

# Bolo

## Règles du jeu

### 1 Introduction

Le Bolo nécessite sept dés, une petite bourse pour les contenir, une feuille et un stylo pour pouvoir inscrire les points<sup>1</sup>. Les règles sont assez simples, bien que la stratégie soit plus compliquée qu'on ne le pense. Le nombre de joueurs peut varier entre 2 et  $\infty$ , bien que plus il y a de joueurs plus ça prend du temps, donc l'idéal serait de rester en-dessous de 10 joueurs<sup>2</sup>. Le but est d'être le premier à dépasser 10'000 points. Le jeu se joue à tour de rôle, et les joueurs n'interagissent pas directement entre eux pour influencer le cours du jeu.

### 2 Déroulement du tour

Voici comment un tour de jeu se déroule : il faut tirer les sept dés pour ensuite mettre de côté autant de dés considérés comme valide que le joueur / la joueuse désire<sup>3</sup>. Pour qu'un dé soit valide il faut qu'il rapporte des points, comme décrit sur la liste ci-dessous.

Ensuite, avec le reste des dés, rejouer soit jusqu'à que le joueur / la joueuse décide de s'arrêter, soit qu'il ne puisse plus mettre de dés de côté. S'il décide de s'arrêter, alors le total de points des dés qu'il a mis de côté sont ajoutés à son score total, à l'abri. S'il a mis de côté tous les dés, alors il peut reprendre les sept dés mis de côté et continuer son tour à nouveau avec sept dés. Il ajoute ensuite les points qu'il avait engrangé avant de mettre tous les dés de côté aux points effectués après avoir mis tous les dés de côté. Dans ce cas, les points gagnés au premier panier ne sont pas à l'abri et risquent d'être perdu si le joueur / la joueuse perd son tour avant de s'arrêter. Dans le cas où il ne peut plus mettre de dés de côté, le joueur / la joueuse a perdu. Cela signifie qu'il perd alors les points des dés mis de côté précédemment durant son tour et passe les dés au joueur suivant. Par contre, son score avant le début de son tour n'est pas perdu. Par exemple, si un(e) joueur / joueuse a un score de 2'500 pts et qu'il effectue

---

1. Sauf si vous jouez avec Bolito !

2. La limite fixée avec le programme est de 8 joueurs.

3. Si il n'y a pas de dés valides, le joueur / la joueuse perd son tour.

800 pts durant son tour aura un score de 3'300 pts à la fin de son tour. Dans le cas où il joue et perd les points effectués durant son tour, il aura un score de 2'500 pts à la fin de son tour.

### 3 Points

Pour que les dés rapportent des points, ils faut qu'ils remplissent un de ces critères :

Critères	Points
La face supérieure du dé doit être un 5	50 points
La face supérieure du dé doit être un 1	100 points
3 dés avec des 2	200 points
3 dés avec des 3	300 points
3 dés avec des 4	400 points
3 dés avec des 5	500 points
3 dés avec des 6	600 points
3 dés avec des 1	1'000 points
une série de 6 dés qui doivent être tous différents, soit 123456	1'500 points

Si on rajoute un dé du même chiffre à une série, on double le nombre de points de la série.

Exemples :

- 1) 4 dés avec comme faces supérieures des 1 valent 2'000 points.
- 2) 5 dés avec comme face supérieure un 3 valent 1'200 points.

### 4 Début et fin du jeu

Pour permettre d'ouvrir le score au début du jeu, il faut faire au minimum 1'000 points au premier tour. le joueur / la joueuse ne peut pas décider d'arrêter le

tour avant d'avoir passé ce seuil de 1'000 points, il doit de toute façon passer ce seuil de 1'000 points. S'il ne le passe pas directement au premier tour, il doit tenter sa chance à nouveau le tour suivant pour dépasser ce seuil. À la fin du jeu, dès qu'un(e) joueur / joueuse arrive à 10'000 points, tous les autres joueurs ont un tour de jeu pour tenter de le/la dépasser. Si un des autres joueurs réussit à le rattraper, alors s'ensuit une mort subite, c'est-à-dire que chaque joueur / joueuse a l'obligation de dépasser l'autre joueur, sans quoi la victoire de l'autre s'ensuit. L'ordre des dés n'importe pas pour le joueur / la joueuse, c'est-à-dire que pour avoir la séquence de dés 123456 elle peut être dans n'importe quelle ordre<sup>4</sup>

## 5 Conclusion

Dans de ce jeu, le joueur / la joueuse a la possibilité de faire deux types de choix, qui sont les deux très importants : Il/Elle peut décider, au lieu de tirer les dés à nouveau, de s'arrêter et d'ajouter ainsi les points des dés qu'il/qu'elle a mis de côté durant son tour à son score. Il/Elle peut aussi, s'il/si elle en a la possibilité, faire un choix parmi les différents dés, et décider d'en mettre un ou plusieurs de côté. Contrairement à d'autres jeux comme les échecs ou les dames, toutes les décisions du joueur sont basées sur les probabilités, et si le joueur / la joueuse connaît parfaitement les probabilités, il pourrait avoir un avantage sur les autres<sup>5</sup>. Bon jeu !

---

4. Comme 645312 par exemple.

5. Sauf sur Bolito !