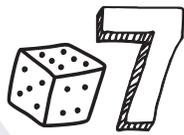


# Jeux de dés en famille!

----- DÉFI -----  
**5@8**  
SANS ÉCRANS



## Le sept

Pour les enfants de 6 à 9 ans

Nombre de joueurs : 2 joueurs et plus

Matériel requis : 2 dés, feuille et crayon pour noter les points

**Règles du jeu :** Le premier joueur lance les deux dés et en additionne le total. Si la somme obtenue est différente de **7**, il peut rejouer et additionner à nouveau les deux dés suivants qu'il ajoutera à la première somme obtenue. Le joueur continue de cette façon jusqu'à ce qu'il choisit d'arrêter. S'il continue et qu'il obtient **7** lors d'un lancer de dés, il perd tous ses points et doit passer les dés au prochain joueur.

**But du jeu :** Être celui qui obtient le plus de points.

## Le bateau, le capitaine et son équipage

Pour les enfants de 4 à 6 ans

Nombre de joueurs : 2 joueurs et plus

Matériel requis : 5 dés

**Règles du jeu :** Le premier joueur lance les dés et doit vérifier s'il a obtenu un **6** (le bateau), un **5** (le capitaine) ou un **4** (l'équipage). S'il n'a pas obtenu de **6**, il doit rejouer tous les dés, comme il est impossible de conserver un capitaine ou un équipage sans bateau. S'il a obtenu un **6**, mais pas de **5**, il ne pourra pas conserver son équipage (le **4**). Les trois dés (le **6**, le **5** et le **4**) doivent donc être obtenus dans un même lancer ou un à la suite de l'autre, mais dans l'ordre.

Après trois lancers, chaque joueur doit donc avoir obtenu le bateau (le **6**), le capitaine (le **5**) et l'équipage (le **4**). Les deux autres dés servent à compter le nombre de milles parcourus par le bateau.

**But du jeu :** Être celui qui aura parcouru le plus de milles avec son bateau, son capitaine et son équipage.



# Le marathon



**Pour les enfants de 10 ans et plus**

**Nombre de joueurs :** 2 joueurs et plus

**Matériel requis :** 4 dés, feuille et crayon pour noter les points

**Règles du jeu :** La distance d'un marathon olympique est de 42,195 mètres et c'est cette distance que l'on doit parcourir dans ce jeu. Le premier joueur lance les quatre dés et les dispose comme il le souhaite afin de composer un nombre de quatre chiffres. Ainsi, s'il obtient les chiffres **1, 2, 3 et 4**, il peut annoncer qu'il a parcouru 4,231 mètres, 1,324 mètres, 3,241 mètres ou toute autre combinaison possible avec les chiffres obtenus. Chaque joueur procède de cette façon et chaque nombre retenu est additionné au précédent. Un seul lancer de dés est permis à chaque tour, mais le joueur peut choisir de ne pas comptabiliser les chiffres obtenus lors d'un lancer s'il juge qu'aucune des combinaisons ne lui sera utile.

**But du jeu :** Être le premier à franchir la distance de 42,195 mètres, sans la dépasser.

**À noter :** Lorsqu'il ne lui reste que 999 mètres à parcourir, le joueur ne lance que trois dés. Lorsqu'il ne lui reste que 99 mètres à parcourir, le joueur ne lance que deux dés. Lorsqu'il ne lui reste que 9 mètres à parcourir, le joueur lance un seul dé.

# Le trente

**Nombre de joueurs :** 2 joueurs et plus

**Matériel requis :** 5 dés

**Règles du jeu :** Chaque joueur commence la partie avec 30 vies. Le premier joueur lance les cinq dés. À chaque lancer, il peut choisir de mettre autant de dés de côté qu'il le souhaite, en s'assurant de toujours en conserver au moins un. L'objectif est d'arriver à un total supérieur à 30 avec la somme de l'ensemble des dés.

À la fin de son tour, si le joueur a obtenu un résultat inférieur à 30, il perd l'équivalent des vies correspondant à la différence entre son résultat et 30 (ainsi, s'il a obtenu 26, il perd quatre vies). Si son résultat est supérieur à 30, il peut choisir de relancer les dés. Dans ce cas, son but est alors d'obtenir autant de dés de la même valeur que la différence entre son résultat et 30 (ainsi, s'il a obtenu 34, il essaiera d'obtenir des 4). À chaque lancer, le joueur met de côté tous les dés qui correspondent à la valeur recherchée. Si aucun des dés ne correspond à la valeur souhaitée, le second tour du joueur est terminé. Il doit alors faire la somme des points obtenus par les dés réservés et choisir un joueur à qui il enlèvera cette somme sous forme de points de vie (ainsi, si le joueur a obtenu trois dés de valeur 4, il pourra enlever 12 points de vie à un de ses adversaires). Lorsque le tour d'un joueur est terminé, il passe les dés au joueur suivant.

**But du jeu :** Être le dernier joueur encore en vie.

