

Score				
6	7	8	9	10
1	2	3	4	5

5	4	3	2	1
10	9	8	7	6
Score				

Score				
6	7	8	9	10
1	2	3	4	5

*FERMEZ
LA
BOÎTE !*

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
Score				

6	7	8	9	10
1	2	3	4	5
Score				

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
Score				

But du jeu

Fermez la boîte est un jeu de dés pour deux à six joueurs (ou plus si vous ajoutez des plateaux).
Le but du jeu est de cocher toutes les cases numérotées de sa boîte en réalisant des sommes avec deux dés.

Matériel

Le matériel du jeu se compose de :

- Un plateau de 6 boîtes contenant chacune 10 cases numérotées de 1 à 10
- 2 dés à six faces
- Un marqueur effaçable pour cocher les cases et noter les scores

Déroulement de la partie

Au début de la partie, on détermine aléatoirement quel joueur va commencer la partie, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour jette les deux dés. Puis, il doit cocher une ou plusieurs des cases vierges de sa boîte pour un total obligatoirement égal à la somme des deux dés.

Exemple : si un joueur fait 5 et 3, il pourra cocher les cases suivantes (si elles n'ont pas déjà été cochées) : 8, ou 7 et 1, ou 6 et 2, ou 5 et 3, ou 5, 2 et 1. Il doit obligatoirement utiliser l'intégralité des points affichés par les dés. S'il a pu utiliser toute la somme des dés pour cocher des cases vierges de sa boîte, il rejoue immédiatement et relance les dés, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus cocher de cases en utilisant toute la somme des dés. Il cumule alors le total des cases non cochées de sa boîte et l'ajoute à son score existant. C'est alors au tour du joueur situé à sa gauche de jouer. Le manche s'arrête lorsque tous les joueurs ont joué.

La partie s'arrête lorsque, au terme de plusieurs manches, un joueur atteint un nombre de points déterminés à l'avance (généralement 100 points). Le gagnant de la partie est alors le joueur ayant le plus petit score.