

Le Marathon

2 joueurs à plus

4 dés

Un marathon c'est la distance olympique qui correspond à 42.195 mètres. C'est aussi cette distance qu'il va falloir parcourir avec les dés.

Le premier joueur à commencer la course lance les 4 dés et les place de la manière qu'il veut pour composer un nombre de 4 chiffres. Par exemple il lance les dés et obtient 4.3.2.1, il peut choisir d'annoncer qu'il a déjà couru 4.321 mètres ou 3.241 mètres ou 1.234 mètres ou... tout autre combinaison de ces 4 dés.

Puis c'est au joueur suivant de procéder de la même façon.

À chaque tour on [additionne](#) les nombres retenus.

Lorsqu'un joueur n'a plus que 999 mètres à parcourir, il ne lance que 3 dés puis seulement 2 dés lorsqu'il ne lui reste que 99 mètres à couvrir et 1 dé pour les 9 derniers mètres.

À chaque tour il n'y a qu'un jet de dés mais on peut refuser d'additionner le nombre obtenu si on pense qu'aucune des combinaisons n'est bonne à prendre. On annonce: "je reste sur place" ou "je passe".

Le premier joueur qui atteint 42.195 mètres est le vainqueur!

ATTENTION

annoncer: "sur place" ou "je passe"

et relancer les dés:

MOINS DE 999 MÈTRES À COURIR - ON JOUE AVEC 3 DÉ

MOINS DE 99 MÈTRES À COURIR - ON JOUE AVEC 2 DÉ

ATTENTION MOINS DE 9 MÈTRES À COURIR - ON JOUE AVEC 1 DÉ

MARATHON ACCOMPLI!

Ceux qui dépassent les 42.195 mètres sont éliminés. S'il ne reste qu'un seul joueur à ne pas être éliminé on peut aussi le déclarer gagnant, mais pas vainqueur;-)

Sur ce même principe on peut faire varier la distance à accomplir - Bon pour le [calcul mental](#) (ou l'utilisation de la calculette)