

Coffret de jeux

pour la famille



Ravensburger



Table des matières

Plus de 60 possibilités de jeux

Jeux de dés et de damier		
Jeu de l'oie	3	Le moineau déplumé
Jeu des échelles	4	Le méchant trois
Jeu des chapeaux	6	Seize et on est mort!
Le jeu d'équipes	7	Le muet
La course à la tour	7	La queue de vache
Pachisi	8	Le jeu de six
Le Pachisi des petits chapeaux	10	Le ballon dirigeable
Barricade	11	Le numéro de maison gagnant
		Le cent un sans un
		Le sept-qui-rit
		Enfer et paradis
		Vive le onze!
Jeux de damier		Le saut de la mort
Dames	12	Le dé-couvercle
Dames à la polonaise	14	Max
Ancien jeu de Dames allemand	15	Le bonhomme
Jeu de Dames turc	15	La famille Dupont
Dames en coin	16	Qui double redouble
Dames à l'envers	16	Fenêtres de château,
Blocus	16	de ferme et de prison
Contract-Checkers	16	Chicago
Marelle	17	La loterie
Marelle à la Lasker	18	La paire
Marelle sauteuse	18	
Le loup et les moutons	19	Tours de magie avec les dés
Reversi	20	Le devin
Gomoku	21	La tour magique
Gobang	21	
Halma	22	Jeu d'adresse
Halma Solo	23	Mikado
Jeu de mémoire		Jeu d'allumettes
Memory	23	
		Solutions
Jeux de dés		
La balançoire	24	

Jeu Ravensburger® N° 01 316 6



Jeu de l'oie

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs
à partir de 5 ans

Matériel:
1 plan de jeu
4 oies en bois
2 dés



Les jeux de l'oie sont partie des jeux de parcours où l'on mène des figurines au but sur une piste en forme de spirale. Les plus anciens de ces jeux à spirale ont été découverts dans les tombeaux des rois égyptiens et datent de 3000 ans avant J.-C. À partir du XVI^{ème} siècle, cette forme de jeu s'est répandue en Grèce, en Italie et en France, puis dans toute l'Europe. Il est intéressant de constater que les règles du jeu de l'oie ont gardé à travers les siècles le même symbolisme, à savoir le chemin de la vie d'un homme. Selon la symbolique antique des chiffres, chaque septième et neuvième année d'une vie humaine étaient menacées du fait que des transformations profondes se produisaient alors. Les 63 cases correspondent donc au résultat de 7 fois 9. Au cours des dernières décennies, la signification de ce jeu a évolué de plus en plus; aujourd'hui, c'est avant tout un jeu d'enfants qui est très apprécié.

But du jeu
Le gagnant est celui dont l'oie a pu, la première, vaincre tous les obstacles et atteindre, avec le nombre exact de points, la case d'arrivée.

Règle du jeu
Avant de commencer, chaque joueur choisit une oie. Puis on joue à tour de rôle avec deux dés et on fait avancer son

oie du nombre de cases indiquées par les deux dés. Mais attention, car à chacune des cases suivantes, il se passe quelque chose:

- 5: reculer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 6: le pont mène plus vite au but et, de plus, permet de ne pas se mouiller les pieds: se placer au 12.
- 9: reculer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 14: avancer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 18: avancer du nombre de cases indiquées par les dés. Si on tombe alors sur la case 23: laisser passer une fois son tour de jouer.
- 19: une nuit à l'auberge coûte son prix: laisser passer deux fois son tour de jouer.
- 23: reculer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 27: avancer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 31: une gorgée d'eau fraîche est bien agréable: rejouer.



- 32: avancer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 36: avancer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 41: reculer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 42: celui qui se perd dans ce labyrinthe doit retourner au 30.
- 45: reculer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 50: avancer du nombre de cases indiquées par les dés. Si on tombe alors sur la case 54, laisser passer une fois son tour de jouer.

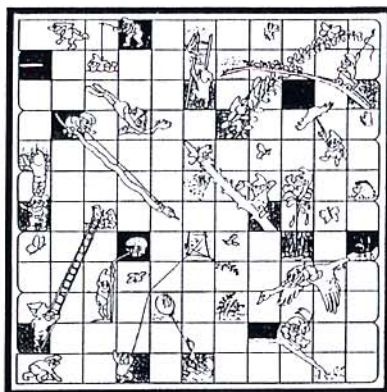
- 51: la peine de prison oblige à laisser passer deux fois son tour de jouer.
- 54: reculer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 58: l'oie est tombée du toit de son abri: recommencer la partie.
- 59: avancer du nombre de cases indiquées par les dés.
- 63: la case d'arrivée doit être atteinte avec le nombre exact de points. Le premier qui y parvient a gagné et devient roi des oies... Celui qui dépasse la case 63 doit revenir en arrière de tous les points en trop.

Jeu des échelles

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Matériel:
1 plan de jeu
4 pions
1 dé

Ce jeu a son origine en Inde où il était connu sous le nom de «Moksha-Patamu». Les cases comportant des échelles symbolisaient des vertus particulières qui permettaient d'avancer plus vite. Les cases à serpents évoquaient les vices qui retardaient le joueur. C'était une façon symbolique de représenter le chemin ardu menant au «Nirvana». Cette forme de jeu connut une renaissance au début du XIX^{ème} siècle en Angleterre où on l'appelait «snakes and ladders» (échelles et serpents).



Depuis, ce jeu, comptant de multiples variantes, jouit d'une vogue qui ne cesse de croître, surtout chez les enfants.

But du jeu
Ce jeu est plein de hauts et de bas! Qui a la chance de grimper aux échelles du joyeux petit lutin? Mais attention, on



peut en dégringoler aussi vite qu'on y est monté...

Règle du jeu 1

Chaque joueur reçoit un pion et le place sur la case de départ. Celui dont le dé marque le chiffre le plus fort commence. Chacun joue à son tour et avance son pion du nombre de cases indiquées par le dé.

Sur le plan se trouvent des cases rouges et des cases bleues. Attention si l'on tombe sur ces cases-là, car cela signifie: monter s'il s'agit d'une case rouge, descendre s'il s'agit d'une case bleue. Il est facile de reconnaître sur le plan de jeu la case où il faut se rendre depuis les cases bleues ou rouges. De plus, une explication se trouve à la fin de cette règle de jeu.

Celui qui fait 6 rejoue et avance son pion en conséquence. Au cas où un pion arrive sur une case déjà occupée, les deux pions peuvent y rester: On n'expulse pas le pion de l'adversaire dans ce jeu.

Fin du jeu

Le premier qui atteint la case-arrivée avec le nombre exact de points a gagné.

Règle du jeu 2

Avant de commencer la partie, on constitue une caisse dans laquelle chaque joueur met 10 «jetons»: On peut se servir non seulement de jetons, mais aussi de bonbons ou d'allumettes. Chaque joueur

reçoit en plus 20 jetons supplémentaires et un pion.

On avance du nombre de points indiqués par le dé. Chaque fois qu'on saute des cases vers le haut, on doit payer à la caisse. Quand on est obligé de reculer, on reçoit en consolation des jetons de la caisse. Lorsqu'un joueur n'a plus d'«argent» avant la fin du jeu, il peut s'endetter auprès de la caisse.

Fin du jeu

Le premier qui atteint la case-arrivée avec le nombre exact de points a gagné. Il reçoit le montant de la caisse. Si on joue plusieurs parties l'une après l'autre, chacun des joueurs garde les jetons qui lui restent.

Cases rouges

Passer du 3 au 49 coûte 4 jetons.
Passer du 5 au 26 coûte 2 jetons.
Passer du 21 au 63 coûte 6 jetons.
Passer du 52 au 74 coûte 2 jetons.
Passer du 58 au 82 coûte 2 jetons.
Passer du 65 au 87 coûte 2 jetons.
Passer du 94 au 122 coûte 4 jetons.
Passer du 99 au 116 coûte 1 jeton.
Passer du 104 au 126 coûte 2 jetons.

Cases bleues

Qui recule du 14 au 9 reçoit 1 jeton.
Qui recule du 47 au 24 reçoit 2 jetons.
Qui recule du 54 au 28 reçoit 2 jetons.
Qui recule du 89 au 61 reçoit 3 jetons.
Qui recule du 101 au 76 reçoit 3 jetons.
Qui recule du 110 au 91 reçoit 2 jetons.
Qui recule du 128 au 112 reçoit 1 jeton.



Jeu des chapeaux®

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs
à partir de 6 ans

Matériel:

1 plan de jeu «jeu des chapeaux»
16 petits chapeaux de 4 couleurs différentes
1 chapeau doré
1 dé

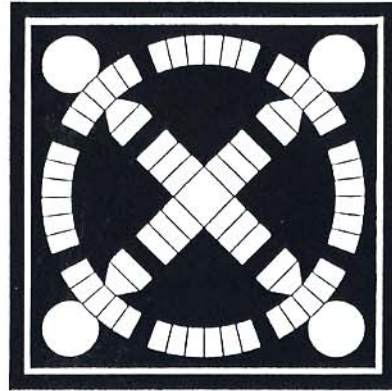
Ce jeu a été édité pour la première fois en 1927 par les éditions Ravensburger. Mêlant de façon plaisante et originale la stratégie et le hasard, il fait partie aujourd'hui des jeux de dés les plus passionnants et les plus appréciés.

But du jeu

Chacun essaie, avec ses petits chapeaux, d'attraper le plus grand nombre possible de chapeaux adverses et de les amener à son refuge, tout en veillant à ne pas se faire prendre.

Règle de base

Avant de commencer, chaque joueur reçoit 4 petits chapeaux de même couleur et les place sur le refuge de couleur correspondante. Ce refuge sera, pour le joueur, le point de départ de ses chapeaux et l'endroit où il gardera ceux qu'il aura capturés. Une fois qu'un chapeau est sorti de son refuge, il ne pourra y retourner qu'avec un «prisonnier», c'est-à-dire un chapeau adverse qu'il aura attrapé. On ne peut pas être fait prisonnier à l'intérieur du refuge.



On lance le dé à tour de rôle et on fait avancer son chapeau du nombre de cases indiquées par le dé, sans tenir compte d'une direction donnée. Chaque joueur peut donc déplacer son chapeau à droite, à gauche, en avant et en arrière.

Mais pendant qu'il fait avancer son chapeau, il n'a pas le droit de changer ni de chapeau, ni de direction. Chacun déplace le chapeau de son choix et décide du nombre qu'il met en jeu simultanément.

Un chapeau est fait prisonnier lorsqu'un autre vient se placer directement sur la case qu'il occupe. Il est alors «coiffé», c'est-à-dire emboîté dans le chapeau de l'adversaire. Même si un chapeau a déjà un ou plusieurs prisonniers, le joueur peut continuer à s'en servir pour en capturer d'autres, à condition bien sûr qu'il tombe sur des cases déjà occupées.

Quand on amène ses prisonniers au refuge, on n'a pas besoin de faire le nombre exact de points pour y arriver. Si par exemple un joueur se trouve placé à



2 cases de son refuge et fait un 5, il peut rentrer dans son refuge (qui compte comme une case ordinaire), y laisse ses prisonniers et remet un chapeau en jeu avec les 2 points restants.

Si un joueur nanti de prisonniers réussit à atteindre son refuge et s'il a capturé des chapeaux de sa propre couleur, il peut libérer ceux-ci et les remettre en jeu. Quant aux autres, ils resteront «prisonniers».

Les cases grises constituent des zones de repos. 3 chapeaux (ou 3 piles de chapeaux) au maximum peuvent y faire halte sans être faits prisonniers.

Les cases jaunes: Plusieurs chapeaux de même couleur peuvent stationner sur une case jaune. Si cependant un chapeau d'une autre couleur tombe sur cette case, il peut faire prisonniers tous les chapeaux qui s'y trouvent. Un joueur qui fait 6 peut rejouer.

Fin du jeu

Il existe deux possibilités de déterminer le vainqueur. Les joueurs devront décider, avant de commencer la partie, laquelle des deux ils choisissent:

- **L'offensive:** Le gagnant est celui qui a fait prisonnier le plus grand nombre de chapeaux adverses. La partie est terminée lorsque ne restent en jeu que des chapeaux d'une seule couleur.
- **La défensive:** La partie se termine également lorsque seuls restent en jeu des chapeaux d'une seule couleur. Celui qui les possède a gagné, le nombre de chapeaux prisonniers ne jouant alors aucun rôle.

Le jeu d'équipes

La partie se déroule selon la règle de base à l'exception du principe suivant: A 4 joueurs, on s'unit par 2 pour former une équipe. Chacun jette le dé pour son propre compte et ne fait avancer que «ses» chapeaux. Cependant, les joueurs d'une même équipe ne battent que les chapeaux de l'équipe adverse. Un joueur peut libérer non seulement ses propres chapeaux, mais aussi ceux de son partenaire et les lui redonner. Le gagnant n'est pas alors l'un des joueurs, mais toute l'équipe.

Le jeu global par équipe

On joue suivant la règle du jeu des équipes, à la seule différence qu'on peut faire avancer n'importe quel chapeau de son équipe.

Au cas où par exemple les couleurs jaune et bleu jouent ensemble, celui qui a la couleur bleue peut aussi faire avancer un chapeau jaune si cela sert à son équipe.

La course à la tour

On joue suivant la règle de base. Mais tous les chapeaux mis en jeu, après avoir quitté le refuge, n'ont plus le droit d'y retourner. Il n'est alors plus possible de mettre en lieu sûr les chapeaux qu'on a capturés. Il ne reste donc plus à la fin du jeu qu'une immense tour dont le possesseur est déclaré vainqueur.



La bataille pour le chapeau doré

Comme dans la règle de base, on place tous les chapeaux sur les refuges; le chapeau doré, lui, est posé sur le carré qui se trouve au centre du plan de jeu.

Chacun essaie de s'approprier le chapeau doré, de l'amener à son refuge pour le libérer. En effet, celui qui le détient peut «piller» à sa guise, car ce chapeau confère d'importants privilèges:

- Celui qui le détient peut non seulement faire la chasse aux chapeaux adverses suivant la règle de base, mais aussi faire prisonniers ceux qui se trouvent sur les cases de repos.
- Lorsque c'est son tour de se déplacer, le chapeau doré peut avancer et reculer, donc éventuellement faire prisonniers plusieurs chapeaux grâce à un seul coup.

Si par exemple son joueur fait 5, il peut avancer de deux cases, s'emparer d'un chapeau, puis reculer de trois cases pour attraper, là aussi, un nouveau chapeau.

Ainsi, tous les chapeaux placés dans un périmètre de six cases autour du chapeau doré se trouvent constamment en danger. Mais le chapeau doré peut, lui aussi, être capturé comme tout autre chapeau.

Avant de commencer la partie, les joueurs se mettent d'accord sur la manière de déterminer le gagnant. Ce sera soit celui qui, à la fin, possède le chapeau doré, soit celui qui possède le plus grand nombre de prisonniers.

Le jeu des chapeaux peut être acheté séparément:

Réf. 001644 «Jeu des chapeaux»
(Jeu de poche Réf. 003877)
Edition originale 1927 Réf. 010486

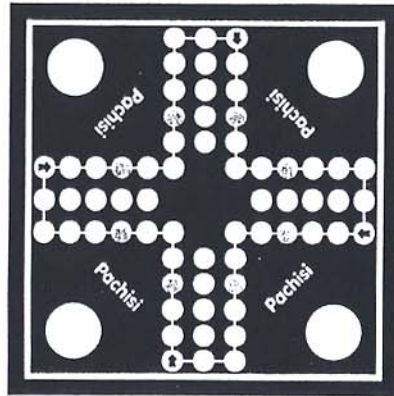
Pachisi®

Jeu de dés 2 à 4 joueurs
à partir de 6 ans

Matériel:

- 1 plan de jeu Pachisi®
- 16 jetons de 4 couleurs différentes
- 1 dé

Le Pachisi ou «Chauptur» est l'un des jeux les plus anciens du monde. D'après certains documents originaires de l'Inde, il date de plusieurs milliers d'années et bien des spécialistes sont d'avis que le Pachisi est l'ancêtre



de la plupart des jeux de damier et de dés. Parmi les plus connus des jeux qu'il a inspirés, on compte «le jeu de dada».

De nombreux plans de jeu anciens, venant de l'Inde ou d'autres pays orientaux, ont été transmis à la postérité et existent encore aujourd'hui. On raconte qu'au XVI^{ème} siècle, le Grand Moghol des Indes Abkar aurait joué au Pachisi dans un cadre grandiose. On décrit le souverain assis en compagnie de ses partenaires de jeu sur une sorte d'estrade placée au milieu d'un plan de jeu géant dont les cases étaient de marbre.

16 esclaves-femmes, vêtues de 4 couleurs différentes, tenaient lieu de «figurines» et se déplaçaient en fonction du nombre indiqué par le dé sur les cases de ce plan géant.

But du jeu

Le but du jeu est d'amener, en suivant le parcours du plan, le premier tous ses pions dans les quatre cases de sa couleur.

Règle du jeu

Chaque joueur reçoit quatre pions d'une même couleur. Il place trois pions sur le camp de couleur correspondante et un pion sur la case de départ située à côté de son camp.

On lance le dé à tour de rôle. Celui qui a le chiffre le plus fort commence. On avance son pion du nombre de cases indiquées par le dé. Celui qui fait 6 a le droit de rejouer. Un 6 permet au joueur (sans l'y obliger) de sortir un de ses pions du camp et de le placer sur sa case-départ. Au cas où un autre de ses pions s'y trouve déjà, il doit cependant faire avancer d'abord celui-ci.

Si le pion tombe sur une case déjà occupée par un pion adverse, il renverse alors l'adversaire qui doit retourner à son camp. Les cases grises sont des zones de

repos. On ne peut pas y renverser de pion et plusieurs pions ont le droit de s'y trouver à la fois.

Deux pions de même couleur qui se trouvent sur une seule case forment une barricade qu'il est impossible de franchir, même pour celui qui en est l'auteur. Le joueur peut maintenir cette barricade jusqu'au moment où il ne peut plus déplacer ses autres pions. La barricade est levée dès que le joueur déplace l'un des pions faisant obstruction.

Fin du jeu

Le premier qui occupe toutes les cases de sa couleur a gagné. Pour arriver dans ces quatre cases, il faut faire le nombre exact de points.

Lorsqu'on joue à deux, chaque joueur peut disposer de deux couleurs, donc de huit pions, ce qui augmente encore l'intérêt du jeu.

Le jeu d'équipes

4 joueurs – Chaque joueur reçoit quatre pions. Les joueurs qui se font face sont partenaires. Chaque joueur lance le dé pour son propre compte et ne fait avancer que ses pions. Toutefois, les joueurs formant une équipe ne battent que les pions de l'équipe adverse.

Les partenaires peuvent aussi faire une barricade avec deux de leurs pions, même si ceux-ci sont de couleurs différentes. Un joueur peut, quand c'est son tour, renoncer à lancer le dé ou bien à déplacer son pion une fois le dé lancé. Il peut ainsi échapper éventuellement au risque de se faire renverser ou bien aider son partenaire, par exemple quand son dernier pion est à l'abri sur une case de



repos alors que son partenaire, lui, se trouve loin en arrière.

Les deux partenaires gagnent ou perdent ensemble. Quand l'un des deux partenaires a placé tous ses pions dans les cases de sa couleur, il s'arrête de jouer et l'autre partenaire doit se battre seul contre deux adversaires. Il est permis, en fin de jeu, à l'un des partenaires dont le dernier pion se trouve juste devant le but de refaire un tour avec ce pion, ceci afin qu'il puisse continuer à jouer.

Le pachisi des petits chapeaux®

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Matériel:

1 plan de jeu Pachisi®
16 petits chapeaux de 4 couleurs différentes
1 dé

But du jeu

Le but du jeu est d'amener le premier ses quatre chapeaux dans les cases de sa couleur.

Règle du jeu

Le joueur qui lance le chiffre le plus fort commence. Chacun fait avancer un de ses chapeaux du nombre de cases indiquées par le dé. Celui qui fait 6 a le droit de rejouer. Tant qu'un joueur n'a aucun

de ses chapeaux en jeu, il peut jouer trois fois. Un 6 permet au joueur (sans l'y obliger) de sortir un de ses chapeaux de son camp et de la placer sur sa case-départ. Si on tombe sur une case déjà occupée par un chapeau adverse, on le fait prisonnier en l'emboîtant dans son propre chapeau. On emmène ses prisonniers jusqu'à la dernière case grise de repos située avant les cases de sa couleur. Là, on les libère, c'est-à-dire qu'on les remet dans leurs camps respectifs.

Le joueur, dont le chapeau a été fait prisonnier, se dépêche de rattraper son adversaire en faisant avancer un autre chapeau de sa couleur et essaie de le faire prisonnier à son tour.

Seuls les chapeaux de sa propre couleur se trouvent alors libérés et sont remis dans leur camp. Les autres chapeaux sont faits prisonniers et on les emmène sur le parcours.

On ne peut pas être attrapé sur les huit cases grises de repos.

Fin du jeu

Celui qui a mis le premier tous ses chapeaux dans les cases de sa couleur a gagné. Pour arriver dans ces cases-là, il faut faire le nombre exact de points.

Le jeu d'équipes

Quand on joue à quatre, les deux joueurs qui se font face forment une équipe. On joue alors suivant la règle précédente, en observant toutefois le point suivant:

On a le droit de libérer non seulement ses propres chapeaux, mais aussi ceux de son partenaire. Il est même permis d'em-

mener, sur une certaine distance, un des chapeaux de son partenaire sous son propre chapeau. On n'est pas obligé de le remettre dans son camp au moment où on se sépare de lui. De plus, chaque fois qu'on joue, on peut choisir de faire avancer son chapeau ou celui de son partenaire.

Barricade®

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Matériel:

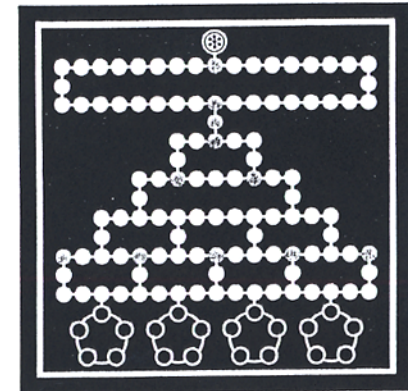
1 plan de jeu
20 pions de 4 couleurs différentes (5 x 4)
11 barricades
1 dé

«Barricade» est sans aucun doute l'un des rares jeux de dés doté d'une conception absolument nouvelle qui dépasse tout ce qu'on avait déjà imaginé dans ce domaine. Ce jeu, édité pour la première fois en 1960 par les Editions Ravensburger, est en train de faire la conquête du public international. «Barricade», tout en étant facile à jouer, offre de multiples possibilités donnant lieu à un combat passionnant où fantaisie et habileté du joueur comptent plus encore que la chance aux dés.

But du jeu

En face des quatre cases de départ, se trouve une seule case. Chaque joueur essaie d'amener le premier un de ses pions sur la case d'arrivée. Il devra compter non seulement avec les attaques des autres joueurs, mais aussi et surtout avec les fameuses barricades.

Si l'un des deux partenaires a mis tous ses chapeaux dans les cases de sa couleur, il peut continuer à jouer et faire avancer les chapeaux de son partenaire jusqu'à ce que ceux-ci aient atteint aussi leurs cases. L'équipe qui, la première, a mis tous ses chapeaux dans les cases de ses deux couleurs a gagné.



Règle du jeu

Chaque joueur reçoit 5 pions de même couleur qu'il place sur la case de départ correspondante. On pose également les 11 barricades sur les 11 cases prévues à cet effet.

On lance le dé à tour de rôle. Celui qui a le chiffre le plus fort fait avancer son pion du nombre de points indiqués par le dé. Tous les pions partent du premier point se trouvant juste devant la case de départ respective. On peut mettre en jeu l'un après l'autre tous ses pions, quel que soit le chiffre obtenu au dé.



On avance du nombre de cases indiquées par le dé. Un 6 ne donne pas le droit de rejouer. Il n'y a pas dans ce jeu de direction fixée à l'avance. Le joueur est libre de choisir son parcours pour arriver au but. Les pions peuvent donc avancer, reculer, aller à droite et à gauche, mais pendant qu'on joue un chiffre obtenu au dé, on n'a pas le droit de changer de direction (on ne peut donc pas avancer et reculer lors d'un seul coup). On a le droit de sauter par-dessus ses pions et ceux de l'adversaire, mais pas par-dessus les barricades. Tant qu'on peut faire avancer un de ses pions, on doit le faire, même si cela représente un détour ou éloigne du but.

Sur chaque case il ne peut y avoir qu'un seul pion. Si un pion arrive sur une case où se trouve déjà un pion adverse, celui-ci est renversé et doit revenir à sa case départ.

Dames

Jeux de damier pour 2 joueurs
à partir de 10 ans

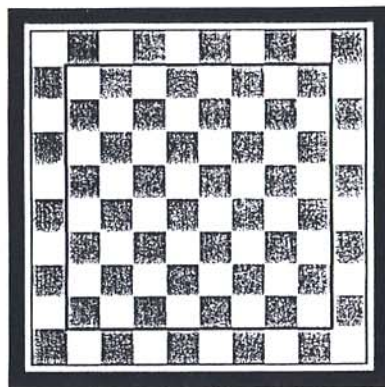
Matériel:
un damier
20 pions blancs et 20 pions noirs

L'origine historique du jeu de Dames se perd dans la nuit des temps. Selon la légende, Palamedes aurait inventé ce jeu durant le siège de Troie, pour distraire les «dames» enfermées dans la ville.

Les barricades ne peuvent pas être sautées. Il faut les déplacer; pour cela, on doit faire au dé le nombre exact de points qu'il faut avoir pour tomber juste sur la case où se trouve une barricade. On enlève alors cette barricade et on met le pion à sa place. Le joueur doit alors reposer aussitôt la barricade sur une case libre de son choix, à l'exception de la première rangée de cases où il ne doit pas y avoir de barricade. Ce procédé, appliqué avec habileté, permet soit de retarder les pions adverses, soit de protéger ses propres pions d'attaques éventuelles par l'arrière.

Fin du jeu

La partie est terminée quand un pion atteint le but avec le nombre exact de points. Au cas où ceci n'est pas possible, on doit soit déplacer un autre pion, soit passer à côté du but ou même s'en éloigner.



Les jeux de Dames et d'Échecs se jouent sur le même damier, comptant 64 cases, bien que ces deux jeux ne datent absolument pas de la même époque. Le jeu d'Échecs est beaucoup plus ancien et est originaire de l'Orient. Le jeu de Dames, lui, est né en Europe, sans doute en Espagne, au Moyen Âge. Dans de vieux livres de jeux espagnols, on trouve mentionné le «juego de las Damas», le mot «dama» signifiant alors pion.

Bien que le jeu de Dames soit très populaire chez nous, on a tendance à le considérer à tort comme un simple passe-temps. Ceci est dû en grande partie au fait que, dans plusieurs pays, en Allemagne entre autres, on y joue selon des règles simplifiées. Vous trouverez ici les règles de base telles qu'elles sont appliquées lors de tournois internationaux et qui correspondent pour la plupart aux règles d'après lesquelles on joue en Angleterre au jeu de «Draught» et aux États-Unis au jeu de «Checkers». Suivent également les règles de la variante «Dames à la Polonaise», qui est la plus répandue en France et dans les pays francophones et se joue sur un damier de 10x10 cases.

But du jeu

Chaque joueur essaie de battre les pions de l'adversaire, ou de les bloquer de sorte qu'il ne soit plus possible de les déplacer.

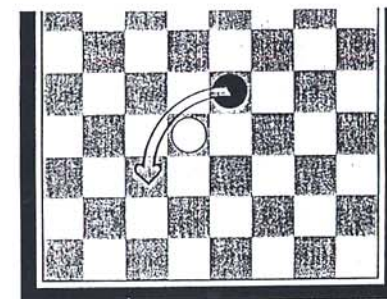
Règle du jeu

On joue sur les 64 cases du damier délimitées par la ligne blanche, chacun disposant de 12 pions. On place le damier de telle façon que, pour chaque joueur, la case gauche de sa ligne de départ soit foncée. On joue seulement sur les cases foncées. Le sort désigne quel joueur prend les pions noirs ou les pions blancs. Chaque joueur dispose alors ses 12 pions sur les cases foncées des 3 premières

rangées qui sont devant lui; les deux rangées du milieu, elles, restent libres.

Les joueurs déplacent chacun un pion à tour de rôle. Celui qui a les pions blancs commence. Les pions se déplacent de façon oblique – en diagonale – d'une case vers l'avant. Ils ne se trouvent donc jamais sur une case claire. On n'a pas le droit de faire reculer un pion. Les prises se font également en diagonale.

Lorsqu'un pion se trouve sur une case touchant à une case occupée par un pion adverse et que la case qui suit sur la même diagonale est libre, il saute par-dessus la pièce ennemie et va occuper la case libre. Le pion adverse, ainsi pris, est retiré du jeu. La prise ne peut s'effectuer que vers l'avant.



Si le pion, en sautant, arrive sur une case qui lui permet de battre un nouveau pion, il est obligé de le faire. On doit en effet faire autant de prises qu'il est possible. Les pions pris à l'adversaire sont retirés du jeu. Il n'est pas permis de sauter par-dessus ses propres pions.

Toute prise possible est obligatoire. Si un joueur a le choix entre avancer un pion et prendre celui de l'adversaire, il est obligé de prendre le pion adverse. S'il a



le choix entre plusieurs possibilités de prises, il peut choisir avec quel pion il effectuera cette prise; il doit cependant faire toutes les prises qui s'offrent à ce pion.

L'adversaire a le droit, si l'autre joueur n'a pas vu une possibilité de prise et a simplement avancé un autre pion, d'insister pour que ce coup soit annulé et la prise effectuée.

Jusqu'à ces dernières années, il était d'usage de retirer alors du jeu le pion adverse qui aurait dû effectuer une prise tout comme s'il avait été pris lui-même. Cela ne comptait alors pas comme coup. On appelait cela «souffler» l'adversaire. Mais aujourd'hui, c'est la règle précédemment décrite qui est valable.

Lorsqu'un pion parvient à la rangée du fond du camp adverse, il devient «Dame». On pose dessus un deuxième pion de même couleur pour le distinguer. Un joueur peut obtenir plusieurs «Dames» au cours d'une partie. Une Dame peut se déplacer en avant et en arrière; mais, comme tout autre pion, elle ne peut se déplacer que d'une case ou de deux cases lors d'une prise. (C'est là une différence fondamentale avec la règle habituelle selon laquelle une Dame peut se déplacer à sa guise sur les cases libres, dans le sens diagonal, en sautant autant de cases qu'elle le désire.)

La Dame doit également mettre à profit chaque possibilité de prise. Pour ce faire, elle n'avance pas seulement en zigzag vers l'avant, mais, au cours d'un même déplacement, elle peut également reculer. Un pion qui a déjà été sauté ne peut pas être sauté une deuxième fois. Cependant, la Dame, comme tout autre pion, peut être prise par un pion adverse.

Fin du jeu

Un joueur a perdu quand il n'a plus de pions ou quand il ne peut plus déplacer les pions qui lui restent, ceux-ci se trouvant bloqués par l'adversaire. On peut également arrêter la partie quand il ne reste plus à chacun qu'une Dame par exemple et qu'aucun des joueurs n'accepte de sacrifier sa Dame, c'est-à-dire de la placer en sorte qu'elle soit prise par l'adversaire. Les deux joueurs terminent alors à égalité.

Dames à la polonaise

Matériel:

un damier de 10 x 10 cases
20 pions noirs
20 pions blancs

Cette variante du jeu de Dames est la plus répandue en France et dans les pays du Bénélux. On la joue suivant la règle précédente sur un damier de 10 x 10 cases, chaque joueur disposant de 20 pions. Il est d'usage en France de jouer sur les cases claires. Il faut donc déplacer le damier d'un quart de tour afin que chaque joueur ait, devant lui, une case claire dans le coin gauche de sa ligne de départ.

Une des principales différences est que, lors d'une prise avec un pion ordinaire, tout changement de direction est autorisé; le pion peut donc prendre également en arrière.

Une autre différence est que la Dame peut se déplacer en diagonale à son gré sur les cases libres, en avant comme en arrière. Elle peut, lors d'une prise, sauter autant de cases qu'elle le veut, que ce soit avant ou après avoir pris le pion adverse.



Ancien jeu de Dames allemand

Matériel:

un damier de 8 x 8 cases
16 pions noirs
16 pions blancs

C'est la règle du jeu de Dames la plus ancienne que l'on connaisse. On joue sur les 64 cases intérieures; les pions sont placés sur les cases claires et foncées des deux premières rangées du damier, de telle façon que 8 pions soient alignés les uns à côté des autres sur chaque rangée.

Règle du jeu

Les pions se déplacent uniquement sur les cases de la couleur de celles qu'ils occupaient au début de la partie. On joue en diagonale d'une case vers l'avant. Toute prise possible est obligatoire. On doit prendre le plus possible de pions à son adversaire. La prise peut cependant se faire non seulement en diagonale vers l'avant, mais aussi tout droit vers l'avant et latéralement vers la gauche et la droite (donc dans 5 directions différentes). Un pion qui atteint la dernière rangée de l'adversaire devient Dame. La Dame se déplace et effectue ses prises non seulement en diagonale, mais dans toutes les 8 directions possibles.

Les autres règles, elles, sont identiques aux règles habituelles du jeu de Dames.

Jeu de Dames turc

Matériel:

un damier de 8 x 8 cases
16 pions noirs
16 pions blancs

On dispose les pions sur les cases claires et les cases foncées du damier, mais seulement sur la deuxième et la troisième rangée, de sorte que la première rangée reste libre, tout comme les deux rangées centrales.

Règle du jeu

Chaque pion se déplace d'une case uniquement vers l'avant ou les côtés, mais jamais en diagonale.

La prise s'effectue soit vers l'avant, soit latéralement mais jamais en diagonale. Toute prise possible est obligatoire et l'on est obligé de prendre, en un coup, le plus grand nombre possible de pions à son adversaire.

Le pion qui atteint la dernière rangée de l'adversaire devient Dame. La Dame se déplace et prend vers l'avant, les côtés et l'arrière, et se déplace sur autant de cases qu'elle le veut afin de prendre les pions de l'adversaire.

Vainqueur est celui des joueurs qui réussit soit à s'emparer de tous les pions adverses, soit de les bloquer, soit enfin de les réduire en nombre de telle façon qu'il ne reste plus à l'adversaire qu'un seul pion sur le damier.



Dames en coin

Matériel:

un damier de 8 x 8 cases
9 pions noirs et 9 pions blancs

On place le damier de telle façon que chaque joueur ait devant lui un coin. On dispose les 9 pions sur les cases foncées en commençant par la case du coin, puis une rangée de trois cases, enfin une rangée de cinq cases. A chaque coup, on avance un pion d'une case vers l'avant ou les côtés, donc latéralement. On est libre de choisir, pour se déplacer, une case claire ou une case foncée.

On n'a pas le droit de se déplacer en arrière. On peut sauter par-dessus les pions de l'adversaire sans devoir les prendre. Mais on ne peut pas sauter par-dessus ses propres pions. Celui qui le premier a mis ses pions sur les 9 cases foncées – en coin – de l'adversaire a gagné.

Dames à l'envers

Matériel:

un damier de 8 x 8 cases
12 pions noirs et 12 pions blancs

Pour cette variante, on applique les règles générales du jeu. Mais dans ce cas, le vainqueur est celui des joueurs qui, le premier, a perdu tous ses pions. Il s'agit donc en quelque sorte d'un jeu de Dames «à l'envers»; on l'appelle également «Dames à bas».

Blocus

Matériel:

un damier de 8 x 8 cases
12 pions noirs et 12 pions blancs

On dispose les pions comme pour un jeu de Dames. Les pions se déplacent uniquement sur les cases noires, à raison d'une case soit vers l'avant soit vers l'arrière. Il ne s'agit pas dans ce jeu de prendre des pions à son adversaire mais plutôt de les «encercler». Un pion est encerclé quand tout autour de lui se trouvent des pions adverses qui l'empêchent d'avoir contact avec des pions de sa couleur, donc de se déplacer. On retire du jeu les pions encerclés. Celui qui n'a plus de pion a perdu la partie.

Contract-Checkers

Matériel:

un damier de 8 x 8 cases
14 pions noirs et 14 pions blancs

Cette variante a pris naissance à Chicago en 1934.

Chaque joueur commence avec 12 pions qu'il dispose selon les règles du jeu de Dames allemand. On joue d'ailleurs selon ces règles-là, avec la différence suivante: on peut mettre en jeu un 13^{ème} et un 14^{ème} pion et ceci quand une case de la ligne de départ – fixée à l'avance – devient libre, par exemple la case 4 des deux côtés. On peut alors mettre sur cette case le nouveau pion mis en jeu.



Marelle

Jeu de damier pour 2 joueurs
à partir de 10 ans

Matériel:

1 plan de Marelle
9 pions blancs et 9 pions noirs

La Marelle est l'un des jeux les plus anciens du monde. Des fouilles archéologiques en ont fourni la preuve; le plus ancien plan de Marelle a été découvert, gravé sur la dalle du toit d'un temple égyptien construit il y a plus de 3000 ans. Lors de fouilles effectuées à Troie, on a également mis à jour un plan de Marelle. D'autres indices attestant l'existence de ce jeu ont été découverts à Ceylan et en Norvège. C'est d'ailleurs en Norvège qu'on a retrouvé un plan de Marelle sculpté sur bois; il faisait partie des offrandes mortuaires devant accompagner un roi Viking sur le bateau lui servant de sépulture.

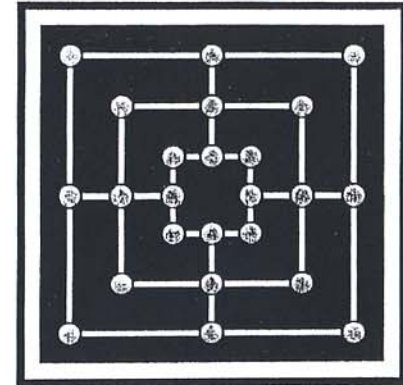
Ce jeu présente l'avantage particulier d'être facile à apprendre, même pour des joueurs novices.

But du jeu

Le but du jeu est de prendre les pions de l'adversaire. Pour cela, les joueurs doivent essayer de former le plus grand nombre possible de Marelles, c'est-à-dire un alignement de 3 pions de la même couleur. Lorsqu'un joueur a formé une Marelle, il peut prendre à l'adversaire un pion de son choix et le retirer du jeu.

Règle du jeu

Au début de la partie, tous les pions se trouvent en dehors du jeu. Le sort décide lequel des joueurs prendra les pions noirs ou les pions blancs.



Pour commencer, chaque joueur pose à tour de rôle un pion sur l'un des points formés par l'intersection des lignes du plan. Les blancs commencent, ensuite les noirs etc... jusqu'à ce que tous les pions soient posés. Ce faisant, les joueurs doivent essayer de former des Marelles. Il s'agit alors pour chacun d'empêcher l'autre joueur de former une Marelle en introduisant un pion entre les pions de son adversaire.

Lorsque tous les pions sont posés, chaque joueur, à tour de rôle, déplace un des pions du point qu'il occupe à un point voisin qui est libre. Il essaie en même temps de former une Marelle. Dès qu'un joueur a formé une Marelle, il peut prendre à son adversaire un pion qu'il enlève du jeu; ce pion cependant ne doit pas faire partie d'une Marelle. Les pions sortis ne peuvent pas être remis en jeu. Les Marelles en place sont ouvertes lorsqu'un pion est déplacé jusqu'à un point voisin et fermées lorsque ce pion revient à son point de départ. Quand on ouvre une Marelle, il faut veiller à ce qu'aucun



pion de l'adversaire ne puisse venir occuper le point devenu libre.

En plus des Marelles simples, les joueurs devraient essayer de former des Marelles doubles ou Marelles «embarrassantes», en posant deux pions de telle façon que le pion qui, en se déplaçant, ouvre la première Marelle en ferme automatiquement une deuxième. Pour former une Marelle double, il faut donc 5 pions, l'un des pions étant commun aux deux Marelles.

Lors d'un tel agencement, un pion fait la «navette» entre les deux Marelles si bien que l'une ou l'autre des deux Marelles est constamment fermée. Une Marelle double mène donc en règle générale à une victoire certaine.

Dès qu'un joueur n'a plus que 3 pions, il a le droit de «sauter», c'est-à-dire qu'au lieu d'avancer un pion, il peut le placer sur n'importe quel point libre du jeu. Ceci facilite la formation d'une Marelle et le blocage d'une Marelle ennemie ouverte. Si, à ce stade, l'adversaire parvient à fermer une Marelle, il ne reste à l'autre joueur que 2 pions et ce dernier a perdu la partie. Le troisième pion peut être retiré du jeu même lorsque ces 3 pions forment une Marelle. Le jeu est également terminé lorsqu'un des joueurs est bloqué par son adversaire et ne peut plus déplacer de pion.

Fin du jeu

La partie est gagnée par celui qui, le premier, réduit le nombre des pions adverses à 2 ou bien bloque les pions de son adversaire de façon à ce que ce dernier ne puisse plus les déplacer.

Marelle à la Lasker

Lorsque les deux joueurs sont de force égale, les parties de Marelle se terminent le plus souvent par un match nul. Pour remédier à cette situation, Emmanuel Lasker (champion du monde aux échecs de 1894 à 1921) a conçu une nouvelle variante tout à fait passionnante de ce jeu :

Dès le début du jeu, alors que normalement on doit poser ses pions, il est permis au joueur de choisir entre poser un pion ou en faire avancer un. Pour des raisons tactiques, il est conseillé, lorsqu'on a formé une Marelle, de l'ouvrir dès le coup suivant, avant de poser un nouveau pion. Ceci oblige l'adversaire à mettre un pion en jeu pour bloquer cette Marelle. Dans ce cas, le premier joueur possède un pion de plus en réserve et par là-même un avantage.

Le joueur qui garde plusieurs pions en réserve a les plus fortes chances de gagner puisqu'un pion en réserve est le plus mobile (il peut être posé en dernier, ce qui est sans doute le meilleur coup au jeu de Marelle).

Marelle sauteuse

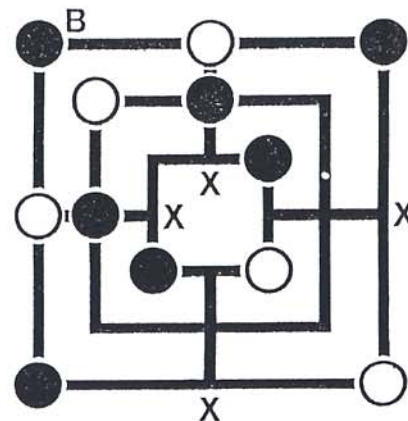
Cette variante se joue suivant les règles de base du jeu de Marelle.

La différence est avant tout qu'une fois mis en jeu, les pions n'avancent pas, mais sautent. Les pions se déplacent alors comme le cavalier du jeu d'échecs : deux cases vers l'avant et une vers le côté ou bien une case vers l'avant et deux vers le côté. On peut sauter à volonté par-dessus ses pions ou ceux de l'adversaire.



Cependant, on ne doit arriver que sur une case vide, et non sur une case occupée par l'adversaire. On ne peut sauter qu'une fois en coin.

En sautant, on s'efforce, là aussi, de former une Marelle afin de prendre un pion à l'adversaire. Celui qui n'a plus que trois pions peut, comme selon la règle habituelle du jeu, sauter sur n'importe quelle case libre.



Les jeux de Dames/Marelle peuvent être achetés séparément Réf. 017126

Le loup et les moutons

Jeu de damier pur 2 joueurs
à partir de 10 ans

Matériel:

un damier de 8 x 8 cases
un pion noir
4 pions blancs

Règle du jeu

Un des joueurs est le loup et n'a qu'un pion, le noir. L'autre joue avec 4 pions blancs, ce sont les moutons.

On joue sur les cases foncées du damier. Les moutons se trouvent sur les 4 cases

foncées de la première rangée, le loup, lui, peut être placé sur n'importe quelle case foncée du damier. Les moutons commencent. Ils peuvent se déplacer en diagonale d'une case vers l'avant; le loup avance de la même manière, mais en plus, il peut se déplacer vers l'arrière. Le but du jeu: les moutons doivent encercler le loup de telle façon que celui-ci ne puisse plus bouger. Si le loup parvient à échapper à cette manœuvre d'encerclement, il a gagné la partie; les moutons ne pourront pas le suivre, puisqu'ils n'ont pas le droit de se déplacer vers l'arrière.



Reversi®

Jeu de damier pour 2 joueurs
à partir de 8 ans

Matériel:
un damier
64 pions bicolores du jeu Reversi.

«Reversi®» est sorti pour la première fois autour de 1880 à Londres. En 1907, il a été lancé pour la première fois en Allemagne comme jeu Ravensburger. Depuis, on y joue toujours avec enthousiasme et ses adeptes sont de plus en plus nombreux.

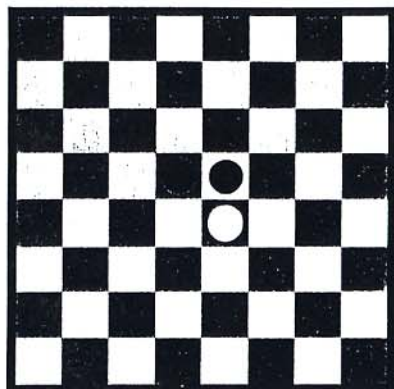
But du jeu

Le principe du jeu est à la fois insolite et captivant: il s'agit, pour chaque joueur, d'encercler les pions adverses, de les retourner (donc changer de couleur) pour les faire passer dans son propre camp. Le gagnant est celui qui, à la fin, possède le plus de pions de sa couleur.

Règle du jeu

On joue sur un damier de 8 x 8 cases. Chaque joueur reçoit 32 pions. Un des joueurs les tourne du côté jaune, l'autre du côté rouge. Le jeu commence par la position de départ telle que vous la voyez sur l'illustration: au centre du plan de jeu, se trouvent deux pions rouges et deux pions jaunes. Maintenant, les joueurs posent chacun tour à tour un pion. Les rouges commencent.

Chaque pion doit être placé de telle façon qu'il entoure un ou plusieurs



pions de l'adversaire situés côte à côte en ligne droite. On peut y arriver par la voie horizontale, verticale ou diagonale. Les pions de l'adversaire qu'on a encerclés par deux pions de sa couleur sont alors retournés et deviennent ainsi des pions de sa propre couleur. Les pions ainsi gagnés ne sont pas retirés du jeu, mais restent en place. Au cours d'une partie, un pion peut donc changer plusieurs fois de couleur.

Quand un joueur pose un pion qui entoure des pions adverses sur plusieurs rangées, il n'a le droit de retourner que les pions d'une seule rangée. Lorsqu'un joueur n'a pas la possibilité de placer un pion de façon à encercler un pion adverse, il doit céder son tour à l'autre joueur.

Le jeu «Reversi» est également vendu séparément: Réf. 017034 (003792/Jeu de poche)



Gomoku

Jeu de damier pour 2 joueurs
à partir de 10 ans

Matériel:
un damier de 10 x 10 cases
64 pions bicolores du Jeu Reversi

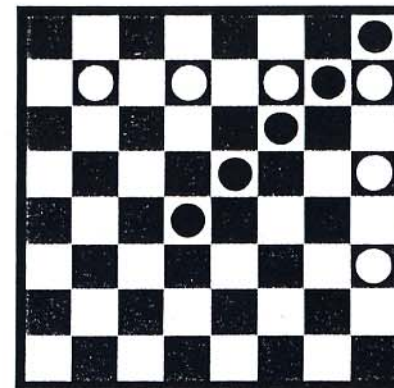
Les jeux de Gomoku et Gobang sont des variantes du jeu japonais GO; on dit du GO que c'est le jeu de damier le plus joué au monde et, à l'avis des connaisseurs, le plus captivant de tous.

But du jeu

Chaque joueur essaie de former le premier une rangée de cinq pions de même couleur placés côte à côte sur une ligne.

Règle du jeu

Chaque joueur reçoit 32 pions de Reversi. Un des joueurs les tourne du côté jaune, l'autre du côté rouge. Chacun place à tour de rôle un pion sur les cases du damier.



Tout en s'efforçant de former le premier une rangée de cinq pions côte à côte, chaque joueur doit essayer d'empêcher son adversaire de former lui aussi une rangée de cinq pions. Cette rangée peut être un alignement vertical, horizontal ou diagonal.

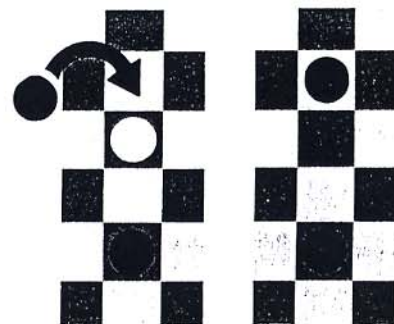
Dès que l'adversaire a placé trois pions sur une ligne, il faut l'empêcher de continuer, sinon on a perdu la partie. Celui qui, le premier, a formé une rangée de cinq pions a gagné.

Gobang

Jeu de damier pour 2 joueurs
à partir de 10 ans

Matériel:
un damier de 10 x 10 cases
64 pions bicolores du jeu Reversi

Si le but du jeu est le même que pour le Gomoku, la méthode est encore plus





intéressante du fait qu'on peut prendre des pions à son adversaire.

En effet, dans ce jeu, on peut empêcher l'adversaire de former une rangée en lui prenant deux pions placés l'un à côté de l'autre. Si on a déjà un pion de sa couleur à côté d'un alignement de deux pions adverses et qu'on place à présent un autre pion de sa couleur de l'autre côté

de cet alignement, les deux pions adverses se trouvent alors encerclés et sont retirés du jeu.

Celui qui a pu former le premier une rangée de cinq pions a gagné.

Les jeux de Go et Gobang peuvent être achetés séparément

Réf. 015153 GO version luxe
015276 GO et GOBANG

Halma

Pour 2 ou 3 joueurs
à partir de 10 ans

Matériel:

2 x 15 pions de Halma de 2 couleurs différentes ou:
3 x 15 pions de Halma de 3 couleurs différentes

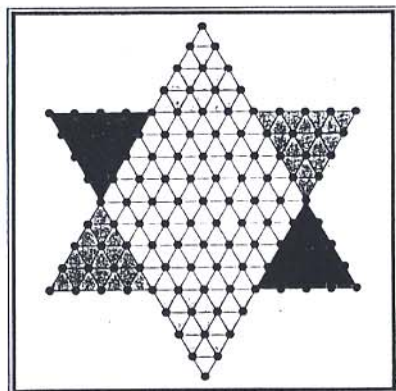
But du jeu

Le but du jeu est de faire sortir ses pions de leurs positions de départ et de les amener le plus vite possible dans la branche d'étoile opposée pour y occuper tous les points. On ne renverse pas de pion dans ce jeu.

Règle du jeu

Chaque joueur reçoit 15 pions d'une couleur. Il les place sur les points noirs, dans une branche d'étoile de même couleur que les pions. Il faut qu'entre les positions de départ des différents joueurs, une branche d'étoile reste inoccupée.

Le sort désigne celui qui commence. Puis on joue à tour de rôle. Chaque



joueur ne déplace, quand c'est son tour, qu'un seul de ses pions. Les pions peuvent sauter ou avancer, mais pas les deux à la fois lors d'un seul coup.

Avancer

A chaque coup, on amène le pion du point où il se trouve à un point voisin et ceci dans n'importe quelle direction, donc aussi en arrière et en diagonale.

Sauter

Si le point voisin est occupé par un autre pion du joueur ou celui d'un adversaire,



il peut sauter par-dessus ce pion à condition que le point suivant situé sur la même ligne soit libre. On est autorisé à sauter dans toutes les directions; il est donc possible, lors d'un seul coup, de sauter par-dessus plusieurs pions.

Entre les différents bonds, il est permis de changer de direction, par exemple de sauter en zigzag. Mais on n'est pas obligé de sauter; on peut donc s'arrêter de sauter quand on le désire, même s'il est théoriquement possible de continuer.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui a réussi le premier à amener tous ses pions dans la branche d'étoile opposée.

Halma solo

Matériel:

un plan de Halma et
15 pions d'une couleur

On peut également jouer seul au Halma: dans ce cas, on place les 15 pions dans une branche d'étoile. Puis on essaie, en un minimum de coups ou de sauts, de les amener dans le camp opposé. A chaque partie, on compte le nombre de coups et de sauts utilisés. Le joueur doit constamment chercher à trouver de nouvelles possibilités lui permettant d'atteindre son but en moins de coups.

Le jeu du Halma peut être acheté séparément Réf. 017027

Memory®

Jeu de mémoire pour un nombre indéterminé de joueurs
à partir de 4 ans

Matériel:

66 cartes illustrées

But du jeu

Les joueurs doivent essayer, parmi les cartes posées à l'envers sur la table, de découvrir le plus grand nombre de paires d'images (deux cartes portant la même illustration). Celui qui a trouvé le plus grand nombre de paires a gagné.

Règle du jeu

On mélange les cartes et on les pose à l'envers (image cachée) sur la table. Le dos de la carte doit être entièrement visible.

Chacun, à tour de rôle, retourne deux cartes et les montre aux autres joueurs. Puis il les remet à leur place en cachant à nouveau l'image.

Le joueur qui, en soulevant sa première carte reconnaît une image qu'il a déjà vue quelque part dans le jeu, doit essayer de trouver le double de cette image. S'il y parvient en retournant la deuxième carte, il emporte la paire d'images et a le droit de soulever deux autres cartes. Il peut rejouer tant qu'il réussit à découvrir



deux cartes identiques. Dès qu'il n'y parvient plus, c'est le tour du joueur suivant.

Important: Quand un joueur, en soulevant la deuxième carte, se souvient de l'autre image identique, il n'a pas le droit de retourner cette dernière puisque ce serait alors la troisième carte qu'il soulèverait. Dans ce cas, le joueur essaie de bien se rappeler la place de ces deux car-

tes pour les retrouver quand ce sera à nouveau son tour. Mais souvent les autres joueurs, à l'affût eux aussi, lui prendront son «butin».

Fin du jeu

La partie est terminée quand toutes les paires d'images ont été retournées. Le gagnant est alors celui qui a trouvé le plus grand nombre de paires.

Jeux de dés

Les jeux de dés sont vraiment les jeux de hasard par excellence. Ceux qui y jouent sont en effet sur un pied d'égalité, du fait qu'ils n'ont aucune influence sur les dés. Aucun n'est avantagé par rapport à l'autre. Aucun, de par son expérience ou la maîtrise d'astuces particulières, n'est en mesure de manipuler le jeu. Les dés, a priori, ne donnent d'avantage à aucun des joueurs.

C'est pourquoi ces jeux se prêtent particulièrement bien à des parties disputées entre adultes et enfants. Car ici, l'enfant, pour gagner, ne nécessite pas la complaisance des adultes. Bien plutôt, il a les mêmes chances de gagner qu'un joueur adulte.

A propos, on ignore encore l'origine des dés; on ne sait ni où ni quand ils ont été inventés. Certes, on trouve ce mot mentionné à plusieurs reprises dans des textes latins ou grecs, mais il n'est pas certain que le bassin méditerranéen soit vraiment le lieu d'origine du dé à 6 faces. Cependant, plusieurs indices plaident en faveur de cette thèse.

La balançoire

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel: 1 dé

Chacun lance le dé 7 fois de suite. On additionne les points du 1^{er} et 2^{ème} coup, on leur soustrait ceux du 3^{ème}, puis on additionne ceux du 4^{ème} et on soustrait ceux du 5^{ème}. Enfin, on ajoute les points du 6^{ème} coup et on enlève ceux du 7^{ème}. Celui qui, à la fin, a le plus de points est le gagnant.

Le moineau déplumé

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel: 1 dé

On fixe d'abord le nombre de parties qu'on va jouer. Chacun ne lance le dé



qu'une fois. On joue toujours pour son voisin de gauche: c'est donc lui qui reçoit les points qu'on obtient au dé. Si le joueur «gratifié» son voisin d'un 1 – le fameux «moineau» déplumé – on enlève un point à ce joueur. Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin du jeu.

Le méchant trois

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel: 1 dé

Chacun a le droit de lancer le dé autant de fois qu'il le désire, mais le joueur qui fait un 3 est éliminé. Celui qui obtient le plus grand nombre de points a gagné.

Seize et on est mort!

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:
1 dé, des allumettes ou des jetons

Il faut deux allumettes pour chaque joueur et une en plus – donc 9 allumettes pour 4 joueurs –. On pose les allumettes au milieu.

Le but est, en lançant plusieurs fois de suite le dé, d'arriver le plus près du chiffre total 16. Le meilleur résultat est 15.

Celui qui lance le chiffre le plus fort commence la première partie. Les deux premiers coups ne comportent aucun risque puisqu'on ne peut obtenir, en les additionnant, que 12 au maximum. Si le joueur décide de continuer une troisième fois, il doit jouer non seulement une troi-

sième, mais aussi une quatrième fois. S'il dépasse alors le chiffre seize, il est «mort» et a perdu la partie. Il doit prendre une allumette. S'il reste en dessous de seize, on note la somme obtenue ou on la garde en mémoire. Puis c'est le tour de son voisin de gauche. Si tout le monde reste en jeu, le perdant est celui qui a le moins de points – il doit prendre une allumette. Si deux joueurs ont le même résultat, on donne l'avantage à celui qui, dans l'ordre du jeu, a joué le premier.

Le joueur qui a perdu la partie commence la nouvelle partie. Quand toutes les allumettes ont été distribuées, ne restent en jeu que ceux qui ont reçu une ou plusieurs allumettes. A chaque partie, le perdant reçoit alors une allumette du joueur qui a le plus grand chiffre. Celui qui, à la fin, possède toutes les allumettes a perdu.

Le muet

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:
1 dé, du papier et des crayons

Chaque joueur reçoit une feuille de papier et un crayon. Chacun note ses résultats, car on n'a pas le droit de parler dans ce jeu. Celui qui parle doit recommencer à zéro.

On lance le dé à tour de rôle. Celui qui fait un 1 le note en haut sur sa feuille. Dès que ce joueur aura fait un 2, il pourra le noter au dessous du 1. On continue ainsi de suite jusqu'à 6. Après qu'on ait fait 6, on peut alors, dès qu'on fait 1, barrer le 1 noté, dès qu'on fait 2, le 2



noté etc... Le vainqueur est celui qui a pu barrer le premier ses 6 chiffres. Celui qui parle doit refaire toutes les étapes déjà parcourues.

La queue de vache

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

1 dé, des allumettes ou du papier et des crayons

Chaque joueur forme (ou dessine) devant lui une «queue de vache»: une première rangée de 6 allumettes (ou 6 traits), une deuxième rangée de 5, une troisième rangée de 4 etc... Puis on lance le dé. Chacun peut enlever (ou effacer) la rangée qui correspond au chiffre obtenu au dé. Une fois qu'une rangée a été supprimée, il est naturellement impossible de l'enlever une deuxième fois. Celui qui, le premier, s'est défait de sa «queue de vache» a gagné.



On peut, avant de commencer, se mettre d'accord pour qu'une rangée puisse être enlevée partiellement, en fonction du chiffre qu'on a joué.

Le jeu de six

Pour 2 à 6 joueurs

Matériel:

1 dé, du papier et un crayon

Le meneur de jeu dessine un tableau comprenant 6 lignes pour les chiffres de 1 à 6 et une colonne pour chaque joueur.

On lance le dé à tour de rôle. Le meneur de jeu inscrit le chiffre obtenu dans la colonne du joueur, mais c'est le joueur lui-même qui décide sur quelle ligne. On multiplie en effet le chiffre du dé par le chiffre placé devant la ligne où on va inscrire le résultat. Un 6 placé sur la ligne 6 rapporte 36 points, un 1 par contre seulement 6 points. Le problème est qu'on ne peut utiliser une ligne qu'une seule fois.

Après 6 tours, on fait la somme des points obtenus par chaque joueur. Celui qui a la plus forte somme a gagné.

Le ballon dirigeable

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

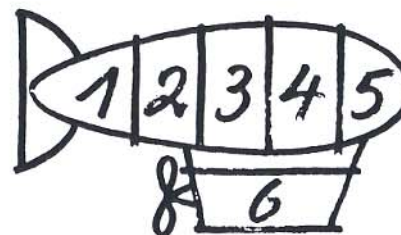
1 dé, des allumettes ou des jetons, du papier et un crayon

On dessine d'abord un grand ballon dirigeable qu'on divise en cinq cases portant chacune un chiffre de 1 à 5. La nacelle, qui porte le chiffre 6, est destinée au chargement.

Chaque joueur reçoit une provision de 6 jetons. Celui qui fait un chiffre de 1 à 5 met un jeton dans la case correspon-



dante du ballon. Au cas où un jeton s'y trouve déjà, le joueur peut prendre ce jeton et n'a plus besoin d'en poser un. Celui qui fait 6 doit chaque fois mettre un jeton dans la nacelle dont la capacité de chargement est illimitée.



Celui qui n'a plus de jeton est éliminé. Le dernier qui reste en jeu a gagné. Il reçoit les jetons qui sont dans la nacelle.

Le numéro de maison gagnant

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

1 dé, du papier et un crayon

Il s'agit de faire au dé un numéro de maison à 3 chiffres; c'est le numéro le plus élevé qui a gagné. Chaque joueur lance le dé trois fois de suite. Mais, à chaque coup, il doit décider tout de suite s'il inscrit le chiffre joué à la place des unités, des dizaines ou des centaines pour former le numéro de sa maison.

Le cent un sans un

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

1 dé

Chaque joueur lance le dé autant de fois qu'il le veut. On additionne au fur et à mesure les chiffres obtenus et le but est d'atteindre le premier 101 ou plus.

Si un joueur désire s'arrêter, il garde en mémoire la somme obtenue. Il reprend alors avec ce chiffre quand c'est à nouveau son tour.

Mais il y a un obstacle sur lequel on peut buter: le 1! Qui fait 1 doit aussitôt s'arrêter. Il perd tous les points qu'il avait jusqu'alors et recommence à zéro quand c'est à nouveau son tour.

Le sept-qui-rit

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

2 dés, du papier et un crayon, des jetons

On dessine d'abord un plan de jeu selon l'illustration. Les cases doivent être telles qu'on puisse y placer, en les séparant bien, les mises de plusieurs joueurs. Chaque joueur reçoit le même nombre de jetons. Un joueur se charge des dés et de la banque. C'est lui qui lance les dés. Il joue contre tous les autres.

Avant que le banquier ne lance les dés, les joueurs font leurs enjeux. Ils mettent autant de jetons qu'ils le désirent sur les cases de leur choix.



Si le banquier joue un chiffre figurant sur la colonne de gauche, il encaisse toutes les mises qui s'y trouvent (sauf celles placées sur le sept).

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

En contrepartie, il doit doubler toutes les mises placées sur la colonne de droite et les verser aux joueurs concernés.

Si le banquier joue un chiffre figurant sur la colonne de droite, il s'empare alors des mises qui s'y trouvent, double les mises de la colonne de gauche et les verse aux différents joueurs.

Si le banquier fait un sept, il encaisse les mises des deux colonnes, doit cependant tripler la mise placée sur le sept et la verser à ceux qui ont misé sur le sept.

Chaque fois qu'ils ont reçu leurs parts, les joueurs misent à nouveau. Celui qui n'a plus de jeton est éliminé.

Enfer et paradis

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:
2 dés

On fixe d'abord le nombre de parties qu'on jouera. Chacun ne lance les dés qu'une seule fois. A chaque coup, on compte les points marqués sur la face supérieure des dés (paradis) comme des dizaines, les points de la face inférieure (enfer) comme des unités. Si quelqu'un fait 5 et 3, on compte:

5 en haut = 50, 2 en bas = 2, en tout 52;
3 en haut = 30, 4 en bas = 4, en tout 34;

Résultat du premier coup = 86.
Le vainqueur est celui qui a obtenu le meilleur résultat au bout d'un nombre de parties donné.

Vive le onze!

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:
2 dés, des jetons

Chaque joueur reçoit le même nombre de jetons. Il pose une mise de 2 jetons au milieu de la table: c'est la caisse.

Celui qui fait 11 empoche la caisse. Celui qui fait 12 double le montant de la caisse. Celui qui reste en dessous de 11 doit payer à la caisse autant de jetons qu'il lui manque de points pour avoir 11, p.ex. 4 jetons s'il a fait 7.



Le saut de la mort

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:
2 dés

Le premier joueur nomme un chiffre entre 30 et 60. Prenons par exemple 45. Devant ce chiffre s'ouvre un gouffre-large de 7 points - donc s'étendant jusqu'au 52. Il s'agit de sauter par-dessus ce gouffre sans y tomber.

Le deuxième joueur commence à lancer les dés. On compte les points qu'il fait et on y ajoute ceux du 2^{ème}, 3^{ème} joueur etc... Celui qui tombe dans le gouffre (dans notre exemple les chiffres 45 à 52) a raté son «saut de la mort». Il est donc éliminé ainsi que tous ceux qui, à leur tour, font un de ces chiffres. Le joueur qui a réussi à franchir le gouffre nomme un nouveau chiffre. Le gagnant est dans ce jeu le « survivant ».

des deux à la fois. Par exemple, si on a fait 2 et 5, on peut recouvrir les chiffres 2 et 5 ou bien le chiffre 7. Dès qu'on a recouvert les chiffres de 7 à 9, on ne joue plus qu'avec un seul dé.

Le joueur qui ne peut pas mettre à profit un coup, soit partiellement, soit totalement, est éliminé. La somme des chiffres qui n'ont pas été recouverts par des jetons compte comme déficit pour ce joueur.

Le gagnant est celui qui, au bout d'un nombre de parties donné, a le moins de points en déficit.

Max

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:
2 dés, 1 cornet à dés, 1 rond de bière ou un dessous-de-verre, ainsi que des jetons ou des allumettes.

Dans ce jeu, il s'agit avant tout de bien savoir «bluffer». Chacun en effet cache son jeu et passe les dés au joueur suivant sans les lui montrer. On doit faire un coup meilleur que celui que le joueur précédent prétend avoir fait.

Le meilleur coup est le «MAX», c'est 1/2. Puis suivent les doubles de 6/6 à 1/1 et, en ordre décroissant, les soi-disant «numéros de maison», le plus élevé étant 6/5, le plus bas 3/1.

Le premier joueur renverse le cornet à dés sur le dessous-de-verre (ou le rond de bière), tient le tout dans les deux mains et secoue les dés. Puis il soulève légèrement le cornet pour voir ce qu'il a joué, mais de telle façon qu'aucun des joueurs ne puisse apercevoir les dés.

Le dé-couvercle

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:
2 dés, du papier et un crayon, des jetons

Sur une feuille de papier, on écrit les chiffres de 1 à 9 l'un à côté de l'autre. Le but est de recouvrir le plus de chiffres avec ses jetons. Chaque joueur continue à lancer le dé jusqu'à ce qu'il soit éliminé.

On joue d'abord avec deux dés.

On recouvre d'un jeton, sur la feuille de papier, le chiffre joué aux dés. On peut compter les points d'un seul dé ou ceux



Ensuite, il annonce ce qu'il a joué ou il « bluffe » et passe le cornet, tel qu'il est, à son voisin de gauche.

Si celui-ci croit le joueur, il a alors « acheté » le coup et n'a pas le droit de regarder sous le cornet. Il secoue les dés, regarde à son tour sous le cornet. Il doit maintenant annoncer une combinaison plus élevée que celle qu'il vient d'« acheter » et passe le cornet au joueur suivant.

Si un joueur refuse d'« acheter » un coup annoncé par son voisin, par exemple lorsqu'il craint de ne pas pouvoir faire mieux, il met le jeu à découvert. Si ce que le joueur précédent avait annoncé se révèle vrai, ou si le coup réel est encore meilleur, le joueur qui a mis à découvert doit prendre un jeton. Si le joueur précédent, par contre, a bluffé, c'est lui qui doit prendre un jeton.

Chaque fois que le jeu a été mis à découvert, on peut recommencer du début. On n'a le droit de dire « MAX » que si on l'a vraiment. Dans ce cas, on découvre soi-même son jeu et on peut rendre tous les jetons qu'on avait jusque là.

Le bonhomme

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

3 dés, des jetons ou des allumettes

Avant de commencer, on se met d'accord sur le nombre de parties à jouer. Le mieux est de fixer autant de parties qu'il y a de joueurs.

Le premier joueur lance les dés et les autres doivent essayer de refaire exactement les mêmes points. Celui qui n'y

parvient pas (le « bonhomme ») doit mettre dans la caisse autant de jetons ou d'allumettes que de points qui lui ont manqué. Pour chaque point en trop, il doit même mettre deux allumettes ou jetons dans la caisse.

Celui qui parvient à refaire les mêmes points s'arrête de jouer. Chaque joueur ne lance les dés qu'une seule fois. C'est ensuite le deuxième joueur qui commence la prochaine partie. Celui qui a payé le plus à la caisse a perdu.

La famille Dupont

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

3 dés

Il s'agit, avec les dés, de rassembler la « famille Dupont » et autant de personnes de sa parenté que possible.

Le UN est Monsieur Dupont. Le DEUX est Madame Dupont, et les autres points servent à déterminer le nombre d'enfants.

A chaque tour, chacun des joueurs n'a droit à lancer les dés qu'une seule fois. Il essaie d'abord de faire « 1 » (M. Dupont) car, sans lui, ni Mme Dupont ni les enfants ne comptent. Donc si un « 2 » vient avant un « 1 », il ne sert à rien.

Dès qu'un joueur a fait 1, il ne joue au prochain tour qu'avec deux dés. Il lui faut maintenant faire 2 (Mme Dupont). S'il y arrive, il ne prendra qu'un seul pion à partir du prochain tour. Il lui faut à présent déterminer le nombre des enfants. L'idéal serait donc de faire au premier tour un « 1 », un « 2 » et un « 6 » – une famille Dupont avec six enfants!



On continue de jouer jusqu'à ce que le dernier joueur ait aussi des enfants dans sa famille. Celui qui a des enfants peut essayer de continuer à jouer pour améliorer son chiffre. Mais attention, c'est le dernier coup qui compte! On peut également faire un chiffre plus mauvais! Si, à la fin du jeu, deux joueurs ont le même nombre d'enfants, on les départage en leur faisant trouver au dé le nombre de cousins, ce chiffre alors déterminant le vainqueur.

Qui double redouble

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

3 dés, du papier et un crayon

Chaque joueur lance les dés une seule fois. On additionne au fur et à mesure les résultats des différents joueurs (donc le résultat du 1^{er} + le résultat du 2^{ème} etc...). Le premier qui atteint ou dépasse 66 a perdu.

Fenêtres de château, de ferme ou de prison

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

3 dés, du papier et un crayon

Le meneur de jeu dessine un tableau où il inscrit sur trois lignes différentes « fenêtre de château », « fenêtre de ferme » et « fenêtre de prison ». Il trace une colonne pour chaque joueur.

Chacun, à tour de rôle, lance les trois dés trois fois de suite. On fait donc trois

tours de jeu. Après le premier coup, le joueur doit décider pour quelle fenêtre il veut jouer. Pour la « fenêtre de château », on en compte que les 6 des trois coups (quatre « 6 » sont comptés comme 4 points); pour la « fenêtre de ferme », on ne compte que les 4 et pour la « fenêtre de prison », que les 2.

Celui qui a le meilleur résultat au bout de trois tours de jeu a gagné.

Chicago

Pour 2 à 5 joueurs

Matériel:

3 dés, des jetons ou des allumettes

Dans ce jeu, le « 1 » compte comme 100, le « 6 » comme 60; les autres points, eux gardent leur valeur respective. On fait la somme de la combinaison jouée.

Exemples: $5 + 3 + 2 = 10$
 $6/5/3 = 60 + 5 + 3 = 68$ $1/1/2 = 202$
 $1/6/4 = 100 + 60 + 4 = 164$

La meilleure combinaison est « CHICAGO », c'est le 1/1/1.

Chaque joueur peut lancer les dés trois fois de suite et, chaque fois, laisser comme tels les dés qu'il veut garder. Quand on a deux ou trois « 6 », on a le droit d'en retourner un pour avoir « 1 » et de rejouer avec les autres dés. Si cela se produit lors du troisième coup, le joueur peut, exceptionnellement, relancer une quatrième fois les autres dés.

Le premier joueur lance les dés. S'il a dès le premier ou le deuxième coup une bonne combinaison, il peut la garder telle quelle et renoncer à un troisième coup. Les autres joueurs ne pourront



alors, eux aussi, lancer les dés qu'une ou deux fois (selon le premier joueur). Celui qui a la combinaison la plus faible prend un jeton. C'est lui qui commence au prochain tour.

On peut également jouer au «Chicago» d'après les points. On note alors les résultats des joueurs. Le premier qui atteint 1000 points a gagné.

La loterie

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

4 dés, du papier et des crayons

Chaque joueur inscrit sur une feuille de papier les chiffres suivants:

rouge	noir
12	12
23	23
34	34
45	45
56	56

Chacun doit alors essayer de faire, avec les deux paires de dés rouges et noirs, l'un des chiffres doubles, pour pouvoir alors le barrer sur la feuille. Le gagnant est celui qui a barré le premier tous les chiffres – et ceci dans n'importe quel ordre. Chacun de ces chiffres compte, peu importe si on l'a obtenu avec une ou deux paires de dés.

La paire

Pour un nombre indéterminé de joueurs

Matériel:

4 dés, du papier et un crayon

On joue avec deux dés noirs et deux dés rouges. Les dés rouges sont «positifs», les dés noirs «négatifs». Cela veut dire: on additionne les points marqués par les dés rouges, on leur soustrait les points marqués par les dés noirs. Chacun joue 5 fois. On note les résultats et on en établit la somme.

Celui qui a la somme la plus élevée a gagné.

Pour finir: Deux «trucs» pour épater les amis

Le devin

Un joueur lance deux dés. On fait la somme des points indiqués sur la face supérieure des deux dés. Puis on y ajoute les points qui se trouvent sur la face opposée (cachée) des dés.

Le résultat est toujours 14!

Pourquoi? Sur chaque dé, la somme des points marqués sur les deux faces opposées est toujours 7...

La tour magique

On pose l'un sur l'autre les deux dés. On calcule la somme des trois chiffres cachés en enlevant 14 au nombre de points indiqués sur la face supérieure.

Ces deux «trucs» vous permettront d'épater beaucoup de gens... à condition de ne pas les montrer trop souvent!



Mikado

Jeu d'adresse pour un nombre indéterminé de joueurs
à partir de 6 ans

Matériel:

31 baguettes de Mikado

Les baguettes du jeu ont différentes valeurs:

Mikado (bleu)	20 points
Mandarin (noir/jaune)	10 points
Bonze (orange)	5 points
Samourai (vert)	3 points
Coolie (rouge)	2 points

Règle du jeu

On prend toutes les baguettes dans le poing (on appuie celui-ci sur la table). Puis on ouvre brusquement le poing et les baguettes tombent en cercle sur la table.

Si on a mal jeté les baguettes, on a le droit, avec l'accord préalable des autres joueurs, de recommencer une fois.

Attention: Les batonnets sont pointus parce que le déroulement du jeu l'exige. En cas de manipulations imprudentes, ils peuvent provoquer des blessures.

Il s'agit à présent de prendre les baguettes **une par une**, sans en faire bouger d'autres. Dès qu'une autre baguette bouge – même légèrement – le joueur doit s'arrêter. C'est alors au tour du joueur suivant.

Il y a différentes manières de prendre les baguettes: par exemple les soulever, les pousser ou bien appuyer sur la pointe d'une baguette pour soulever celle-ci. Si on a déjà pris le Mikado ou un Mandarin, on peut s'en servir pour enlever d'autres baguettes.

Il est permis de se lever pour jouer, mais pas de quitter sa place.

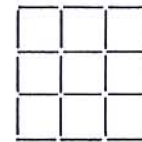
Quand toutes les baguettes ont été enlevées, la partie est terminée; les joueurs comptent alors les points qu'ils ont obtenus. Le meneur du jeu inscrit les résultats.

On joue en général cinq parties. Celui qui a le plus de points a gagné.

Jeux d'allumettes

Problèmes à résoudre:

1. Enlever cinq allumettes, de sorte que deux carrés restent.

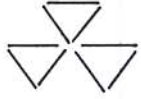


2. Avec ces six allumettes former quatre triangles.

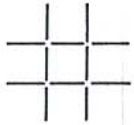




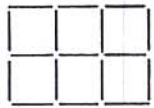
3. De ces neuf allumettes, en placer trois de façon à ce qu'elles forment trois carrés de même grandeur.



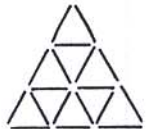
4. Déplacer trois allumettes de façon à former trois carrés.



5. Enlever cinq allumettes, de sorte que ne restent plus que trois carrés identiques.



6. Enlever cinq allumettes, de sorte que ne restent plus que cinq triangles.



7. A partir de ces cinq carrés, former, en déplaçant quatre allumettes, quatre nouveaux carrés de même grandeur.



8. Déplacer trois allumettes pour former, à partir de six triangles, quatre carrés de même grandeur.



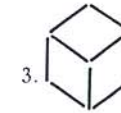
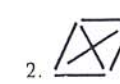
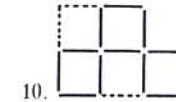
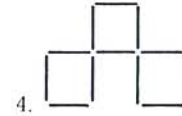
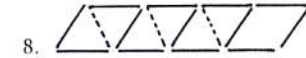
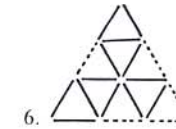
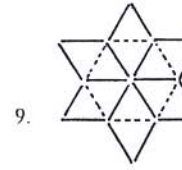
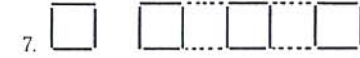
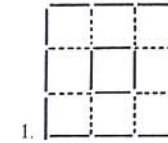
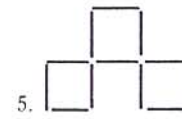
9. Déplacer six allumettes pour former six carrés de même grandeur.



10. En enlevant trois allumettes, former trois carrés de même grandeur.



Solutions des jeux d'allumettes



Plans de jeux:

Barricade®
Pachisi®
Jeu des chapeaux®
Halma
Dames
Marelle
Jeu de l'Oie
Jeu des Echelles

Matériel de jeu:

50 pions de Halma (bois)
40 pions de dames (bois)
11 barricades (bois)
16 petits chapeaux
1 chapeau doré
31 baguettes de Mikado (bois)
4 dés (bois)
65 pions de Reversi
66 cartes de Memory
4 petites oies (bois)

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France

