XVIII^{ème}Angleterre **hasard raisonné** 2 pers. et +

Shut the box

☐ à partir de 6-7 ans

☐ durée : env. 5 min

Jeu traditionnel des bars anglais où l'enjeu de la partie est souvent de payer la tournée !

historique

Ce jeu de hasard raisonné est également connu en France sous le nom de **Trac** ou **Fermer la boîte**. Dans le milieu aristocratique anglais, il portait le nom de **Loptinh**. Les marins l'ayant emporté avec eux dans leurs traversées, on le retrouve désormais dans de nombreux pays, avec quelques variantes.

matériel

2 dés à 6 faces,

9 "cases" à fermer (12 cases dans certaines versions),

Une piste de dés.

but du jeu

Faire le **minimum de points** en fermant le **maximum de cases**.

déroulement

Si l'on joue à plusieurs, on ne va pas jouer chacun·e à son tour : une première personne fera une partie complète (voir explication ci-dessous), on calculera ensuite son score. Puis ce sera à son adversaire de faire une partie entière. C'est la personne qui fera le plus petit score qui gagnera.



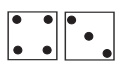
Sur cette miniature du XIII^{ème} siècle, on joue à un ancêtre du "Shut the box". in Histoire des jeux de société.

Au départ du jeu, toutes les cases sont "ouvertes", avec leur nombre visible.

On lance les deux dés sur la piste et on choisit de fermer les cases en fonction du résultat des dés : soit les 2 cases correspondant aux 2 dés, soit la case correspondant à la somme des dés, soit une case correspondant à l'un des 2 deux.

exemple : avec ce tirage, on peut fermer

- la case 4 et la case 3 (ou une seule des deux si l'une est déjà fermée)

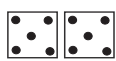


OU

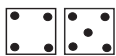
- la case 7 (4+3)

On relance les dés, tant que l'on peut fermer une ou deux cases, même si on n'utilise qu'un seul des deux dés.

exemples :



- ici, on ne peut fermer que la case 5



- ici, si les cases 5 et 9 sont déjà fermées, on ne ferme que la case 4.

Lorsque les **cases 7, 8 et 9 sont fermées**, on ne lance plus qu'un seul des deux dés.

Le tour de jeu s'arrête au moment où on ne peut plus fermer aucune case. On additionne les points des cases non fermées pour connaître son score. C'est alors le tour d'une autre personne.

Celui ou celle qui a fait le plus petit score a gagné.

Celui ou celle qui a fait le plus grand score paye sa tournée !



variante française :

Dans la variante française, les points se calculent en lisant les chiffres des cases restées ouvertes de gauche à droite, ce qui change toute la stratégie du jeu !

exemples :

- 147 points s'il reste les cases 1, 4 et 7.
- 239 points s'il reste les cases 2, 3 et 9.
- 89 points s'il reste les cases 8 et 9.

notre variante :

Cette variante, plus tactique, s'adresse plutôt aux adultes :

à chaque lancer, on additionne les points des 2 dés et l'on ferme les cases (autant que l'on veut) de façon à ce que **la somme des cases soit exactement égale à celle des dés.**

exemple :

avec un 6 et 2 aux dés : on peut fermer la case 8, *ou* les cases 6 et 2, *ou* les cases 4, 3 et 1, *ou* les cases 7 et 1 etc...

