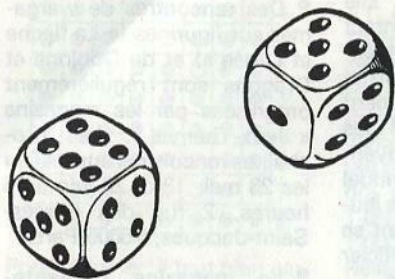


jouez avec...



# les dés

*On les retrouve au cœur même des pyramides, autour de Troie pendant son siège ou encore dans les paroles restées célèbres de César se lançant à la conquête du pouvoir. C'est dire que les dés suscitent de grandes passions depuis plusieurs millénaires. Ces petites graines de hasard ont roulé jusqu'à nous pour notre plus grand plaisir, et l'on conviendra que cela n'est sans doute pas... par hasard !*

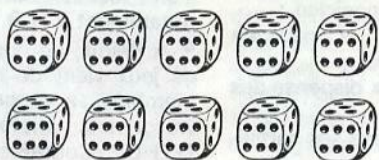
Parmi les centaines de jeux de dés encore pratiqués nous avons choisi de vous présenter certains jeux très connus, quelques autres qui, par leurs qualités, mériteraient de l'être davantage et deux jeux inédits. Parmi ces jeux, certains nécessitent de remplir un tableau ou d'utiliser des jetons ; d'autres vous feront tenir un rôle (celui de « banquier » ou de « ponté ») ; d'autres encore feront même intervenir le « bluff ». Mais cette diversité n'est qu'apparence, car tous sont soumis aux mêmes lois. Ce sont ces lois – les « probabilités » – qui rendent le hasard intelligible et permettent d'effectuer les choix tactiques qui conditionnent l'issue de bien des parties.

Proche parent du Yams, du Yacht (ou Yathzee), le Catamaran est un jeu de dés méconnu, sans doute à cause du nombre de dés qu'il requiert. Hormis cet inconvénient, ses qualités sont nombreuses. Il place en permanence chaque joueur devant une multitude de choix qui permettent de « canaliser » agréablement le hasard.

## LE CATAMARAN

**joueurs :** 2 ou plus ;

**matériel :**



10 dés,



du papier  
et des crayons.

**principe :** faire apparaître 10 figures plus ou moins complexes en moitié moins de tours.

**le jeu :** à son tour, chaque joueur commence par lancer une première fois les 10 dés. A ce moment, il peut relancer une deuxième et même une troisième fois tout ou partie des dés. A la fin de son tour le joueur sépare les dés pour montrer les figures qu'il a réalisées. Pour rester en compétition jusqu'au terme de la partie, il est nécessaire de faire apparaître deux figures différentes par tour, choisies parmi les 10 proposées dans le jeu (voir tableau 1).

Qu'il ait ou non réalisé deux figures pendant son tour, le joueur passe alors les dés à son voisin de gauche. Chaque joueur sera amené à jouer cinq fois pour rem-

plir le tableau. Chaque figure octroie au joueur qui la fait apparaître un certain nombre de points : les « 5 faces identiques » (cinq dés montrant le même chiffre) donnent 50 points ; le grand Catamaran composé des valeurs 6-5-4-3-2, vaut 30 points ; le petit Catamaran, 5, 4, 3, 2, 1, 21 points ; le Full (3 dés identiques et 2 autres dés identiques d'une autre valeur) donne 18 points. Ce sont les figures les plus difficiles à réaliser, mais, puisqu'elles possèdent la même valeur pour tous, elles ne départagent pas les joueurs. Ce rôle est dévolu aux six dernières figures. Prenons l'exemple des

n°	noms des figures	valeurs des figures et scores réalisables
1	5 dés	50
2	Grand Catamaran	30
3	Petit Catamaran	21
4	Full	18
5	les 6	de 6 à 30
6	les 5	de 5 à 25
7	les 4	de 4 à 20
8	les 3	de 3 à 15
9	les 2	de 2 à 10
10	les 1	de 1 à 5

Tableau 1



« 6 ». Pour marquer cette figure, il suffit de faire apparaître au moins un 6. Le joueur marquera autant de fois 6 que le nombre de dés présentant cette face, jusqu'à concurrence de 30 points (par exemple, quatre 6 valent 24 points). Les « 5 » et les autres figures sont soumises aux mêmes règles. Les scores maximaux admis varient selon les figures (25 pour les cinq, 20 pour les quatre, 15 pour les trois, 10 pour les deux et cinq pour les uns).

A la fin de chaque tour, celui qui vient de jouer note les points qu'il a acquis sur le tableau des résultats. Au terme des cinq tours chaque joueur additionne ses points. Le vainqueur est bien sûr celui qui totalise le plus de points. Le jeu se déroule en trois manches.

**Exemple :** à la suite de son premier lancer A fait apparaître 2-2-2-3-4-4-4-5-6-6. Il distingue immédiatement le Grand Catamaran (2-3-4-5-6). C'est une chance qu'il apparaisse dès le premier coup, aussi met-il ces cinq dés de côté, il ne les relancera pas. Parmi les dés restants (2-2-4-4-6), il choisit de réaliser un bon score aux « 4 » et, pourquoi pas, faire les 5 dés identiques. Il met les deux 4 de côté et relance les 3 dés restant 4-2 et 6 sortent. Pour son troisième et dernier coup, il relance le 2 et le 6. Malheureusement pas un seul 4 n'apparaît. Son tour est terminé. Il note 30 points dans la case en regard de « Grand Catamaran » et 12 points au « 4 » (trois fois le 4). Il passe alors les dés au joueur suivant. Un minimum d'exercice permet de remplir le tableau en cinq tours. C'est un problème autrement plus difficile de réaliser un bon score aux figures les plus simples. Figures que l'on sacrifie volontiers afin d'obtenir les plus complexes. Or, ce sont les plus simples qui font le plus souvent la différence... Cruel dilemme !

## LE 7.0

Créé pour *Jeux & Stratégie*, le 7.0 pourrait aussi s'appeler Icare. Il suscite en effet la tentation d'aller toujours plus haut. Mais, plus on s'élève... plus dure sera la chute.

**joueurs :** 2 ou plus ;  
**matériel :**



2 dés,



papier et crayons.

**le jeu :** à son tour, chaque joueur lance les deux dés. C'est toujours le voisin de droite qui annonce la somme des points obtenus. Chaque joueur peut lancer les dés autant de fois qu'il le désire et recueillir le total des points que le hasard lui accorde. Mais – et c'est une restriction essentielle – si l'issue d'un lancer des 2 dés est 7, tous les points du tour sont perdus. Il faut donc savoir s'arrêter à temps ! Tant qu'il décide de relancer les dés, le joueur annonce « je tiens ». Dès qu'il se contente du total réalisé, il annonce « je passe », et donne les dés à son voisin de gauche. Les points du tour restent alors définitivement acquis et vont s'ajouter au total des tours précédents. Dès que le total de 7 apparaît à l'issue d'un lancer, les dés changent de main. Quand les deux dés montrent la même valeur, les points du coup suivant seront doublés, si toutefois le joueur ose relancer les dés. Si c'est le cas, il annonce « double » ; autrement il « passe ». Le premier joueur qui atteint 200

points est déclaré vainqueur. Sachant que le 7 est la valeur qui a le plus de chance d'apparaître, les joueurs ne doivent pas se montrer trop gourmands. Cependant, il est parfois bien difficile de s'arrêter.

Quand l'issue des premiers lancers a été favorable et que la somme réalisée commence à être appréciable l'inquiétude gagne le joueur. La question de savoir s'il convient ou non de tenter une nouvelle fois le sort s'impose avec insistance : « dois-je ou non relancer les dés ? »... Dans chaque cas particulier, rien n'assurera jamais le joueur de la valeur de son choix.

Par contre, sur un grand nombre de coups de calcul des probabilités permet de dégager la meilleure stratégie. Le calcul n'est pas aisé, mais si l'on en vient à bout, il montre que l'espérance de gain moyen pour le coup suivant est positif jusqu'à 35 et qu'il devient négatif au-delà. Concrètement, il conviendra de ne pas tenter d'améliorer son score par un nouvel essai dès que l'on a atteint (ou dépassé lors du dernier jet) le score de 35. Le respect de cette donnée n'assure pas le gain de la partie, car les écarts à la moyenne sont importants (à chaque tour, on peut être éliminé dès le premier coup !). Néanmoins sur un « certain » nombre de parties, que l'on a tout lieu d'imaginer comme important, vous pouvez avoir la certitude de vaincre votre adversaire. L'« investissement » dans les probabilités est donc profitable, surtout à long terme. Et sans doute ne serons-nous pas démentis par les compagnies d'assurances !

Sommes des points en lançant 2 dés	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Probabilités d'apparitions	$\frac{1}{36}$	$\frac{2}{36}$	$\frac{3}{36}$	$\frac{4}{36}$	$\frac{5}{36}$	$\frac{6}{36}$	$\frac{5}{36}$	$\frac{4}{36}$	$\frac{3}{36}$	$\frac{2}{36}$	$\frac{1}{36}$

**Tableau 2 :** avec 1 chance sur 6 d'apparaître, le chiffre 7 est l'éternel favori du jet de deux dés. Le 2 et le 12 sont aussi peu fréquents l'un que l'autre. De quoi faire frémir les joueurs de 7.0 !





photo Telerci-Giraudon.

Trois dés en os, en provenance de la nécropole d'Ostia Rome.

## LEXIQUE

**AS** : point 1 (de l'ancienne unité monétaire romaine).

**BANQUE** (ou banquier, maison) : joueur contre qui les paris se font. Souvent chaque joueur tient à son tour le rôle du banquier (voir ponté).

**CASSÉ** : position dans laquelle le dé ne repose à plat sur l'une de ses faces. Il doit être à nouveau lancé.

**COUP NUL** : égalité (voir « rampeau »).

**COUP SEC** : jet de dé unique. Le ou les dés ne sont lancés qu'une seule fois par le joueur.

**FICHES** : (de l'espagnol « ficha » : jeton) il s'agit des jetons rectangulaires ou ronds qui servent de monnaie.

**MANQUE** : il s'agit de la première moitié des points réalisables dans les jeux à tableau. Exemple : avec deux dés, manque correspond à 2, 3, 4, 5 et 6 (voir passe).

**PASSE** : partie complémentaire de « manque », passe désigne la moitié supérieure des points réalisables. Exemple avec deux dés, passe équivaut aux points 8, 9, 10, 11 et 12.

**PIPÉ** (ou chargé) : il s'agit d'un dé truqué, qui par modification de l'emplacement de son centre de gravité donne plus fréquemment le même tirage.

**PISTE** : plateau de jeu circulaire muni d'un rebord et généralement recouvert de feutre, qui est destiné à recevoir les dés au cours du lancer.

**PONTÉ** : (de « pondre », le ponté est celui qui pose) joueur qui joue contre celui qui tient le rôle du banquier.

**POT** : lieu qui reçoit les dés en réserve.

**RAMPEAU** : en cas d'égalité, le rampeau est un coup supplémentaire qui sert à départager les joueurs. Le coup nul est généralement suivi d'un rampeau.

## LA ZIGGOURAT

Plus calme est la Ziggourat. Un jeu où il convient de toujours se réserver un large éventail de possibilités.

**joueurs** : 2 ou plus ;

**matériel** :



2 dés

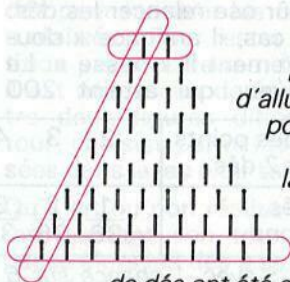


et une boîte d'allumettes.

**le jeu** : il commence par la construction d'une « pyramide » ayant pour base 10 allumettes. Chaque niveau supérieur compte une allumette de moins. Ainsi, y a-t-il 10 niveaux. Chaque joueur a sa propre pyramide. Le jeu consiste, pour chaque joueur, à faire disparaître peu à peu sa propre pyramide. A tous moments, seules les allumettes situées sur les bords ou celle qui est au sommet de la construction peuvent être retirées.

Le jet des dés indiquera s'il est ou non possible de réaliser cette opération. Le total des points réalisés aux dés devra correspondre exactement au nombre d'allumettes d'au moins un des côtés de la construction. Si c'est le cas, toutes les allumettes de ce côté seront retirées. La seule exception à cette règle intervient lorsqu'il s'agit de retirer une seule allumette. Dans ce cas, l'apparition du 1 sur l'un des deux dés suffira. Lors du premier tour il faudra réaliser 1 ou 10 pour retrancher tout un côté de l'ensemble ou son sommet. Les autres valeurs seront considérées comme nulles et donc sans effet sur la construction et il est toujours possible de passer son tour.

Par exemple, après avoir tiré 1 lors du premier tour et retiré l'allumette du sommet, le même joueur devra au tour suivant faire apparaître soit 2, 9 ou 10 (voir fig. 1).



de dés ont été entourés. Ils correspondent aux tirages 2, 9 ou 10 points aux dés.

**Figure 1 :**

les groupes d'allumettes qui pourront être retirés de la Ziggourat lors d'un prochain lancer

Le premier des joueurs qui parvient à faire sortir l'ensemble des allumettes de sa construction est le vainqueur. Les probabilités de tirage à deux dés indiquent que le début et la fin de la partie seront difficiles, alors que le milieu connaîtra un sort rapide.

## LE MARATHON

**joueurs** : 2 ou plus ;

**matériel** :



4 dés, des crayons et du papier.



**principe** : être le premier à parcourir les 42 195 mètres, distance olympique du Marathon, sans toutefois la dépasser.

**le jeu** : au début de la partie et quand vient son moment de jouer, chaque joueur lance les 4 dés et compose ensuite un nombre à quatre chiffres à partir des valeurs apparues à l'issue du lancer. Ainsi, 5-2-3 et 6 permettent entre autres de composer les nombres 6 235, 3 625, 5 623. Toutes les combinaisons des quatre chiffres sont acceptées et correspondent à un nombre de mètres parcourus. Le nombre choisi par chaque joueur doit être annoncé puis ajouté au total précédemment réalisé. Quand il reste moins de 1 000 « mètres » à parcourir les joueurs n'utiliseront que 3 dés ; deux dés seulement pour les distances à 2 chiffres et un seul dé pour les neuf derniers mètres. A son tour, chaque joueur peut refuser le tirage qu'il vient de réaliser en annonçant « je passe ». Auquel cas son score ne sera pas augmenté. Ce qui est tactiquement appréciable en fin de parcours. Le premier des joueurs qui atteint exactement le score de 42 195 est le vainqueur.

Tout dépassement du score à réaliser entraîne l'élimination. Il faut donc savoir discerner et refuser les scores défavorables et faire en sorte, par exemple, qu'il ne vous reste pas 1 111 mètres à parcourir, sans quoi la victoire risque fort de vous échapper puisque la seule manière de terminer serait de tirer quatre 1 avec quatre dés, soit une chance sur... 1 296 !

(suite du texte page 16)



## ALEA JACTA EST...

S'il est une expérience usuelle dont les issues possibles peuvent être qualifiées d'aléatoires, c'est bien celle du jet d'un dé. L'éty-mologie le confirme : en latin

*alea* signifie « coups de dés » (rappelez-vous César sur le Rubicon). Et c'est pour répondre à un « flambeur » du XVII<sup>e</sup> siècle, le chevalier de Méré, qui s'interrogeait sur un jeu de dés, qu'un certain Blaise Pascal se mit au travail et signa l'acte de naissance de la théorie des probabilités, branche des mathématiques se fixant pour but d'étudier les phénomènes aléatoires.

La théorie des probabilités s'est bien sûr depuis lors considérablement développée. Bien d'autres noms fameux vinrent ajouter leur pierre sur les fondations de Pascal : Fermat, De Moivre, Bernoulli, Laplace, Gauss ou Poisson...

Simple lanceurs de dés, nous nous contentons de passer en revue les quelques notions élémentaires de cette théorie qui peuvent nous être utiles à chaque fois que, dans un jeu, certaines situations appellent des décisions stratégiques qui peuvent, raisonnablement, être prises à partir de considérations probabilistes. Par exemple, parieriez-vous à égalité \$ 1000 que, en lançant ce dé, la face 6 apparaîtra au prochain coup ? Sans doute que non. Mais ne pourriez-vous pas risquer la même somme s'il suffisait de faire apparaître cette face au moins une fois en 3 jets ? Une vague intuition vous dit que cette fois, le jeu est équitable : un dé a 6 faces donc en 3 coups une face doit bien avoir une chance sur 2 de sortir ! Nous allons voir plus loin ce qu'il en est réellement.

Comme point de départ, il y a une « expérience » : quand on jette un ou plusieurs dés, les issues possibles sont les « événements élémentaires ». A chaque événement élémentaire, on attribue un coefficient, un poids, sa « probabilité », de telle façon que la somme totale des poids fasse 1. Jetant un dé, par exemple, on voit apparaître l'une des six faces ; si le dé n'est pas pipé, aucune face ne se distingue des autres et il est naturel d'attribuer le même poids à chacune des six faces, soit 1/6. Notons que pour l'instant aucune référence à la notion de « fréquence des résultats » n'a été faite.

Un événement est une combinaison d'événements élémentaires, sa probabilité est simplement la somme des probabilités des événements élémentaires le



doc. Musée des Arts décoratifs.

constituant : quand on jette deux dés, l'événement A, « la somme des points = 6 » est formé des jets (1,5) (2,4) (3,3) (4,2) (5,1) ; sa probabilité est 5/6 puisque cet événement se présente dans 5 des 36 cas possibles avec un jet de 2 dés. Si vous jetez deux dés (l'un après l'autre ou simultanément, peu importe) les événements A : « la face du premier est un 6 », « la face du second n'est pas un 6 » sont indépendants ; car supposons que le deuxième dé ait le pouvoir de décider comment il va tomber, il n'a malgré tout pas « d'yeux » pour voir ce que le premier a fait !...

Nous sommes prêts à présent à résoudre le petit problème posé plus haut. La probabilité pour que le 6 (par exemple) apparaisse au premier lancer est de 1/6. S'il ne sort pas ce coup-là (probabilité 5/6), il aura toujours une chance sur 6 de sortir au second coup. Ce cas aura donc une probabilité de se présenter de  $\frac{5}{6} \times \frac{1}{6}$ .

S'il n'est toujours pas sorti (probabilité  $\frac{5}{6} \times \frac{5}{6}$ ), il lui restera une dernière chance (sur 6) de sortir au troisième coup, (probabilité  $\frac{5}{6} \times \frac{5}{6} \times \frac{1}{6}$ ). La probabilité qu'il sorte au moins une fois en trois coups est donc  $\frac{1}{6} + (\frac{5}{6} \times \frac{1}{6}) + (\frac{5}{6} \times \frac{5}{6} \times \frac{1}{6}) \approx 0,42$ .

Soit sensiblement moins qu'une chance sur deux. Ce jeu n'est pas équitable et vous auriez bien tort de parier !

On est souvent amené à associer à chaque événement élémentaire un nombre ; le faire c'est définir une « variable aléatoire ».

Prenons le cas où l'on jette 3 dés : il y a  $6^3 = 216$  événements élémentaires, chacun des « triplets » (a, b, c) où a, b, c sont des nombres entre 1 et 6. On considère la v.a. S = « somme des points ». La « loi » soit la façon dont cette v.a. va répartir les « masses » sur les résultats possibles est résumée :

S =	3	4	5	6	7	8	9	10
P =	$\frac{1}{216}$	$\frac{3}{216}$	$\frac{6}{216}$	$\frac{10}{216}$	$\frac{15}{216}$	$\frac{21}{216}$	$\frac{25}{216}$	$\frac{27}{216}$
S =	11	12	13	14	15	16	17	18
P =	$\frac{27}{216}$	$\frac{25}{216}$	$\frac{21}{216}$	$\frac{15}{216}$	$\frac{10}{216}$	$\frac{6}{216}$	$\frac{3}{216}$	$\frac{1}{216}$

Pour remplir ce tableau, on se heurte à des problèmes combinatoires du genre suivant : pour obtenir une somme 7, quels dés faut-il tirer ?

Il faudra alors regarder de quelles façons 7 se décompose comme somme d'entiers entre 1 et 6. On en fait la liste :  
 $7 = 1 + 1 + 5 = 1 + 2 + 4$   
 $= 1 + 3 + 3 = 2 + 2 + 3$ .

La décomposition  $1 + 1 + 5$  survient lors de 3 jets à savoir les jets (1, 1, 5) (1, 5, 1) ou (5, 1, 1) ;  $1 + 2 + 4$  lors de six jets (1, 2, 4) (1, 4, 2) (2, 1, 4) (2, 4, 1), (4, 1, 2) ou (4, 2, 1) ; etc.

On trouve en tout effectivement 15 événements élémentaires réalisant une somme de 7 chacun ayant un poids de  $\frac{1}{216}$  ; d'où  $p(S = 7) = \frac{15}{216}$ .

Une fois déterminée la loi de la v.a., on peut calculer son « espérance » (valeur moyenne des résultats obtenus ou centre de gravité des masses) en multipliant chaque nombre par sa probabilité et en faisant la somme de tous ces produits. Pour S, l'espérance est :

$$(3 \times \frac{1}{216}) + (4 \times \frac{3}{216}) + \dots + \frac{18}{216} = 10,5$$

On rencontre dans la nature bien d'autres variables aléatoires. Signalons par exemple les « temps d'attente » ; vous lancez un dé jusqu'à ce qu'apparaissent une face, par exemple le 1. Le nombre de fois que vous avez dû lancer le dé est justifié par le calcul : puisque j'ai une probabilité de 1/6 de tirer le 1 à chaque fois, il me faudra, en moyenne, 6 lancers pour l'obtenir. L'espérance du temps d'attente du 1 est effectivement 6. De même, l'espérance du temps d'attente des faces (1, 2, 3, 4) est  $6/4 = 2/3$ , ou (1, 3, 4, 5, 6) 6/5.

Pour terminer, vous pouvez tester vos compétences avec deux « petits » problèmes : le premier était proposé dans le *petit Archimède* (\*) du mois de mars 1981 : combien de fois, en moyenne, doit-on lancer un dé pour voir apparaître les 6 faces ? Le second porte sur notre jeu en encart... Lors de l'attaque d'un galion par un corsaire, les deux joueurs lancent chacun deux dés. Le corsaire retient son plus fort, le galion son plus faible. Le plus fort l'emporte. En cas d'égalité, on relance les dés suivants les mêmes modalités. Quelle est la probabilité que le corsaire gagne ce combat ? Avant de commencer quelque calcul que ce soit essayez de donner des résultats « jugés ». Vous saurez ainsi, en le comparant au verdict mathématique, si vous avez des dons de « flambeur » ou plutôt de vocation de... « pigeon ».

Philippe Paclet •

(\*) Le petit Archimède, édité par A.D.C.S. Se procurer auprès de Y. Roussel CES Sagebien, 80000 Amiens.



## LE POKER D'AS

Le Poker d'As est un des grands classiques. Nous l'avons fait suivre par « les dés menteurs », où le Poker renoue avec sa dimension essentielle : le « bluff ».

Déformation de l'expression anglo-américaine « Poker dice » (Poker aux dés), le Poker d'As demande à être joué avec cinq dés spéciaux, dont les figures représentent celles des cartes à jouer. On reconnaît l'As de ♠, un Roi, une Dame, un valet, le Dix de ♦ et le neuf de ♣. Ces dés, loins d'être nécessaires, constituent cependant un agrément.

**joueurs :** 4 ou 5 ;

**matériel :**



5 dés de poker  
et des jetons.



**le jeu :** le joueur désigné par le sort pour entamer la partie lance les 5 dés une première fois. Il peut ensuite relancer tout ou partie des dés une ou deux fois afin de réaliser la meilleure combinaison possible. Les joueurs suivants devront se contenter du nombre de lancers choisi par le premier joueur. Ils pourront minimiser le nombre de jets si bon leur semble, mais en aucun cas en effectuer un plus grand nombre. Dans sa variante la plus classique, la règle n'autorise en tout et pour tout que trois lancers pour le premier joueur.

Dans toutes les variantes le jeu consiste à faire apparaître des combinaisons :

1. le poker : il se compose de cinq figures identiques. Cinq as – le Poker d'As – est la combinaison majeure, plus forte que les 5 rois, qui eux-mêmes battent à leur tour les 5 dames et ainsi de suite.

2. le carré : quatre figures identiques le composent.

3. full : il s'agit d'un Brellan accompagné d'une Paire. Par exemple : 3 rois et 2 dix constituent un « full aux rois par les dix ».

4. le brellan : il s'agit de trois figures identiques : 3 dames, 3 dix, 3 valets, etc.

5. la séquence : c'est une suite de cinq dés différents. On peut réaliser

deux séquences au Poker d'As : as-roi-dame-valet-dix ou roi-dame-valet-dix-neuf. La première des deux, la « séquence à l'as », est la plus forte.

6. deux paires : comme son nom l'indique, cette combinaison met en présence deux fois deux dés identiques, accompagnés d'un dé présentant une figure quelconque. La hauteur de cette dernière départage les double-paire de même niveau.

7. la paire : combinaison la plus faible, la paire ne fait apparaître que deux dés identiques. La paire d'As est la plus forte.

Lorsque deux combinaisons sont d'égales valeurs il y a « rampeau ». Cette situation est départagée par un coup sec.

Le maniement des jetons est des plus simples : un pot est constitué par les joueurs au début du jeu (par exemple, chacun met 3 jetons au pot). Le vainqueur de chaque tour prend un jeton au pot. Quand le pot est vide, le joueur qui a accumulé le plus de jetons est déclaré vainqueur.

Le plaisir de faire rouler les dés, de tenter de choisir avec discernement ceux qu'il convient de relancer pour réaliser une figure de haut niveau et d'annoncer « Poker d'As » !, fait souvent oublier que jouer « sec » comporte parfois de précieux avantages. Le tout est de savoir à partir de quelle figure on doit se contenter de l'issue du premier jet. Nous nous sommes attachés à résoudre ce problème.

A quatre joueurs et en ne lançant qu'une seule fois les cinq dés (jeu « sec ») la probabilité de gain est pour chacun de 1/4. Si le coup sec réalisé par le premier joueur a une probabilité de gain supérieure à 1/4, il n'a aucun intérêt à relancer les dés. Tous les autres joueurs sont à leur tour contraints de jouer sec et partent avec une chance inférieure à celle de sa réalisation.

Au Poker d'As, la probabilité de gain égale à 1/4 se situe entre la double paire As-neuf et la double paire As-dix. Il sera à long terme avantageux de jouer sec l'issue du premier coup est au moins une double paire As-dix et inversement il faudra relancer les dés si

l'issue du premier coup est au plus une double paire As-neuf.

Poker	Carré	Full	Brellan	Sé- quence	Double paire	Paire
1 1296	25 1296	50 1296	200 1296	40 1296	300 1296	600 1296

**Tableau 3 :** les différentes figures du Poker d'As s'obtiennent au premier lancer avec les probabilités ci-dessus. La séquence est largement sous-estimée dans la hiérarchie des figures si l'on tient compte de sa rareté.

## LES DÉS MENTEURS

**joueurs :** 3 ou plus ;

**matériel :**



5 dés de poker,



10 jetons par joueur  
et un « cornet ».

Le cornet sera confectionné ou improvisé, l'essentiel étant qu'il ne soit pas transparent et que les 5 dés puissent tous reposer sur la table de jeu par l'une de leurs faces sous l'objet qui fait office de cornet (un gobelet en plastique fait parfaitement l'affaire).

**le jeu :** les figures à réaliser au cours du jeu sont les mêmes que celles du Poker d'As (paire, double-paire, séquence, brellan, full, carré et poker).

Le tour d'un joueur se déroule ainsi : le joueur met les 5 dés dans le cornet, obture l'ouverture de ce dernier à l'aide de la paume de sa main et secoue l'ensemble pour bien mélanger les dés. A la suite de quoi, le cornet est rapidement retourné sur la table de jeu. Quelques mouvements de va-et-vient imprimé au cornet permettront à tous les dés de prendre contact avec la table. Le joueur regarde alors discrètement le résultat de son tirage. Il doit être le seul à en prendre connaissance. Puis il annonce une combinaison, vraie ou fausse ! Son voisin de gauche peut refuser de croire qu'il s'agit vraiment de la combinaison annoncée. Auquel cas, il dit : « Bluff ». Le cornet est alors retiré. S'il a eu raison de refuser la combinaison proposée, le menteur lui donne un jeton. Dans le cas



contraire, il lui donne lui-même un jeton.

Croire que le joueur a dit vrai est la seconde possibilité. Le voisin de gauche du joueur annonce « c'est bon ! » et fait délicatement glisser le cornet jusqu'à lui. Il peut alors vérifier discrètement son hypothèse. Quoi qu'il en soit, il jouera comme précédemment et devra annoncer une combinaison de rang supérieur. Et ainsi de suite. Toute annonce, vraie ou fausse, est acceptée si elle n'a pas été remise en cause au moment voulu.

Au début du jeu, chaque joueur disposera d'une dizaine de jetons. Le joueur qui, à la suite d'un nombre quelconque de tours, n'a plus de jetons est éliminé.

Les dés permettent ici un jeu comparable au Poker menteur (voir J & S n° 8) qui, lui, requiert l'usage de cartes à jouer.

## LA PASSE ANGLAISE

Avec la Passe Anglaise intervient la diversification des rôles : à son tour, chaque joueur devient « banquier » et joue contre l'ensemble des autres joueurs, les « pontes ». Si l'un d'eux décide d'être seul à s'affronter au banquier, il annonce le célèbre « Banco » !... Un jeu où seul le hasard intervient, mais dont tout l'intérêt réside dans la vivacité du déroulement et dans... l'appât du gain !

**joueurs : 3 ou plus ;**

**matériel :**



2 dés



et des jetons.

**le jeu :** il commence par la désignation du premier banquier à l'aide d'un lancer de dés. Celui qui réalise le plus de points commence. Ensuite, chaque joueur tiendra le rôle du banquier quand son tour viendra. Le banquier met en jeu la somme de son choix, qu'il dépose devant lui. L'ensemble des autres joueurs, les pontes, sont alors placés devant une alternative.

Soit ils parviennent à négocier à la suite d'une brève discussion : ils se cotisent pour mettre en jeu une somme équivalente à celle déposée par le banquier. Le jeu lui-même commence alors.

Soit à l'instar du « Banco », l'un

des joueurs se sent suffisamment fort pour tenir tête au banquier, et annonce « Banco ». La partie n'engagera que le banquier et lui.

Dans le premier cas, les pontes se partageront les gains en fonction de leurs mises s'ils parviennent à battre le banquier. Dans le second, le banquier ou l'auteur du Banco ramassera la totalité des enjeux.

Dans tous les cas, c'est le banquier qui lance les dés. S'il réalise, 2, 3 ou 12, il paie toutes les mises à égalité ; c'est-à-dire que chaque joueur gagne une somme équivalente à sa propre mise et ramasse sa mise. On dit que le banquier a fait « baraque ». Le banquier a le choix entre continuer de tenir la banque ou bien la passer au joueur suivant, son voisin de droite.

Si le résultat des dés indique 7 ou 11, il y a « abattage ». Dans ce cas, le banquier ramasse tous les enjeux. Comme précédemment, il peut ou non conserver le rôle de banquier ou passer la main.

S'il ne réalise aux dés ni « baraque » (2, 3 ou 12), ni « abattage » (7 ou 11), il y a « suspens ». Le banquier doit relancer les dés et faire apparaître le même nombre de points. Ainsi, s'il avait réalisé 5 (suspens), il doit au cours du second jet faire à nouveau apparaître 5. Si c'est le cas, il ramasse définitivement tous les enjeux. S'il réalise 7, il est contraint de payer toutes les mises à égalité. Enfin, s'il ne fait sortir ni le 7 ni le point du suspens, il relance les deux dés autant de fois que nécessaire pour faire « baraque » ou « abattage ».

## UP AND DOWN

Voici un jeu inédit proposé par le déjà célèbre Max Gerchambeau, qui met une nouvelle fois aux prises pontes et banquier. Ici encore, le hasard est le seul maître.

**joueurs : 3 ou plus ;**

**matériel :**



2 dés, un cornet et des jetons.  
**principe :** le banquier joue contre les pontes. Il doit deviner si le total des deux dés placés sous le cornet est au-dessus (« up ») ou au dessous (« down ») de 7.

**le jeu :** le premier banquier est choisi d'un commun accord ou désigné par le sort. Tous les joueurs, banquier compris, disposent au début du jeu d'un même nombre de jetons. Le montant de base de l'enjeu pour chaque coup est d'un jeton. Les joueurs conviennent du temps à consacrer à une partie. Le vainqueur est celui des joueurs qui, une fois le temps de jeu écoulé, dispose du plus grand nombre de jetons.

Le banquier met les dés dans le cornet, l'agite et le retourne sur la table de jeu sans qu'il soit possi-

*Dessin à la plume de Guerchin exposé au Musée du Louvre.*



photo Telarc-Giraudon.



ble de connaître le résultat obtenu. Il annonce « up », s'il pense avoir amené un total de points supérieur à 7 (8, 9, 10, 11 ou 12) ou « down », s'il pense que le total est inférieur à 7 (6, 5, 4, 3 ou 2). Après avoir fait son annonce le banquier soulève le cornet. Si les points obtenus correspondent à son annonce, il gagne, reçoit un jeton de chacun des pontes et peut garder la main. Dans le cas contraire, il perd, paie un jeton à chacun des pontes et doit passer la main à son voisin de droite. Chaque banquier est tenu de jouer au moins un coup.

La sortie d'un total de 7 amène la constitution d'un pot : chaque joueur, y compris le banquier, verse un jeton au milieu de la table et la main passe à un nouveau banquier. Ce pot ne sera ramassé que par un banquier sur un coup gagnant, sinon il reste en jeu et peut se voir augmenté par l'apparition d'un ou plusieurs autres 7.

Le banquier qui découvre un double as sur une annonce de « down » reçoit deux jetons de chaque joueur et peut garder la main. Sur l'annonce « up », c'est lui qui paie deux jetons à chaque joueur et est en outre contraint de passer la main.

Le banquier qui découvre une double six sur une annonce de « up » reçoit deux jetons de la part de chaque joueur et peut garder la main. Sur l'annonce « down », il paie deux jetons à chaque joueur et doit passer la main.

**joueurs :** 2 ou plus ;

**matériel :**



3 dés  
et 11 jetons.



**principe :** réaliser la meilleure combinaison possible au terme de lancers concernant tout ou partie des dés.

**le jeu :** au cours de la première partie du jeu, nommée la « charge », les joueurs vont se répartir les 11 jetons du pot. Leur but sera d'en recevoir le moins possible. Dans la seconde partie du jeu, la « décharge », ils se donneront mutuellement des jetons et tenteront de s'en débarrasser le plus rapidement possible. Un joueur est déclaré vainqueur s'il a réussi à ne prendre aucun jeton au cours de la charge ou dès qu'il n'en a plus au cours de la décharge.

L'ordre des combinaisons est le suivant :

1. 421
2. 3 as
3. 2 as - six
4. 3 six
5. 2 as - cinq
6. 3 cinq
7. 2 as - quatre
8. 3 - quatre
9. 2 as - trois
10. 3 trois
11. 2 as - deux
12. 3 deux
13. six - cinq - quatre
14. cinq - quatre - trois
15. quatre - trois - deux
16. trois - deux - As

Les autres combinaisons sont, par ordre décroissant de valeur, de 665 à 221.

On remarque que si l'on joue « sec », le 421 n'est pas la combinaison qui a le moins de chance d'apparaître (6 chances sur 216). Il est plus difficile de réaliser 3 Six ou un autre brelan (1 chance sur 216).

Pour commencer chaque joueur lance un dé. Le plus fort entame la partie. On respectera l'ordre suivant : as, six, cinq, quatre, trois, deux. Le joueur désigné par le sort lance les trois dés et peut, s'il le juge utile, relancer une deuxième, voire une troisième fois tout ou partie des dés. Il est le seul à pouvoir choisir le nombre de lancers : 1, 2 ou 3. Les joueurs

suyants devront se conformer au nombre exact de lancers qu'il aura choisi d'effectuer. Ce qui peut comporter quelques désagréments, notamment si le premier joueur a dû recourir à trois jets de dés et que le joueur suivant voit apparaître 421 « sec », c'est-à-dire lors du premier jet. Il sera contraint, bon gré mal gré, à deux nouveaux jets !

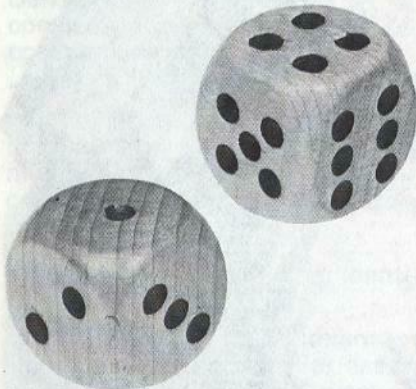
Dans certaines variantes cette obligation cède la place à plus de souplesse : dès qu'il est satisfait de sa combinaison, le joueur frappe les dés sur la table en disant « le bon » et se dispense ainsi d'avoir à relancer les dés. Les joueurs devront s'entendre avant de jouer sur la règle à adopter.

Au cours de la charge, seul celui qui réalise la plus mauvaise combinaison prend des jetons au pot. C'est la meilleure combinaison réalisée pendant le tour qui en détermine le nombre (voir tableau ci-dessous).

Si la meilleure combinaison du tour est :	...alors, celui qui réalise la plus mauvaise combinaison recevra :
421	10 jetons
3 as	7 jetons
2 as-six	
ou 3 six	6 jetons
2 as-cinq	
ou 3 cinq	5 jetons
2 as-quatre	
ou 3 quatre,	
etc.	4 jetons
une suite	2 jetons
tout autre	
nombre	1 jeton

**Exemple :** quand la meilleure combinaison réalisée par un joueur pendant un tour est 2 as-quatre, celui qui a réalisé la plus mauvaise prend 4 jetons au pot. La combinaison la plus faible - 221 - souvent surnommée « nenette » fait prendre au moins deux jetons à celui des joueurs qui la réalise.

La décharge commence dès que le pot est vide. C'est alors celui qui obtient à chaque tour la meilleure combinaison qui donne ses jetons à celui qui fait apparaître la plus mauvaise. Le mode de distribution des jetons reste le même. Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs n'a plus de jetons.



## LE 421

Terminons avec sans doute le plus célèbre des jeux de dés. Il nous était, en effet, difficile de ne pas parler ici du 421 !...