



# Shut the box



1 joueur et +	2 min/ joueur	Hasard raisonné	XIXe siècle	Angleterre
---------------	---------------	--------------------	-------------	------------

Voici le jeu traditionnel des bars anglais où l'enjeu est souvent de payer la tournée. Ce jeu de hasard raisonné est également connu en France sous le nom de « Trac » ou « Fermer la boîte. » Dans le milieu aristocratique anglais, il portait le nom de « Loptinh. »

Les marins l'ayant emporté avec eux dans leurs traversées, ce jeu se retrouve désormais, avec quelques variantes, dans de nombreux pays.

## Matériel

2 dés à 6 faces, 9 ou 12 portes à fermer (selon le modèle), une piste de dés.

## But du jeu

Essayer de faire le minimum de points en fermant le maximum de boîtes.

## Déroulement

- **Préparation**

Tous les clapets sont ouverts, avec leur nombre visible.

- **Déroulement**

Le joueur lance les deux dés sur la piste et choisit de fermer les cases en fonction du résultat des dés.

Par exemple, avec 3 et 4, on peut fermer : la case 3 et la case 4 (ou une seule des deux si l'une est déjà fermée) ou la case 7 (3+4).

Le joueur relance les dés, tant qu'il a fermé une ou plusieurs cases avec le jet précédent (même s'il n'utilise qu'un des deux dés).

Par exemple, avec un double 5, on ne peut fermer que la case 5. Autre exemple, avec un 5 et un 4 aux dés, et les cases 5 et 9 déjà fermées, on ne peut fermer que la case 4.

Lorsque les cases 7, 8, 9 sont fermées, on ne lance plus qu'un seul dé.

- **Fin de la partie**

Le jeu s'arrête lorsqu'on ne peut fermer aucune case avec son dernier jet de dés.  
Le joueur additionne alors les points des cases non fermées pour connaître son score ;  
c'est le tour d'un autre joueur. Celui qui a fait le plus petit score a gagné, celui qui a fait  
le plus grand score paye la tournée !

### Variantes

- **Variante française**

Les points se calculent en lisant les chiffres restant de gauche à droite.

Exemple : 147 points s'il reste les cases 1 - 4 - 7

- **Autre variante**

Inspirée de la variante française, les points sont comptés à l'envers selon la méthode précédente.

Exemple : 932 points, s'il reste 2 - 3 - 9

- **Variante au score**

Il est également possible de définir un score au début de la partie. Le premier par exemple à atteindre 100 points perd la partie.