

◇ Martinetti (Le)

3 dés – 2 joueurs ou plus – jetons

Il s'agit de passer sur toutes les cases de 1 à 12 et de 12 à 1. On trace un tableau de 12 cases numérotées de 1 à 12.

1	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7

Il faut tirer un as pour pouvoir commencer et poser sa marque sur le tableau. À chaque tour, le joueur ne lance les dés qu'une fois, mais il peut utiliser toutes les combinaisons que lui donnent les dés, soit en tenant compte des points de chacun, soit en les additionnant. Ainsi, pour le premier coup, il faut un as, mais le joueur obtenant par exemple 1,1,5 pourra arriver à la case 2 en additionnant les deux as. Ses dés lui donnent également 5, 6 et 7 qu'il ne peut employer dans ce cas, faute d'être à la case 4. En revanche, un joueur arrivé à la case 4 pourrait, avec les mêmes dés, aller jusqu'à 7 d'abord 5, puis $5 + 1$ et enfin $5 + 1 + 1$. Dès qu'un joueur a épuisé toutes les possibilités offertes par son coup de dés, il pose sa marque sur la dernière case qu'il a pu obtenir. Le gagnant est le premier qui revient au point de départ.

Variante : si un joueur ne voit pas un nombre qu'il aurait pu utiliser, n'importe quel joueur peut le prendre à son compte en le signalant lorsque le joueur a passé les dés et avant qu'ils n'aient été lancés à nouveau. Si deux joueurs revendiquent ce nombre en même temps, c'est celui qui est le plus proche à gauche du joueur défaillant qui en aura le bénéfice.