

Les Cases Si-No,

Nouveau jeu de dés, hyper – convivial, de conception et de fabrication françaises, est une activité particulièrement adaptée pour toutes les générations que ce soit de façon quotidienne ou lors de manifestations festives. Il est composé de 24 jetons de 6 couleurs, une piste de dés, 4 dés (2 blancs, 1 vert et 1 rouge) et une planche sur laquelle est dessiné 2 tableaux ;

Chaque joueur choisit une couleur et prend les quatre jetons correspondants. Pour débiter la partie chaque joueur lance les 2 dés blancs : le plus petit total devient le premier croupier (concernant la partie d'après, c'est le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui sera le prochain croupier)

RÈGLE DU JEU

1^{ère} Phase :

Le croupier pose un de ses jetons dans le 1 cerclé (tableau à droite), il lance les 2 dés blancs dans le but de faire un 7 si possible rapidement ; s'il n'a pas réussi du premier coup, il descend son jeton dans le cercle 2 et ainsi de suite ; s'il n'arrive pas à sortir un 7, il va jusqu'au numéro 10 ;

Ceci va nous donner la valeur du tirage 7 lors de la troisième phase ; fin de la 1^{ère} phase.

2^{ème} Phase :

Les joueurs, autres que le croupier, vont miser leurs quatre jetons sur les tirages éventuels du croupier lors de la troisième phase : 1 jeton par ligne horizontale et le quatrième dans la ligne verticale en les plaçant dans les cercles noirs (les points inhérents aux numéros sont fonction de la probabilité des lancements de 2 dés) ; fin de la 2^{ème} phase.

3^{ème} Phase :

Le croupier pose un second jeton sur la case 1 (entouré par les flèches montantes) pour son premier lancer avec les dés vert et rouge ;

Maintenant 2 options sont possibles :

1. Le croupier fait un 7 alors il marque soit les points en vert soit en rouge :
En vert, quand le dé vert est supérieur au dé rouge ; en rouge, quand le dé rouge est supérieur au dé vert (valeur du tirage 7 déterminée lors de la première phase)
2. Le croupier fait un score autre que 7 alors, les joueurs, qui ont misé sur le bon tirage, marquent les points liés au numéro (dans le tableau fourni)

Quand les points sont distribués, le croupier monte son jeton de la case 1 à la case 2 (les mises des joueurs ne bougent pas pendant les 10 lancers du croupier ; on les récupère au changement de croupier)

Le premier qui atteint 7000 points PILEPOIL gagne la partie !

ATTENTION, QUELQUES PRECISIONS !!

- il peut y avoir plusieurs joueurs sur un même numéro
- un joueur ne peut miser que 2 numéros en commun avec un autre parieur
- on peut cumuler lors d'un lancer les points colonne verticale et colonne horizontale
- les tirages 2.2, 3.3, 4.4 ,5.5 ne sont pas considérés respectivement comme 4.6.8.10 (pour l'équité du nombre de tirages potentiels avec les tirages 5.9.3.11.)
- il peut arriver que 2 joueurs terminent à 7000 points dans le même lancer alors ils prennent les 2 dés colorés et doivent faire un 7 en premier
- en fin de partie, tout pari qui fait dépasser 7000 points est annulé (le joueur ne marque pas les points concernés par ce tirage et conserve son score d'avant – lancement).

Bonnes parties !! ... avec Le Palais du Palet

