

LA LINOTTE

REGLES DU JEU:

Le but du jeu est de 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 3 pions ou plus.

Le premier joueur commence en jetant les 5 dés.

Il peut effectuer jusqu'à 3 jets de dés. Tant qu'il n'est pas satisfait de son tirage, il peut relancer autant de dés qu'il le souhaite une 2ème puis une 3ème fois :

- si aucune combinaison n'apparaît, il passe la main à l'adversaire,
- si une combinaison apparaît, il place un de ses pions sur une case libre correspondant à cette combinaison.

Puis c'est au tour de l'autre joueur.

Combinaisons

Combinaisons majeures :

- **full** : 3 dés identiques + 2 dés identiques (ex. : 3-3-3-2-2 ou 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 ou 2-2-2-2-3)
- **small** : la somme des points des 5 dés est inférieure à 9 (ex. : 3-2-1-1-1)
- **yam** : 5 dés identiques (ex. : 4-4-4-4-4 ou 2-2-2-2-2)

Autres combinaisons :

- **brelan** : 3 dés identiques (ex. : 4-4-4-2-1 ou 2-2-2-1-3). Sur la grille, les brelans correspondent aux cases chiffrées de 1 à 6. Avec un brelan de 4, on peut poser un pion sur une des 2 cases « 4 ».
- **sec** : réalisation d'une des combinaisons majeure en un seul jet de dés.
- **appel** : après son premier jet de dé, le joueur annonce une des 5 combinaisons majeures et doit la réaliser avec ses jets restants.

Cas particuliers :

- Les 5 dés peuvent former plusieurs combinaisons simultanément : le joueur choisit alors celle qu'il place sur la grille. Ex. : avec le tirage 1-1-1-1-1, le joueur peut choisir de placer un de ses pions sur la case « yam », ou sur la case « small », « carré » ou « full ».
- Avec un sec, le joueur 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).
- Un joueur n'est jamais obligé de poser un pion, même s'il a obtenu une combinaison encore disponible sur la grille.

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

On procède alors au décompte des points. Le joueur 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.

