

101™

50 JETONS
5 couleurs de 1 à 10



Préparation du jeu

Nous vous conseillons de jouer côte à côte afin de mieux voir le jeu adverse.

Mélangez les 50 jetons, face cachée. Posez-les, face cachée, dans le boîtier et formez ainsi 5 rangées de 10 jetons.

Conseil : à la fin de chaque partie, mélangez et rangez dans le boîtier ! Ainsi le jeu sera prêt pour la suivante.

Un tirage au sort désigne le premier joueur.

But du jeu

A tour de rôle, chaque joueur pioche et va former astucieusement un carré 5 par 5 en essayant de réaliser sur les 5 colonnes et les 5 lignes les meilleures combinaisons (voir le classement sur le tableau).

A la fin du jeu, comparez ! Sur chaque ligne, sur chaque colonne, la plus forte des deux combinaisons score. Le meilleur total de points l'emporte.

Note : l'ordre des jetons est sans importance pour former une combinaison.

Exemple : une ligne avec, de gauche à droite, les jetons **4**, **1**, **5**, **2**, **3** forment bien la suite 1-2-3-4-5.

Le jeu

A son tour, **le joueur pioche au choix l'un des 5 jetons placés devant.**

Prendre un jeton de derrière est interdit. Le joueur pose son jeton pour commencer son carré **puis, dans le boîtier, il doit retourner, face visible, l'un des cinq jetons de devant.**



Principe de jeu : il y aura toujours un et un seul jeton face visible. Par conséquent, soit vous prenez le jeton face visible et vous devez en retourner un, soit vous piochez un jeton face cachée, le jeton face visible reste et vous n'en retournez pas un second.

Ne piochez pas vos jetons au hasard ! Observation et déduction

Un indice : leur dos révèle les cinq jetons possibles.

Dans le jeu, il y a dix dos différents selon leurs couleurs.

Chaque dos est donc commun à une série de 5 jetons : 1, 2, 3, 4, 5 ou 6, 7, 8, 9, 10. Les 5 jetons sont affichées sur chaque dos.

Exemple : ce jeton est le 2, 4, 1, 3 ou 5.



Disposition : les nombres pairs sont toujours de la couleur à gauche et les nombres impairs de la couleur à droite.

Règle de pose

A son tour, le joueur pose son premier jeton, face visible, pour commencer son carré. Par la suite, les jetons sont placés en touchant, par un côté ou un coin, un jeton déjà posé sur la table.

Exemple : 12 possibilités autour des deux jetons



Score final

Chaque joueur a formé son carré. Sur chaque ligne, sur chaque colonne, comparez les deux combinaisons ; la plus forte marque un point (voir tableau). Suite couleur ou Strike gagnant score deux points et non un.

Note : Si les deux combinaisons sont identiques, quelles que soient les valeurs, personne ne marque (p. ex. carré de 2 et carré de 8). Idem s'il n'y a aucune combinaison.

Le meilleur total l'emporte.

En cas d'égalité, le jeu est gagné par celui qui possède le plus de suites couleur puis le plus de strikes, le plus de carrés et enfin le plus de jetons n°5.

Exemple de score

0	1	1	1	0		1	0	0	0	1	
1	2	4	3	5	1	0	1	5	9	10	10
3	2	3	4	10	0	1	8	8	8	8	2
3	2	7	5	4	0	0	8	3	4	7	10
6	6	6	6	6	2	0	1	1	9	9	9
4	2	5	7	7	0	1	1	5	9	7	10

SCORE
6 - 4

Conseils tactiques

Surveillez le jeu adverse

Si l'une de ses lignes ou colonnes est imbattable, focalisez-vous sur les autres et utilisez cette ligne perdue comme « poubelle » pour les jetons sans intérêt. Réalisez des combinaisons sur un maximum de lignes ou colonnes. Même une petite combinaison peut apporter un point.

101 est aussi un jeu de défense

Regardez la combinaison que l'adversaire souhaite faire ; contrez-le en piochant le jeton qui lui manque, surtout s'il s'agit d'une combinaison à 2 points.

Variante rapide

Donnez du rythme au jeu, fixez un temps limite pour la pose d'un jeton. Vous pouvez aussi jouer en mode « blitz », 15 s par jeton.

Autre variante, plus simple et rapide (juniors...) :

Ne retournez pas de jeton après la pioche.

Match à 3 ou 4 joueurs

La préparation du jeu et les règles sont identiques au jeu à deux. Les joueurs réalisent un carré 4x4 à trois joueurs, de 3 lignes de 4 jetons à quatre joueurs. Il restera deux jetons.

Le strike, le full et le cocktail n'existent pas. Les suites et la couleur se font sur 4 jetons (3 jetons sur une colonne de 3). Toutes les combinaisons marquent un point. Attention : Si plusieurs joueurs ont la combinaison la plus forte, ils marquent tous le point.

101 SOLO « le challenge »

La préparation du jeu et les règles sont identiques au jeu à deux.

Pioche : prenez, un par un, les 25 premiers jetons pour former un premier carré. Ensuite, vous réalisez le second carré.

Marque : le tableau vous indique la valeur des combinaisons en mode solo. Additionnez les points des deux tableaux pour établir le meilleur score et comparez avec vos scores précédents !

Conseil : après le premier carré, observez et identifiez par déduction les jetons qui restent pour réaliser des combinaisons fortes sur le second carré.

Jouez en ligne sur la plateforme Board Game Arena

www.play101.net

Règles détaillées, partie commentée, FAQ, règles NL, GB, D.