

RÈGLE DU JEU "LOTO"

Ce jeu viendrait d'Italie où il apparut au XVI^{ème} siècle. Il consiste à recouvrir tous les chiffres inscrits sur un carton. Le premier qui réussit annonce « Loto » et, après vérification, s'il n'y a pas d'erreur, il est proclamé vainqueur.

PRÉPARATION DU JEU :

Se procurer des petits objets (boutons, haricots secs, coquillettes...) pour servir de jetons de marque et un sac pour y placer les pions de loto. Les joueurs prennent, en général, 3 cartons chacun et des jetons de marque.

LE JEU :

L'un des joueurs tire, au hasard, un pion du sac et annonce aux joueurs le chiffre qui y est inscrit.

Les joueurs examinent les numéros qui figurent sur leurs cartons. S'ils trouvent le chiffre annoncé par le banquier, ils posent un jeton de marque sur le chiffre.

Le pion de loto est mis de côté, un autre pion est tiré du sac et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE :

Partie courte : Lorsqu'un joueur a recouvert une ligne de son carton, il dit « Quine ». La partie s'arrête.

On vérifie que les numéros correspondent bien aux jetons de loto qui ont été tirés.

Si un chiffre ne correspond pas, le joueur est éliminé et la partie continue.

Si tous les chiffres sont bons, le joueur gagne la partie.

Un nouveau joueur prend le sac, les joueurs décident de redistribuer ou pas les cartons et une nouvelle partie peut commencer.

Partie longue : Les joueurs peuvent décider, en début de partie, de recouvrir les trois lignes de l'un de leurs cartons. Le premier à y parvenir dit « Loto ».

VARIANTES

Partie extra-longue : Au début du jeu, les joueurs peuvent décider que le vainqueur sera celui qui aura recouvert deux ou trois cartons !

Partie limitée : Les joueurs ne prennent que deux cartons et le nombre de pions de loto mis dans le sac est limité, par exemple : 15. Lorsque tous les pions ont été tirés, les gagnants sont dans l'ordre suivant : celui qui a fait « quine », « quaterne », « terne », « ambe » et « extrait ».

Partie payante : Le joueur qui tire les numéros s'appelle « banquier », il paie les numéros sortis à raison de : 5 points pour un « quine », 4 pour un « quaterne », 3 pour un « terne », 2 pour un « ambe », 1 pour un « extrait », aux joueurs qui ont un meilleur jeu que lui. A égalité, il ne paie rien.

Partie en 3 manches : Pour que le vainqueur ne soit pas toujours celui qui remplit son carton en premier, on convient de jouer en plusieurs manches. A chaque manche, le vainqueur marque 50 points. Celui qui a le plus de chiffres marqués après lui marque 30 points et le suivant 10 points. En cas d'ex-aequo, chacun marque les points correspondant à sa position. C'est le joueur qui totalise le plus de points à la fin des trois manches qui emporte la partie.

Petit lexique :

un jeton sur une rangée : un extrait, deux jetons : un ambe, trois jetons : un terne, quatre jetons : un quaterne.