

# Le Casino

## BLACK-JACK:

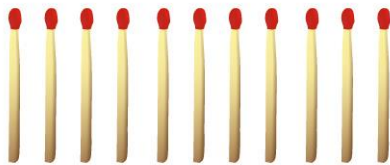
Matériel : 1 jeu de 54 cartes.

but du jeu approcher le plus possible, à l'aide d'une combinaison de cartes, sans jamais la dépasser, la valeur « 21 ».

Valeur des cartes : Ø As : 1 ou 11 points (au choix du joueur), Ø Roi, Dame, Valet, 10 : 10 points, Ø 9 : 9 points, Ø 8 : 8 points,...

Le croupier distribue une carte à chaque joueur placé autour de la table de jeu, lui compris. Tant qu'ils le désirent, les joueurs peuvent demander des cartes dans le but d'être le plus proche de « 21 ». Le joueur qui obtient le score le plus élevé et inférieur ou égal à « 21 » remporte la mise de tous les joueurs. Si tous les joueurs dépassent « 21 », c'est le croupier qui empoche la mise.

## LE JEU DES 11 (ou 21 ) ALLUMETTES



Onze allumettes sont alignées les unes à côté des autres au centre de la table. À tour de rôle, chacun des joueurs va devoir en retirer 1, 2 ou 3, le but étant de laisser la dernière allumette à son adversaire. Il leur faudra donc calculer et ne pas retirer d'allumettes au hasard. **Celui qui se retrouve avec la dernière allumette a perdu.** Pour gagner à coup sûr, il suffit de jouer en premier et de prendre deux allumettes.

## LE TIERCE:

Matériel : 1 dé, 6 petits chevaux, 1 grande feuille (format A2).

Sur la feuille, dessiner un parcours de 20-30 cases. Les participants « achètent » un cheval qu'ils vont essayer d'amener le plus rapidement possible à la fin du parcours en lançant un dé et en avançant d'autant de cases que le dé leur indiquera. Le vainqueur, c'est-à-dire celui dont le cheval est arrivé le premier, récupère le double de sa mise.

## Le 4.2.1 :

Matériel : 1 plateau, 3 dés.

Le but du jeu est d'obtenir, suite à trois lancers de dés maximum, un « 421 », c'est à dire un « 1 », un « 2 » et un « 4 ». Si le joueur réalise un « 421 » du premier coup, il voit alors sa mise tripler. S'il y parvient en deux ou trois lancers, sa mise est alors doublée. Sinon, c'est le croupier qui récupère la mise.

## **LES TROIS GOBELETS**

**Matériel :** 1 balle et 3 mêmes gobelets opaques

Le joueur qui a misé doit retrouver sous quel gobelet se cache la balle, après que le croupier (l'animateur) l'ait faite passée de gobelet en gobelet.

- **Le joueur retrouve la balle :** il double sa mise.
- **Le joueur ne retrouve pas la balle :** il perd sa mise.

## **LE QUITTE OU DOUBLE :**

*Matériel :* 1 jeu de 54 cartes.

Le joueur doit ici deviner la couleur de la carte, c'est à dire deviner si la carte sera rouge ou noir. Comme le nom du jeu l'indique, le joueur a à chaque fois le droit de choisir s'il part avec la somme gagnée, ou s'il tente de doubler celle-ci. Au début le joueur mise une certaine somme, chaque bonne réponse lui permet de tenter un nouvelle fois de deviner la couleur de la carte suivante. S'il y parvient sa mise est doublée sinon le croupier récupère le tout.

## **LE SOUFFLE CARTE**

Poser en équilibre un jeu de carte sur une bouteille d'eau. Tour à tour, les joueurs soufflent sur le paquet et doivent faire tomber au minimum une carte. Le joueur n'a le droit qu'à une seule expiration. Celui qui fait tomber la dernière carte du jeu perd la partie.

## **LE MEDOUKCEKELE:**

*Matériel :* 3 grandes et un 1 petite boites d'allumettes, 3-4 allumettes, scotch.

Les participants doivent tenter de retrouver dans quelle boite se trouvent les allumettes après que le croupier les ait mélangées. Préparation : Mettre les allumettes dans la petite boite. Attacher celle-ci, à l'aide du scotch, sur le poignet droit du croupier. Le croupier doit être habillé de telle façon qu'il puisse masquer cette boite à l'aide de sa manche. Installer les trois grandes boites (vides) sur une table, l'une à coté de l'autre. Ce jeu permet de faire gagner les joueurs que l'on désire. Le croupier montre au participant dans quelle boite se trouvent les

allumettes. En fait, il secoue de la main droite une boîte, n'importe laquelle, afin que le participant entende le bruit des allumettes. Le croupier mélange ensuite les trois boîtes et demande au participant de montrer la boîte dans laquelle il croit que les allumettes sont. C'est donc à celui qui dirige ce jeu que revient le privilège de déterminer si il est gagnant ou pas. Pour cela, s'il veut que le joueur gagne, il secoue de la main droite la boîte désignée, sinon il la secoue de la main gauche. S'il gagne, le joueur obtient le double de sa mise. Conseil : ce jeu permet de faire gagner un joueur qui n'a plus beaucoup d'argent et au contraire de faire perdre quelqu'un qui en aurait trop.

## **LE VERRE COULÉ**

Sur une table se trouve un saladier rempli d'eau au milieu duquel flotte un verre. Chacun des deux joueurs disposent de cailloux de différentes tailles. À tour de rôle, ils vont devoir mettre un caillou dans le verre sans le faire couler. **Celui qui fait couler le verre dans le saladier perd le duel.**

## **LA ROULETTE:**

*Matériel* : 1 roulette, le tableau des mises.

Les participants parient sur des numéros ou des groupes de numéros. Voici les différentes cases sur lesquelles il peuvent placer leurs mises :

Ø rouge ou noir, Ø passe ou manque (manque : 1-18 et passe : 19-36), Ø pair ou impair, Ø une des trois douzaines, Ø ou bien sur un nombre quelconque.

Comme la probabilité de gain est différente suivant le cas, les mises ne seront pas multipliées de la même façon si un joueur trouve un numéro ou s'il trouve s'il est pair ou impair. On a 1 chance sur 2 de gagner pour les paris sur rouge/noir, passe/manque et pair/impair. Le joueur verra, s'il gagne, sa mise doublée.

Exemple : s'il mise 10, il récupère ces 10 de départ plus 10 de gain. Si le joueur parie sur une des douzaines, il a 1 chance sur 3 de gagner. Le joueur récupérera, s'il gagne en misant sur une des douzaines, sa mise plus la moitié de celle-ci.

Exemple : s'il mise 10, il récupère ces 10 de départ plus 5 de gain. Par contre un joueur qui a parié sur un nombre précis, n'a qu' 1 chance sur 37 de gagner. Il est donc normal que dans ce cas, s'il tombe sur le bon numéro, sa mise de départ soit multipliée par 10.

Exemple : s'il mise 10, il reçoit 100.

## **LES MACHINES A SOUS :**

*Matériel* : 3 sacs en tissus, carton ou papier toilette, manche à balai

Des symboles sont dessinés sur des cartons, puis répartis dans trois sacs. On établit un tableau avec les différentes valeurs des gains. Le joueur, après avoir payé sa mise, tire une carte dans chaque sac. En fonction de la combinaison qu'il obtient un tableau indique si il a perdu ou s'il gagne une, deux, dix, cent fois sa mise.

Une autre manière, créer une véritable machine à sous (ou presque)

Prenez six papier toilette, dessiné les symboles des machines à sous (dollars, cerise, étoiles, cœur)

Placer les sur un manche à balai. Les joueurs n'ont qu'à venir tourner les roulettes...

Après à vous de voir pour le détails de l'argent gagné !

## **LE BACCARA :**

*Matériel* : 3 jeux de 54 cartes.

Le but du jeu est de faire mieux que le banquier en totalisant les valeurs faciales des cartes que l'on a en main et en revenant toujours à l'unité.

La valeur des cartes est la suivante : L'As vaut 1, le 2 vaut 2, ... Les figures ne valent rien.

Exemple : Vous avez un 8 et un 7 qui font 15. On ne retient donc que l'unité soit 5. Le maximum ne peut donc être que de 9, le minimum de 0 ce que l'on appelle un "baccara".

Le banquier reçoit deux cartes, que lui seul voit, puis en distribue deux à chaque joueur. Le joueur peut alors décider de recevoir une troisième carte. C'est ensuite au banquier de se servir une carte supplémentaire ou pas. Il annonce ensuite la somme qu'il souhaite miser.

Déroulement de la partie :

Le banquier annonce la somme qu'il souhaite jouer, puis les paris commencent (on ne peut uniquement parier contre le banquier). C'est au joueur le plus à droite du banquier d'annoncer alors ses intentions, c'est lui qui a priorité pour couvrir une partie ou même toute (voir banco) la somme mise.

La partie non couverte peut être tenue par le joueur assis suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que la somme soit égalée. Banco, c'est par ce terme qu'un joueur annoncera qu'il s'engage à couvrir la totalité de la mise du banquier. Le banco a priorité sur tous les autres paris.

Quand les mises sont finies le jeu commence, le banquier effectue alors une distribution, en commençant par le Ponte, qui représente la table (C'est soit la personne qui a annoncé banco ou dans le cas échéant la personne qui a effectué la plus forte mise), puis il se distribue deux cartes. Si le pont ou le banquier a un naturel, il abat son jeu et son opposant doit faire de même, celui qui a alors le plus gros score remporte le coup.

En cas d'égalité, chacun reprend sa mise et un nouveau coup commence. Dans les autres cas, les joueurs ont l'occasion de compléter leur main, mais il doivent suivre un "tableau de tirage" qui vont leur annoncer la conduite à tenir (voir plus bas).

Suivant son jeu et la carte qu'il vient éventuellement de donner, le banquier toujours en respectant les tableaux de tirages. Une fois ces tirages (éventuels) effectués les joueurs abattent leurs cartes et celui qui a le plus grand total remporte la mise. A noter : dans les casinos, si le banquier gagne, il remporte les enjeux moins un prélèvement effectué par le croupier (qui n'est pas le banquier) qui est généralement autour de 5%. La somme ainsi gagnée est remise en jeu et va s'ajouter à la somme initialement mise. Le banquier peut alors choisir de garder ou non la banque; s'il arrête il reprend ses gains et passe la banque au joueur suivant. Si le coup est gagné par le pont, tous les paris sont payés à égalité, chacun récupère ses enjeux et un nouveau coup commence avec le même banquier.

Tableaux de probabilités :

Le pont a Décision 0,1,2,3,4

Il tire 5 Il tire ( meilleur choix tactique) ou il reste (perturbe le banquier) 6,7

Il reste 8,9 Naturel, il abat ses cartes Tableau de tirage du pont(joueur représentant la table)  
Si le banquier distribue Le banquier reste quand il a  
Le banquier tire si il a 0,1 4,5,6,7 0,1,2,3 9 3,4,5,6,7 0,1,2 8 3,4,5,6,7 0,1,2 7,6 7  
0,1,2,3,4,5,6 5,4 6,7 0,1,2,3,4,5 3,2 5,6,7 0,1,2,3,4

Le joueur n'a pas tiré 6,7 0,1,2,3,4,5 Tableau de tirage du Banquier

## **LA DAME DE COEUR:**

Matériel : 4 cartes dont la dame de cœur (exemple : dame de cœur, 10, 9, 8 de trèfle).

Le but du jeu est que le joueur retrouve parmi 4 cartes où se trouve la dame de cœur. Quatre cartes sont disposées sur une table face retournée. Le joueur mise sur une carte. Si cette carte est la dame de cœur, sa mise est doublée sinon il perd sa mise.

## **LE PERUDO:**

Matériel : Dés, Gobelet opaque

Chaque joueur autour de la table à un gobelet et 3 dés dessous y compris le croupier. Le but du jeu va être de deviner le nombre de face de dé sur l'ensemble de la table.

Il faut s'entendre sur une mise de départ (pour pouvoir jouer)

Exemple : le premier joueur annonce : « je pense qu'il y a trois 5 (c'est-à-dire 3 dés où le 5 est indiqué), le joueur suivant à plusieurs possibilités ; soit il dit « c'est faux », soit « c'est vrai », ou bien il fait une proposition plus élevée (quatre 5, cinq 5, on peut augmenter la valeur du dé mais pas la baisser, je peux proposer un six par exemple)

S'il annonce, c'est faux et qu'il a tort, il est éliminé de la table et perd sa mise. S'il a raison, il fait sortir celui qui s'est trompé.

S'il annonce c'est vrai et qu'il a tort, il sort. S'il a raison, il remporte la mise de tous les joueurs.

## **LES TROIS GOBELETS**

Matériel : 1 balle et 3 mêmes gobelets opaques

Le joueur qui a misé doit retrouver sous quel gobelet se cache la balle, après que le croupier (l'animateur) l'ait faite passée de gobelet en gobelet.

- **Le joueur retrouve la balle** : il double sa mise.
- **Le joueur ne retrouve pas la balle** : il perd sa mise.