



Maison de la chance

<https://www.leglobejoueur.com>
Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Maison de la chance

La maison de la chance est un jeu de pur hasard (dés) datant du 16^{ème} siècle. Il était connu dans plusieurs pays européens sous des noms différents. Il s'agit du jeu du Sept en Allemagne, du 7 fou ou 7 dans le sac en Belgique et du Merry Seven en Angleterre.

Règle

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Se joue en individuel

Prise en mains : très facile

Catégorie : hasard pur / jeu de dés / mises

Matériel nécessaire

Un plateau

2 dés à 6 faces

15 jetons de mise par joueur

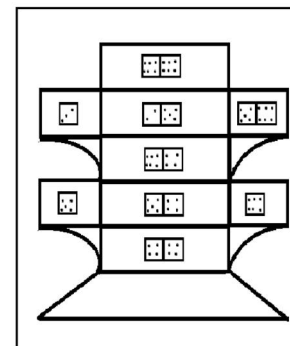
BUT DU JEU

Être le joueur en possession du plus grand nombre de jetons de mise en fin de partie.

POUR Y PARVENIR

À tour de rôle, les joueurs lancent les dés et déposent un jeton de mise sur la case correspondante ou remportent les mises déjà sur le plateau.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE



Les joueurs s'installent autour du plateau, et prennent chacun **15 jetons de mise**.

Un tirage au sort est effectué pour désigner le joueur qui joue en premier. Les joueurs joueront ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance les dés et effectue l'action dictée par le résultat, puis c'est au tour du joueur suivant.

VALEUR DES DÉS ET ACTIONS CORRESPONDANTES

* **2** : le joueur qui obtient 2 aux dés récupère tous les jetons de mise du plateau à l'exception de ceux de la case 7. S'il n'y a pas de mises en jeu, il passe son tour.

* **4** : le joueur qui obtient 4 aux dés passe son tour

* **12** : le joueur qui obtient 12 aux dés récupère tous les jetons de mise du plateau, **à condition qu'il y en ait un sur la case 12**.

S'il n'y a pas de jetons sur la case 12, le joueur en dépose un et passe la main.

* **autres valeurs** : le joueur qui obtient un résultat autre que 2, 4 ou 12, dépose un jeton de mise sur la case correspondante du plateau.

Remarque : les dés dessinés sur le plateau n'informent que du résultat. Si un joueur obtient 5 et 3 aux dés (c'est-à-dire 8), il dépose un jeton de mise sur la 1^{ère} case du plateau, matérialisée par 2 faces « quatre » de dés, soit 8.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un des joueurs ne peut pas effectuer la mise imposée par les dés.

Le gagnant est le joueur qui possède le plus de jetons de mise en fin de partie.