

# Aide de jeu : Les jeux de hasard



Vous trouverez dans cet aide de jeu des règles modulables sur les jeux de hasard, les jeux de dés et les jeux de casinos. Les règles sont inclusives dans la quasi-totalité des époques.

## Index

Black Jack	1
Boule	1
Roulette	1
Machine à sous	1
Jeux de dé	1
La passe anglaise	1
Les yeux du serpent	1
Le cul de chouette	1

Écrit par Soleo aKa G.Gard

Disponible sur [www.soleogard.ch](http://www.soleogard.ch)

Publié sous licence *CC-BY-NC*



# Jeux de casino

## Black Jack

Les origines du black jack semblent se trouver dans les jeux de cartes « La ferme française » et le « chemin de fer ». On y joue au début du 18<sup>e</sup> siècle sous le nom de vingt et un. Au 19<sup>e</sup> siècle le jeu n'est guère populaire, on y remédiera par une modification de règle dans certains établissements. Si le joueur obtenait un valet et un as de pique il recevait un paiement supplémentaire. Son nom anglais est tiré de cette règle, le valet étant le « Jack » et le pique étant de couleur noir, « black ». La variante qui l'a popularisée n'est plus pratiquée depuis, mais le nom est resté célèbre.

Le principe repose sur l'approche, sans le dépasser, du chiffre 21. Si la limite est dépassée, le joueur perd sa mise. Si le joueur obtient un chiffre plus proche de 21 que le croupier, il empoche sa mise et celle de la banque. Les joueurs commencent la partie et décide de la fin de la saisie des cartes, le croupier joue en dernier.

Son adaptation est rendue possible avec un D12 qui imitera les cartes selon ce principe. Les cartes valeurs suivent celles du dé jusqu'à 9. La valeur 10 symbolise la carte 10 ainsi que le valet, la reine et le roi. La valeur 11 donnera un as valant 11 et le 12 donnera un as valant 1.

En casino, la majorité des croupiers suivent une règle simpliste : « La banque tire à 16, reste à 17 ».

Une stratégie de comptage de carte a depuis longtemps été calculée pour augmenter les chances du joueur de gagner. L'utilisation d'une compétence de jeu au sein d'une partie peut offrir la liberté de relancer un dé ou d'empêcher un jet de dé du croupier.

## Boule

La boule est un jeu de casino similaire à la roulette, mais avec une table comprenant les chiffres de 1 à 9.

Son adaptation avec des dés est plus simple que celui de la roulette. Utilisé un d10 pour cette adaptation. La table est composée de neufs chiffres classés en rouge, noir, manque, passe, pair et impair. Les chiffres 5 et 10 sont automatiquement une perte pour le joueur, ils ne sont pas jouables.

Dans ce jeu on distingue deux gains. Les chances simples et les chiffres pleins.

Si la mise est posée sur une chance simple, c'est-à-dire rouge, noir, manque, passe, pair ou impair, le joueur gagne une fois sa mise, sinon elle est perdue.

Si on mise sur un chiffre unique, c'est une mise chiffre plein. En cas de sortie du numéro, le joueur remporte sept fois sa mise, sinon elle est perdue.

Passe	6	7	8	9
Perdu	5		0	
Manque	1	2	3	4

Exemple 1. Table de boule

# Roulette

La roulette est apparue en Italie au début du 17ème siècle. Il existe trois sortes de jeux de roulette. La roulette européenne est composée de 37 chiffres, l'américaine avec 38 chiffres et la mexicaine composée de 39 chiffres.

La roulette la plus adaptée en jeu de rôle est la version mexicaine, composée de 39 cases, zéro compris. L'adaptation nécessite 2d20 pour simuler le cylindre. La table de jeu est également adaptée. L'utilisation de 2 dés rendant impossible le résultat 1.

Les mises possibles par le joueur sont les suivantes :

- ❏ La mise sur un numéro plein permet de gagner 35 fois sa mise.
- ❏ La mise nommée cheval concerne deux numéros, le gain est de 17 fois sa mise.
- ❏ La mise nommée transversale englobe trois numéros, le gain est de 11 fois sa mise,
- ❏ La mise nommée carré est composée de quatre chiffres, le gain est de 8 fois sa mise,
- ❏ La mise sixain, sur six chiffres, permet de gagner 5 fois sa mise,
- ❏ On peut miser sur une douzaine ou une colonne, le gain sera de 2 fois sa mise,
- ❏ Le dernier cas est la mise simple, noir-rouge, pair-impair, manque-passe, le gain sera de 1 fois la mise.

Si la roulette tombe sur 38, 39 ou 40 les mises sur colonnes ou douzaines sont perdues et les mises jouées en mise simple perdent la moitié de leur valeur.

Passe	2	3	4	Manque
	5	6	7	
	8	9	10	
	11	12	13	
Pair	14	15	16	Impair
	17	18	19	
	20	21	22	
	23	24	25	
◆	26	27	28	◆
	29	30	31	
	32	33	34	
	35	36	37	
	38	39	40	

Exemple 2. Table de roulette

# Machine à sous

La machine à sous a été créée par un mécanicien du nom de Charles Frey à San Francisco en 1887, uniquement composée alors de trois rouleaux mécaniques. Les machines à sous actuelles sont actionnées par des moteurs et contrôlées via un processeur spécialisé qui détermine le gain instantanément.

Le principe des machines à sous repose sur une série de combinaison gagnante prédéfinie. Le lancement de la machine à sous, via une mise, génère aléatoirement une combinaison de chiffre qui sera divisé par un nombre sélectionné dans un tableau, lors de la fin du timing de la machine. La machine à sous est, de par sa création, totalement aléatoire. On estime à 16 millions le nombre de combinaison sortables par une machine à sous, au cours de sa vie.

Le rendement d'une machine à sous est programmé en usine via le taux de redistribution. C'est le pourcentage d'argent misé redistribué aux joueurs. Des lois stipulent actuellement des taux minimaux, exemple avec Las Vegas qui le fixe à 75% minimum et la France qui le place à 85% minimum. Cependant il est de coutume que le taux avoisine 90% pour attirer les gens.

Attention, *ce taux est appliqué à l'année*, c'est une moyenne calculée sur l'ensemble des joueurs et des mises. Les pertes cumulatives de certains joueurs compensent les gains occasionnels d'autres joueurs.

On peut estimer la fréquence de coups gagnés comparés aux coups joués à 45%. Il n'existe pas de lien entre le taux de redistribution et cette fréquence estimée.

Le système de jeu peut être porté de plusieurs façons mais je n'en ai retenu que deux :

**Face à face** : le joueur pose une mise et lance un d10+d100. Le meneur de jeu fait de même. On calcul la différence entre les résultats et on se reporte à la table.

Ce système est plus réaliste qu'un jeu libre, cependant il monopolise le meneur pendant la durée de la partie. Il reste cependant possible de générer une grille de numéro au préalable dans le cas d'un scénario orienté casino. On peut tout à fait modifier les deux derniers taux pour influencer diverses machines.

Différence	0	Jackpot !	1000 * mise
	1	Diamant	25 * mise
	2	Super Bonus	10 * mise
	3 à 15	Bonus	2 * mise
	16 à 30	Banco	1 * mise

**Jeu libre** : Le joueur joue seul, il tire deux séries de dés. Une série de d10+d100 et une avec d4. La deuxième série détermine le « rouleau » dans la machine et la première donne le résultat obtenu.

Rouleau 1	D10+d100	Résultat	Gain
	01	Jackpot !	1000 * mise
	05	Diamant	25 * mise
	22	Super Bonus	10 * mise
	45 à 57	Bonus	2 * mise
	85 à 100	Bonus	1 * mise
Rouleau 2	D10+d100	Résultat	Gain
	100	Jackpot !	1000 * mise
	35	Diamant	25 * mise
	48	Super Bonus	10 * mise
	60 à 72	Bonus	2 * mise
	01 à 15	Bonus	1 * mise

Rouleau 3	D10+d100	Résultat	Gain
	64	Jackpot !	1000 * mise
	98	Diamant	25 * mise
	36	Super Bonus	10 * mise
	12 à 24	Bonus	2 * mise
	38 à 53	Bonus	1 * mise
Rouleau 4	D10+d100	Résultat	Gain
	27	Jackpot !	1000 * mise
	74	Diamant	25 * mise
	51	Super Bonus	10 * mise
	30 à 42	Bonus	2 * mise
	71 à 86	Bonus	1 * mise

Si l'on roule un 00 sur son d100, il sera calculé comme un 0. En cas de 0 sur le d10, il sera calculé comme un 10. Ainsi la plage de résultat possible commence à 1 (001) et fini à 100 (90+0).

Pour plus d'informations

# Jeux de dé

---

## La passe anglaise

*Ce jeu était souvent joué en plein air qui justifiait la présence d'un directeur de partie, rémunéré par un pourcentage sur les gains. Le directeur devait assurer une sécurité sur le lieu, encaisser les mises et redistribuer les gains. Il est difficile de trouver une source qui cite une date de création, cependant on peut l'estimer au alentour de 1700 ans.*

La partie se joue à deux personnes avec 2d6. Le principe est de réaliser, en un jet, un résultat de 7 ou de 11. La passe est perdue si le résultat tombe sur un 2, 3 ou un 12. Dans le cas d'un autre résultat, il faut rejouer sa passe pour retrouver ce chiffre et gagner. Si cette nouvelle passe donne un 7, dans ce la partie est perdue.

Pour plus d'informations

## Les yeux du serpent

*Ce jeu est originaire de la rue, difficile de lui attribuer une quelconque histoire ou une date d'origine. Ce jeu comporte des similitudes avec la passe anglaise, mais il se joue à plusieurs personnes.*

Le joueur qui commence la partie est le meneur de celle-ci, il choisi la somme de la mise. On détermine ce meneur par un jet de d6, le plus haut l'emporte. Le but consiste à ouvrir la main avec un sept ou un onze. S'il y parvient il devient l'attaquant. Les autres joueurs lancent chacun leur tour leur dé pour tenter de contrer l'attaque avec un sept ou un onze. Si personne ne réussi l'attaquant empoche la mise. Dans le cas ou quelque parvient à contrer l'attaque le tour de jeu reprend jusqu'à l'ouverture d'une nouvelle main.

A tout moment dans la partie, si le joueur qui lance obtient un double un, il gagne immédiatement la mise : c'est les yeux du serpent.

Si un autre double est lancé, le joueur doit relancer sa main : après trois doubles le joueur est éliminé de la partie. Dans le cas d'un double un, s'il est obtenu au dernier essai, le joueur perd la main.

Dans le cas d'un dé qui tombe lors d'un lancé, le joueur perd la main.

Pour plus d'informations

## Le cul de chouette

**La chouette**            2 = 4 pts  
3 = 9pts                4 = 16 pts  
5 = 25 pts              6 = 36 pts.

**La velute**              2 = 8 pts  
3 = 18 pts              4 = 32 pts  
5 = 50 pts              6 = 72 pts

**La Chouette Velute**    2 = 8 pts  
4 = 32 pts              6 = 72 pts

**Cul de chouette**        1 = 50 pts  
2 = 60 pts              3 = 70 pts  
4 = 80 pts              5 = 90 pts  
6 = 100 pts

**La suite**                perte de 10 pts  
Si on réalise la suite 1-2-3, ceci  
forme une velute de 18 pts.

**La soufflette**        1 ess. = 50 pts  
2 ess. = 40 pts        3 ess. = 30 pts  
Non réussi = 30 pts.

**Le Néant**              **Grelottine**

**Le Sirotage**            **Gagné**  
**Pts du cul de chouette.**

**Perdu**  
**Perd les pts de la Chouette**  
**Mise**

**5 pts pour 25 pts**

**Défi Grelottine**

Combinaison	Coefficient
Chouette Velute	8%
Cul de Chouette	16%
Velute	25%
Chouette	33%

**Achat de dé**            **30 pts**

Les initiales de ce jeu (C.d.C) forment le score à atteindre par leur position dans l'alphabet soit 343 points. C'est un jeu célèbre dans la série télévisée Kaamelott, souvent proposé par le Sieur Perceval qui ne parvient jamais à expliquer les règles de façon compréhensible.

Ce jeu utilise 3d6 et le but est d'atteindre 343 points en formant des combinaisons diverses.

Chaque joueur lance un d6, le plus petit commence la partie : il lance en premier lieu 2d6 (la chouette) puis le dernier d6 (le cul). On applique alors la combinaison obtenue, sans tenir compte de l'ordre des dés du premier jet.

Les combinaisons possibles sont :

**La Chouette** : 2 dés identiques qui forment sa valeur. Le joueur gagne en point, sa valeur au carré.

**La Velute** : La somme des deux dés égal le 3<sup>ème</sup> dé. Sa valeur égale le 3<sup>ème</sup> dé. Le joueur gagne en point le double du carré de la velute.

**La Chouette Velute** : composée d'une chouette et d'une velute. Uniquement possible via ces combinaisons : 1-1-2 : 2-2-4 : 3-3-6.

Sa valeur est égale à sa velute.

Le premier joueur qui frappe dans ses mains en criant « Pas mou le caillou » gagne les points de la Chouette Velute.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, et que le joueur qui a lancé les dés en fait partie, tous les autres joueurs à égalité lancent un dé. Si l'un des joueurs fait un 6, il gagne les points, sinon c'est le joueur qui a lancé les dés qui garde ses points.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, et que le joueur qui a lancé les dés n'en fait pas partie, tous les autres joueurs à égalité lancent un dé. Le premier qui fait un 6 gagne les points. En cas d'égalité, il faut relancer les dés jusqu'à ce qu'un seul des joueurs fasse un 6.

**Le Cul de Chouette** : formé de 3 dés identiques sa valeur égale le chiffre sorti. Le joueur gagne  $40 + 10 * \text{sa valeur}$ .

**La Suite** : composée de 3 dés qui se suivent, à cet instant, tous les joueurs doivent taper du point sur la table en criant « Grelotte, ça picotte ». Le dernier joueur à le faire perd 10 points.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se départagent en criant : "Sans fin est la moisissure des bières bretonnes". S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se départagent en lançant chacun un dé, c'est celui qui aura fait le plus petit score qui perdra les 10 points. S'il y a plusieurs joueurs qui ont fait le plus petit score, ils recommencent pour se départager, mais cette fois pour perdre 20 points (puis 30 points, etc).

**La Soufflette** : Le jet est composé des résultats 4, 2 et 1.

Le joueur peut défier un autre joueur de son choix. Ce joueur a alors trois jets de dés pour réaliser lui aussi un 421.

Si le joueur y parvient :

1<sup>er</sup> essai, il gagne 50 points et le défieur les perd.

2<sup>ème</sup> essai, il gagne 40 points et le défieur les perd.

3<sup>ème</sup> essai, il gagne 30 points et le défieur les perd.

S'il échoue, il perd 30 points et le défieur les gagne.

**Le Néant** : aucune des combinaisons ci-dessus

Le joueur gagne une Grelottine s'il n'en avait pas déjà, il s'expose à un défi Grelottine.

Les autres règles :

**Le Sirotage** : une fois la main lancée, si le joueur a réussi une Chouette, il peut tenter de relancer un dé pour faire un Cul de Chouette. S'il y parvient, il gagne les points du Cul de chouette sinon il perd les points de la Chouette.

Lorsque le joueur annonce un sirotage, les autres joueurs peuvent miser sur le résultat du dé. On mise alors 5 pts, le gain est de 25 pts.

Chaque nombre est annoncé par les joueurs de la façon suivante : Linotte (1), Alouette (2), Fauvette (3), Mouette (4), Bergeronnette (5), Chouette (6).

**Le défi Grelottine** : Lorsqu'un joueur réalise un Néant, un autre joueur peut décider de le défier. Pour lancer ce défi, il faut crier "Grelottine". Si plusieurs joueurs crient "Grelottine" simultanément, c'est celui qui a le plus petit score qui est prioritaire.

Le joueur qui lance le défi Grelottine choisit alors une combinaison que le joueur défié devra réaliser. Il a le choix entre les 4 combinaisons suivantes, qui déterminent un coefficient utilisé pour calculer le nombre maximal de points mis en jeu :

C'est le défieur qui décide combien de points sont mis en jeu, sachant que le nombre maximal de points mis en jeu = le plus petit score entre le défié et le défieur \* le coefficient déterminé par le tableau ci-dessus.

Si le joueur défié réalise la combinaison demandée, il gagne les points mis en jeu, et le défieur les perd. Si le joueur défié échoue, c'est l'inverse qui se produit. Cependant, dans tous les cas, le joueur défié gagne les points de la combinaison qu'il a réalisée.

Il est également possible de miser, comme pour un sirotage.

**Le Boucliette** : au début du jeu, chaque joueur dispose d'un boucliette, qui lui permet d'annuler un défi, adressé à lui-même ou non. Il n'est utilisable qu'une fois par partie.

**La Bévue** : lorsqu'un joueur commet une erreur par rapport au jeu, il y a bévue. Le joueur qui commet une bévue perd 10 pts.

**Le Civet siroté** : il est possible de gagner un Civet en cas de sirotage sur une Chouette de 6. Si le joueur perd son sirotage, il gagne un Civet. Toutes les règles du sirotage restent applicables.

**Le Civet** : Lorsqu'un joueur a gagné un Civet, il peut l'utiliser quand bon lui semble, avant de lancer ses deux premiers dés. Il mise alors un certain nombre de ses points, et parie sur son prochain coup (Chouette, Velute, Chouette velute, Suite, ou Cul de chouette). Dans le cas d'un Cul de chouette, il doit préciser avec ou sans sirotage.

**L'Achat de dé** : lorsqu'un joueur a lancé deux dés, et avant qu'il lance le troisième, un autre joueur peut acheter ce troisième dé, ce qui lui coûte 30 points. Le joueur qui lance les dés ne gagnera que les points des 2 premiers dés.