nombres 4 et 17; quand le banquier amène 4, il ramasse les mises de l'impair et ne paie pas celle du pair, et inversement en ce qui concerne le n° 17.

PASSE DIX

Ce jeu se joue avec deux ou trois dés. Le nombre des joueurs est illimité. Les joueurs posent leur mise devant eux. Le banquier jette les dés. Lorsque le point amené dépasse dix, il ramasse les enjeux des pontes, et continue à tenir la banque; quand le point amené est dix ou inférieur à dix, il paie chaque joueur et passe la banque à son voisin de droite qui devient banquier à son tour.

Avec trois dés, les chances sont favorables au banquier, avec deux dés, elles lui sont tout à fait défavorables.

PARTIE SIMPLE

Ce jeu se joue à deux seulement. Chaque joueur met un nombre de jetons sur l'enjeu. Le joueur qui tient les dés dit à haute voix le nombre qu'il désire amener, puis jette les dés. S'il amène ce nombre, il touche les jetons convenus, s'il ne réussit pas, il augmente l'enjeu de la même quantité. Chaque joueur jette les dés à son tour et la partie continue, jusqu'à ce que l'enjeu soit épuisé.

LA QUINQUENOVE

Le nombre des joueurs est illimité, dans ce jeu, on ne compte que les doubles. Chaque joueur commence par verser un nombre de jetons déterminé, qui forme la masse. Chacun jette les dés à son tour en faisant passer le cornet de gauche à droite.

Quand celui qui jette les dés amène un doublet, c'est-à-dire deux nombres égaux, il fait raffe et prend sur la masse une somme convenue, s'il ne fait pas raffe, il paie, au contraire, à la masse une amende fixée d'avance. Le jeu continue jusqu'à ce que l'enjeu augmenté des amendes soit entièrement épuisé.

Le nombre des joueurs est illimité. Ce jeu se joue avec deux dés. Chaque joueur ayant déposé devant lui sa mise, le banquier commence à couvrir toutes les mises, c'est-à-dire qu'il met devant chacune d'elles le même nombre de jetons, puis il jette les dés. S'il amène un doublet, c'est-à-dire deux nombres égaux, ou un des nombres 3 et 11 que l'on nomme Hazard, il gagne et ramasse tout. S'il amène 4 ou 9 que l'on appelle les Contraires, il perd, et les autres joueurs ramassent ce qu'il a mis au jeu.

Si le banquier amène 4, 6, 7, 8 ou 10, le coup est à recommencer, mais le point qu'il vient d'amener lui appartient et s'il amène une seconde fois avant 5 ou 9, il gagne. Il perd, au contraire, s'il amène un de ces derniers nombres, il passe alors le cornet à son voisin de droite qui devient banquier à son tour.

JEU de L'ESCARGOT

A ce jeu peuvent prendre part deux, trois ou quatre concurrents, disposant chacun de quatre jetons de même couleur, qui sont mis dans le jeu au fur et à mesure de l'opportunité. Le jeu se fait avec un seul dé.

Chaque concurrent lance le dé une seule fois par tour; la main passe à droite.

Chaque concurrent commence son jeu à partir de la case marquée par une flèche de la couleur choisie par lui, et avance son jeton d'un nombre de cases égal au point amené, en suivant la piste bleue du pourtour — dans le sens des flèches — jusqu'à ce qu'il arrive près de la flèche portant sa couleur. Là, il s'engage dans la route jaune correspondante.

Chaque concurrent dépasse tout jeton rencontré sur son parcours, mais si le point tiré l'amène sur une case occupée par un adversaire, il écarte définitivement le jeton qui s'y trouve et prend sa place. Par contre, si la case est occupée par un de ses propres jetons, il mettra un nouveau jeton dans le jeu ou fera avancer un de ceux s'y trouvant déjà, faute de quoi il perd son coup de dé.

Tout jeton doit atteindre exactement le But; s'il le dépasse il est définitivement mis hors du jeu.

Il est conseillé de jouer uniquement avec un seul jeton jusqu'à ce que celui-ci soit rentré dans son chemin jaune, et ne mettre dans le jeu d'autres jetons que si le point tiré dépasse le But.

Dès que le point tiré le permettra, en profiter pour faire rentrer les pions dans le But. Le gagnant est celui qui aura placé le plus grand nombre de pions dans le But.

LA MARELLE

Ce jeu se joue à deux. Chacun des joueurs a neuf pions qui doivent être d'une couleur différente, pour bien les reconnaître.

Le premier joueur pose un pion sur l'angle formé par deux lignes; l'adversaire pose également un pion sur un autre angle à son choix, puis le premier place un second pion, toujours sur un des angles et ainsi de suite. Quand les pions sont tous placés, on les déplace un à un en les portant sur l'angle immédiatement voisin et en suivant toujours les lignes. Le but est d'arriver à avoir une marelle, c'est-à-dire trois pions sur les trois angles d'une même ligne.

Ceci donne au joueur arrivé à ce résultat le droit de prendre à son choix le pion qui le gêne le plus dans le jeu de son adversaire.

Quand un joueur n'a plus que quatre, il n'est plus obligé de marcher d'angle en angle, il peut faire franchir à ses pions une ou plusieurs cases occupées, pour se mettre sur un angle inoccupé quelconque. Celui qui n'a plus que deux a perdu la partie.

JEU de JACQUET

Le Jacquet se joue dans une boîte en bois qui représente dans le fond 24 flèches.

Les joueurs ont chacun 15 Dames ; blanches pour l'un et noires pour l'autre. Les autres accessoires sont deux cornets et deux dés.

On commence par poser les dames en trois ou quatre piles sur la première flèche du Jacquet, de façon à ce que chaque joueur ait, devant lui et à sa gauche, celles de son adversaire ; puis chaque joueur ayant pris un cornet et un dé, on tire à qui jouera, en lançant chacun son dé, dans le côté du jeu qui est à sa droite, le dé le plus fort a la priorité, et le joueur qui l'a tiré marque immédiatement les points des deux dés ; à partir de ce moment, on joue toujours avec les deux dés.

Le plus gros dé est toujours nommé le premier, on dit ainsi quatre et deux, six et trois, six et as, etc.

On ne compte jamais la flèche d'où l'on part.

On ramasse les dés seulement quand celui qui les a joués les a vus et nommés.

En commençant, on ne peut faire aucune case avant que la dame ne soit arrivée dans le quatrième compartiment de flèches qui est celui que l'on a devant soi et à sa droite.

Si l'on amène *double cinq*, on rentre la dame dès le premier coup, puisque les doubles se jouent deux fois et que l'on franchit ainsi 20 flèches, sauf obstacles ; c'est le coup le plus avantageux pour débiter.

Dès que l'on a rentré une dame, on joue à accoupler les dames sur les flèches, en marquant les points gagnés avec une ou plusieurs dames de façon à boucher le passage à l'adversaire, ou bien on rentre les dames, qu'il est possible de faire rentrer, dans la quatrième table de flèches.

Si l'on amenait *double six* du premier coup on ne pourrait en marquer qu'un seul, le second étant occupé par les piles de l'adversaire.

Si l'on amenait *double six* immédiatement après la rentrée de la première dame, on sortirait quatre dames pour marquer tous les six, c'est ce qu'on appelle *se faire du bois*, à condition, toutefois, que cette flèche ne soit pas déjà occupée par la dame rentrée par l'adversaire.

Si l'on amenait *double trois* du premier coup, on ne pourrait marquer que neuf, puisque le dernier trois est occupé par les piles de dames adverses, et que l'on ne peut pas compléter une dame à l'aide d'une autre dame.

Si l'on avait déjà rentré la première dame, on pourrait mettre quatre dames sur le premier trois ; on marque indifféremment ses points avec une ou plusieurs dames, selon l'avantage que peuvent donner les différentes combinaisons.

Quand on a échelonné les dames sur les flèches qui conduisent à la dernière table, c'est-à-dire à celle que l'on a devant soi, à sa droite, on commence à rentrer dans cette table les dames de ses piles, et quand on a réussi à les y rentrer toutes, on sort.

On sort les dames à mesure des coups de dés et le plus avantageusement possible. Supposons toutes les dames rentrées et que nous ayons à marquer *double cinq*, c'est-à-dire tous les cinq ; nous avons la faculté de sortir quatre dames de la cinquième flèche, si nous les avons et que la sixième flèche soit encore plus chargée, alors que la première serait vide, il pourrait être plus avantageux de ne sortir que deux-cinq et de marquer les deux autres en prenant deux dames du six pour les placer à l'as, afin de préparer ce dernier.

On ne peut se placer sur une flèche déjà occupée par une dame adverse ; si l'adversaire avait réussi à remplir six flèches qui se suivent, il intercepterait le passage et on ne pourrait plus avancer jusqu'à ce qu'il ait levé une des six dames ; sitôt une flèche libre, on ferait en sorte d'en prendre possession pour rétablir la correspondance.

Il faut éviter d'empiler ses dames sur une seule flèche, cette situation étant très désavantageuse.

Si l'un des joueurs ou tous les deux possèdent une dame de retour, le jeu ne peut pas être bouché dans la première table ; il doit rester une flèche libre, qu'elle quelle soit.