

1	3	APPEL	4	6
2	CARRE	SEC	FULL	5
SMALL	FULL	YAM	APPEL	QUINTE
6	SEC	QUINTE	SMALL	1
3	2	CARRE	5	4

éd. Saga J. Gardeil et F. Sahut **hasard raisonné** 2 personnes

la Linotte

- ☐ à partir de 8 ans
- ☐ durée : env. 15 min

Combinaison de deux jeux classiques, le Morpion et le Yam, la Linotte est un jeu d'alignement.

Il faut réaliser des figures avec les dés pour pouvoir placer ses pions sur la grille.

Le but est de construire ainsi le maximum d'alignements de 3, 4 ou 5 pions tout en bloquant les pions de l'adversaire.

matériel

1 plateau de 5 cases x 5 cases

5 dés

12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre couleur

principe du jeu

Comme au Yam, réaliser des combinaisons avec 5 dés.

Puis, comme au Morpion, placer ses pions sur la grille et réaliser le plus grand nombre d'alignements (horizontalement, verticalement ou en diagonale) de trois pions ou plus.

but du jeu

Totaliser le plus de points.

déroulement

On désigne au hasard une personne qui commence, en jetant les 5 dés. Puis, on joue à tour de rôle.

A son tour de jeu, on peut effectuer jusqu'à 3 jets de dés : tant que l'on n'est pas satisfait de son tirage, on peut relancer autant de dés qu'on le souhaite une 2^{ème} puis une 3^{ème} fois.

Si aucune combinaison n'apparaît au bout du 3^{ème} lancer, on passe la main à l'adversaire.

Si une combinaison apparaît, on place un de ses pions sur une case libre

correspondant à cette combinaison. C'est ensuite au tour de l'autre joueur ou joueuse.

combinaisons

combinaisons majeures :

- **Full** : 3 dés identiques + 2 dés identiques (ex. : 3-3-3-2-2 ; 5-5-5-1-1...)
- **Quinte** : suite de 5 dés (1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6)
- **Carré** : 4 dés identiques (ex. : 4-4-4-4-1 ; 2-2-2-2-3...)
- **Small** : la somme des points des 5 dés est inférieure à 9 (ex. : 3+2+1+1+1 = 8....)
- **Yam** : 5 dés identiques (ex. : 4-4-4-4-4 ; 2-2-2-2-2....)

autres combinaisons :

- **Brelan** : 3 dés identiques (ex. : 4-4-4-2-1 ; 2-2-2-1-3...).
Sur la grille, les Brelans correspondant aux cases chiffrées de 1 à 6.
ex. : avec un Brelan de 4, on peut poser un pion sur une des 2 cases «4».
- **Sec** : une des combinaisons majeure en un seul jet de dés.
- **Appel** : après son 1^{er} jet de dé, on annonce une des 5 combinaisons majeures et on doit la réaliser avec ses jets restants.

cas particuliers :

- **Les 5 dés peuvent former plusieurs combinaisons simultanément** : on choisit alors celle que l'on place sur la grille.
ex. : avec le tirage 1-1-1-1-1, on peut choisir de placer un de ses pions sur la case Yam, ou sur la case Small ou Carré ou Full.
- **Avec un Sec**, on peut choisir de placer un de ses pions sur la case Sec ou sur la combinaison majeure obtenue.
- **On peut annoncer un Appel après avoir obtenu un Sec**, à condition de relancer au moins un des dés formant la combinaison majeure. Il faut alors obtenir à nouveau une combinaison majeure (identique ou différente).
- **On n'est jamais obligé de poser un pion**, même si on a obtenu une combinaison encore disponible sur la grille.

fin de partie

La partie est terminée lorsqu'une personne a réalisé un **alignement de 5 pions** ou lorsqu'une personne a posé **ses 12 pions sur la grille**.

On procède alors au décompte des points. La personne qui en totalise le plus a gagné.

décompte des points

- alignement de **3 pions** : **1 point.**
- alignement de **4 pions** : **2 points.**
- alignement de **5 pions** : **3 points.**



1	3	APPEL	4	6
2	CARRE	SEC	FULL	5
SMALL	FULL	YAM	APPEL	QUINTE
6	SEC	QUINTE	SMALL	1
3	2	CARRE	5	4