

Matériel : 5 osselets identiques

Ce style de jeu utilise les quatre façades de l'osselet pour compléter le jeu.

Ces façades s'identifient comme suit :

- a - la façade "dos", identifiée par la partie convexe (arrondie) de l'osselet.
- b - la façade "creux", identifiée par la partie concave (creuse) de l'osselet.
- c - la façade "i", identifiée par le côté plat du bord de l'osselet.
- d - la façade "s", identifiée par le côté sinueux (courbe) du bord de l'osselet.

I - Compléter le cycle "dos" :

1-Dos

a - Le joueur (ou la joueuse) jette les 5 osselets au sol.

b - Il choisit un pour en faire la mère, préférablement un qui ne présente pas la façade "dos".

c - Il envoie la mère en l'air. Il ne faut pas faire tomber la mère. Pendant que la mère est en l'air, il ramasse un osselet présentant la façade "dos". Si aucun des osselets ne présente la façade "dos", le joueur doit d'abord tourner l'osselet de façon à présenter la façade désirée (dos dans ce cas). Il peut essayer autant de fois que possible (ou permis d'après les règles du jeu en cours), sauf qu'il ne doit jamais laisser tomber la mère, sinon il perd son tour.

d - Le joueur envoie la mère en l'air et ramasse les autres osselets un par un, toujours avec la façade "dos" tournée vers le haut.

2-Dos

a - Le joueur jette les 5 osselets au sol.

b - Il choisit un pour en faire la mère, préférablement un qui ne présente pas la façade "dos".

c - Comme avant, il envoie la mère en l'air. Pendant que la mère est en l'air, cette fois-ci, il ramasse 2 osselets ensemble présentant la façade "dos". Si deux osselets ne présentent pas la façade "dos", le joueur doit d'abord tourner les osselets de façon à présenter la façade désirée (dos dans ce cas). Il peut essayer autant de fois que possible (si permis), sauf que la mère ne doit jamais toucher le sol et il doit ramasser deux osselets à la fois. Sinon il perd son tour.

d - Le joueur envoie la mère en l'air et ramasse les deux autres osselets, toujours avec la façade "dos" tournée vers le haut.

3-Dos

a - Le joueur jette les 5 osselets au sol.

b - Il choisit un pour en faire la mère, préférablement un qui ne présente pas la façade "dos".

c - Il envoie la mère en l'air. Il ne faut pas faire tomber la mère, Pendant que la mère est en l'air, cette fois-ci, il ramasse 3 osselets ensemble présentant la façade "dos".

Si trois osselets ne présentent pas la façade "dos", le joueur doit d'abord tourner 3 osselets de façon à présenter la façade désirée (dos dans ce cas). Il peut essayer autant de fois que possible (si permis), sauf que la mère ne doit jamais toucher le sol et il doit ramasser trois osselets à la fois. Sinon il perd son tour.

d - Le joueur envoie la mère en l'air et ramasse l'autre osselet, toujours avec la façade "dos" tournée vers le haut.

4-Dos

a - Le joueur jette les 5 osselets au sol.

b - Il choisit un pour en faire la mère, préférablement un qui ne présente pas la façade "dos".

c - Il envoie la mère en l'air. Il ne faut pas faire tomber la mère, Pendant que la mère est en l'air, cette fois-ci, il ramasse les 4 osselets ensemble, s'assurant qu'ils présentent tous la façade "dos". Si les 4 osselets ne présentent pas la façade désirée, le joueur doit d'abord tourner les osselets concernés de façon à présenter la façade désirée (dos dans ce cas). Il peut essayer autant de fois que possible (si permis), sauf que la mère ne doit jamais toucher le sol et il doit ramasser les quatre osselets à la fois. Sinon il perd son tour.

Nota:

1 - Pour les "trois" (3-dos, 3-creux, 3-i et 3-s), le joueur peut ramasser initialement 3 osselets et ensuite l'autre, ou vice-versa.

2 - Il a le droit aussi de rapprocher les osselets les uns vers les autres pour faciliter la balayette (ramassage de groupe d'osselets d'un coup), si c'est permis dans les règles du jeu en cours.

Le joueur complète le cycle "dos" après avoir complété les tours 1-dos, 2-dos, 3-dos et 4-dos.

II - Compléter le cycle "creux", "i" et "s" de la même façon indiquée pour le cycle "dos".

Les cycles "creux", "i" et "s" suivent le même schéma que le cycle "dos".

a - Compléter le cycle "creux" (1-creux, 2-creux, 3-creux, 4-creux).

b - Compléter le cycle "i" (1-i, 2-i, 3-i, 4-i).

c - Compléter le cycle "s" (1-s, 2-s, 3-s, 4-s).

III - Ritournelle

Après avoir complété les cycles "dos", "creux", "i" et "s", le jeu continue avec la Ritournelle.

a - Le joueur jette les 5 osselets au sol.

b - Il ramasse un osselet pour en faire la mère.

c - Il envoie la mère en l'air et entretemps, il arrange les 4 osselets de façon qu'ils présentent chacun une façade différente, respectivement "dos", "creux", "i" et "s".

d - Le joueur lance la mère en l'air et ramasse les 4 osselets d'un coup (Il peut aussi d'abord les rapprocher (si c'est permis)).

La mère ne doit jamais toucher le sol. Sinon le joueur perd son tour.
Quand un joueur perd son tour, il passe les osselets au prochain joueur qui reprend son jeu là où il l'avait perdu. Cela se fait à tour de rôle jusqu'à ce qu' on ait un gagant, un second, etc.

Le premier joueur qui complète tous les cycles du jeu est le gagnant.



FACE "DOS"



FACE "CREUX"



FACE "I"



FACE "S"