



✉ **alortjou** : fabrication jeux de société – animations – ZI Tech Oulrich, 2 rue du Tres Vents ; 66400 CERET
☎ : 04 68 87 25 84; le site : <http://www.alortjou.com> - e-mail : contact@alortjou.com

FERMER LA BOITE

Pendant plus de deux cents ans ce jeu a été le jeu préféré des marins Normandie et d'autres régions de la côte. Ils l'emportaient avec eux pour se distraire pendant les longues traversées et échanger des paris.

Première règle :

Chaque participant doit essayer de fermer le maximum de « boîtes » - clapets, qui sont numérotées de un à neuf. Au départ tous les couvercles sont levés. Le premier joueur jette les deux dés sur le tapis. L'addition des nombres, ou les deux nombres considérés individuellement, des deux dés, donne la possibilité au joueur de fermer un ou plusieurs clapets, qui correspondent aux nombres obtenus. Par exemple, si on obtient un deux et un trois, on peut fermer les clapets 2 et 3 ou bien le clapet 5 (mais pas le 1 et le 4 !) ou encore **que** le 2 ou **que** le 3. Son tour est terminé lorsqu'après un tirage le joueur n'a pu fermer aucun clapet, il fait alors l'addition des chiffres restant visibles. Ce total est le score de son tour auquel il faudra ajouter les scores des tours suivants. Lorsque le total d'un joueur, après plusieurs tours, atteint 45 points ou plus, il est éliminé. Celui qui reste le dernier, qui a le moins de points, est le gagnant du jeu.

Quand le résultat des chiffres des clapets ouverts est 6, le participant continue à jeter un seul dé, jusqu'à ce qu'il ferme toutes les boîtes ou qu'il atteigne un chiffre inutilisable.

Deuxième règle :

Le but du jeu ici est de s'approcher le plus possible de 100 points en 10 tours maximum. Par rapport à la première règle les joueurs ont le droit de fermer d'autres combinaisons de la somme qu'annonce le dé (ex. : avec un 2 et un 3 on peut fermer le 2 et le 3 **ou** le 5 **ou** le 4 et le 1) Le tour du joueur est terminé quand il ne peut plus fermer aucun clapet ou qu'il décide de s'arrêter là, mais au lieu d'ajouter les clapets restés ouverts il lit le résultat de gauche à droite (ex. : le 1, le 3 et le 5 restent ouverts – le joueur marque 135 points).

Chaque joueur joue à tour de rôle. A partir du deuxième tour les joueurs doivent annoncer **avant** de jouer s'ils veulent additionner ou soustraire le résultat du tour à venir au résultat du tour précédent et ceci dans le but de s'approcher le plus possible de « 100 » (ex. : le joueur qui a obtenu 135 points au premier tour annonce qu'il va **soustraire** son résultat. Si le résultat du deuxième tour est de 28 il aura un total de 107 points, si le résultat est par ex. 289 il aura un résultat de **moins** 154 points). Dans le cas où un joueur arrive au résultat **exact** de 100 points **avant** la fin des 10 tours, le jeu s'arrête sinon, après 10 tours, le joueur qui a le nombre de points le plus proche de « 100 », gagne.