



15 à 20 minutes



à partir de 7 ans



de 2 à 8 joueurs

Présentation

Jeu d'adresse et de rapidité, le jeu des osselets ou les osselets sont les ancêtres des jeux de dés. Leur existence remonte à l'antiquité.

Le jeu se joue avec de petites pièces en forme d'os qui se glissent entre la racine des doigts. Ils sont à l'origine des dés sous le nom d'astragaloï, comportant quatre faces planes, deux larges et deux étroites. Dès l'antiquité, le jeu se jouait également comme jeu d'adresse de lancement, le penthelita.
(Wikipedia)

À l'époque moderne, on ne joue plus avec de vrais osselets, mais avec des DiXes.

Préparation



Un jeu de **DiXes'N Bones** comporte, habituellement, cinq DiXes.



Il suffit de jeter ces 5 DiXes sur la table !
L'un d'entre eux sera, au choix du joueur « **le daron** ».

Déroulement

Une des règles de ce jeu consiste à tester son adresse et sa rapidité en :



Lançant en l'air un DiXe (le daron).



Ramassant un DiXe (avec la main qui a jeté le daron) parmi ceux posés par terre et en rattrapant le daron avant qu'il touche le sol (avec une ou deux mains).



Si un DiXe touche le sol, le tour passe au joueur suivant.

Le jeu se déroule en différentes phases successives. Il faut finir une phase pour passer à la suivante. Sinon on recommence la phase au début, à son prochain tour.



Phase 1

A chaque début de tour après avoir jeté les dés, on place les personnages visibles où l'on veut et on choisit le DiXe qui sera le daron en le prenant en main.

Au premier tour, on ramasse quatre fois un DiXe.

Au deuxième tour, il faut ramasser deux fois deux DiXes à la fois, puis trois DiXes et un, et enfin les quatre. Cela n'est pas si facile en fonction de la distance séparant les DiXes, obligeant à réaliser parfois des « **balayettes** » sur plusieurs dizaines de centimètres. Chaque tour rapporte 100 points.

À l'issue de ces quatre tours de jeu, on fait une « **retournette** » : on lance tous les DiXes en l'air et on tente d'en rattraper le plus possible sur le dos de la même main. Chaque DiXe rattrapé rapporte 200 points.

Après une retournette réussie, le joueur passe à la phase suivante.



Phase 2

Variante plus difficile qu'on appelle « **les omelettes** ».

Cela consiste à « faire les 1 », puis les deux, les trois, etc. Comme dans la première phase du jeu, à la différence près, qu'au lieu de poser à l'écart les DiXes capturés, on doit tous les garder dans la main dite « **dominée** » (la gauche si on est droitier).

Ainsi, quand on « fait les 2 » normaux, on jette le daron en l'air, on ramasse deux DiXes, on rattrape le daron lorsqu'il redescend. Puis, on prend dans la main dite "dominée" les deux DiXes que l'on vient de capturer et on répète le mouvement pour les deux derniers DiXes.

Les omelettes réussies, on fait une nouvelle **retournette**, puis on passe à la phase 3.



Phase 3

On l'appelle les « **œufs sur le plat** ».

Le jeu est rendu plus complexe par le fait qu'au lieu de reposer à l'écart les deux DiXes capturés, il faut les poser sur le dos de la main dominée.

Les œufs sur le plat réussis, on fait une nouvelle **retournette**, puis on passe à la phase 4.



Phase 4

Ici se place « **l'œuf à la coque** ».

Cette fois-ci, on utilise sa main dominée uniquement, c'est à dire la main gauche si l'on est droitier.

L'œuf à la coque réussi, on fait une nouvelle **retournette**, puis on passe à la phase 5.



Phase 5

Maintenant ce sont « **les œufs pochés** ».

Les DiXes capturés sont coincés entre la tête et l'épaule.

Les œufs pochés réussis, on fait une nouvelle **retournette**, puis on passe à la phase ultime !



Phase ultime

Voici les fameux « **œufs cocotte** ».

Le jeu devient extrêmement difficile car les DiXes capturés deviennent tous des darons.

Dans le « 2 d'œufs cocotte », donc, ce n'est pas uniquement le daron qu'on lance pour aller capturer les deux derniers DiXes pendant qu'il est en l'air, mais ce sont trois DiXes qu'il faut lancer... et rattraper ensemble lorsqu'ils retomberont.

Une partie se déroule normalement en 5 000 ou 10 000 points, et peut comporter d'autres figures complexes en fin de jeu, notamment la « **tête de mort** », qui consiste à insérer les quatre DiXes à la racine des doigts, puis à les ramener dans la paume à l'aide du pouce, tout en gardant le daron à plat sur le dos de la main sans le faire choir. La tête de mort se pratique quand on a atteint la moitié et le maximum des points et valide la victoire.

La fin

La partie se termine lorsqu'un joueur réussit la "**tête de mort**", pour tenter cette figure le joueur est obligé de réussir les quatre tours qui précèdent la retournette.

Astuce :

Comme on remplace tous les DiXes avec le personnage face visible, on peut donc les regrouper pour faciliter les balayettes. Il vaut mieux ne pas jeter les dés trop fort si on doit attraper les quatre en même temps.

Coups permis

Bouger la table pour gêner le joueur en tête.

Jouer avec 2 mains tant qu'on est à zéro point, ou le dernier joueur.

Body catch (rattraper avec son corps).

Utiliser un chapeau ou autre contenant ou vêtements pour rattraper le daron si on est le dernier.

Variantes

Pour une partie entre experts, vous pouvez pratiquer le « **coup de mille** ».

Il se pratique après chaque **retournette** (qui ne rapporte donc aucun point). Tous les personnages visibles peuvent être replacés avec la main dominée, le but de ce positionnement est de **placer les DiXes en deux groupes** (si l'on en a rattrapé quatre sur cinq, par exemple un groupe de trois et un tout seul), puis on les relance en l'air et on les rattrape dans la paume de la main, alternativement par un mouvement de **supination** suivi d'un autre de **pronation**: on prend au moins un DiXe au premier passage (supination) et tous les autres au second (pronation), en opérant entre les deux un pivotement rapide de la main au niveau du poignet.

Si, aucun DiXe n'est rattrapé en supination aucun point n'est accordé.

Ce « **coup de mille** » apporte, comme son nom l'indique, 1000 points par DiXe, donc par exemple 3000 points si l'on réussit cette retournette avec trois DiXes (deux pris en supination et le dernier en pronation, ou l'inverse au choix du joueur).

Après un coup de mille réussi, le joueur reprend à la phase suivante.

Définitions

Daron : C'est le dé qui est jeté en l'air et qu'il faut rattraper après avoir ramassé les autres.

Balayettes : Fait de ramasser plusieurs dés dans le même mouvement.

Retournette : Fait de lancer légèrement tous les dés et de les amortir sur le dos de la main.

Supination : Attraper paume vers le bas.

Pronation : Attraper paume vers le haut.

