

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

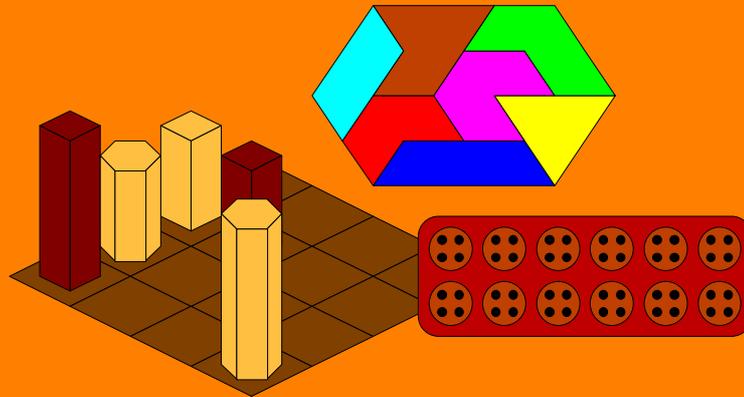
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Carnet sur les Jeux de Table et de Réflexion



Patrik Carpentier Vrs Màj Février 2000

Version Béta  
Février 2000

# Carnet sur les Jeux de Table et de Réflexion

Ce carnet est un petit guide hypertexte, sur une collection, choisie par l'auteur (moi pour être plus simple), de jeux de table axés sur la réflexion. Le lecteur y trouvera donc la plupart des jeux classiques, comme les Echecs, les Dames ou Othello, mais aussi d'autres moins usuels - comme le Fanorona ou le Tablut.

Le critère prédominant est que les jeux doivent le moins possible au hasard (exit donc Oie, 421, Dada) et qu'ils ne soient pas une simulation en tant que telle (exit itou: Jeux d'entreprise, Wargames et Jeux de Rôle). Bien sur, mes coups de coeur peuvent inclure des jeux un peu hors sujet... Ce carnet sera amené à se remplir avec le temps et la découverte d'autres jeux.

*Patrik Carpentier Oct 1995 pour la version initiale.  
Dédicacé comme les 50 autres jeux des séries SYL, SYX  
et autres à ma douce et tendre femme, Sylvie.  
Refonte du carnet en Juin 1999.  
Conversion au format Acrobat en Février 2000.*





# Le Saut

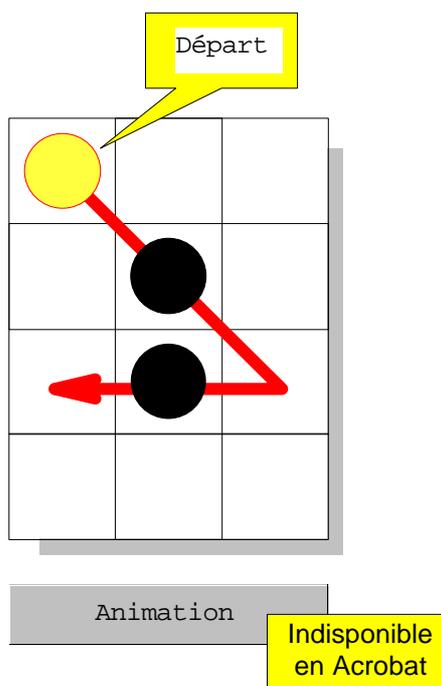
Le saut est souvent lié à la prise d'une ou plusieurs pièces.

Implicitement, la pièce à déplacer passe au-dessus d'une de ses voisines (amies ou ennemies) et atterrit ensuite toujours selon la même direction sur la case vide située après la pièce sautée. De ce fait, le déplacement s'est fait sur 2 cases.

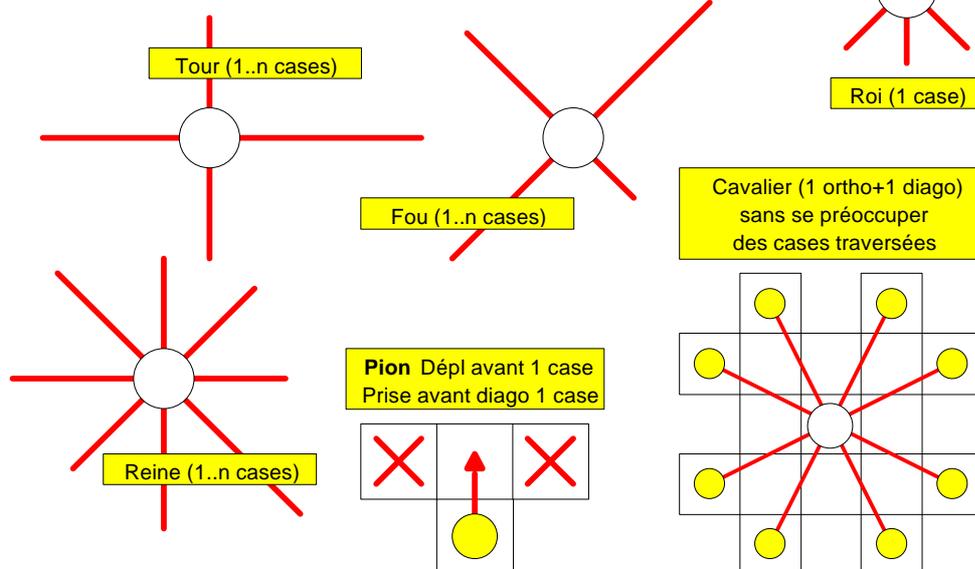
On peut considérer qu'il s'agit d'un glissement linéaire sur 2 cases à la condition que la case traversée soit occupée.

Il existe d'autres types de sauts à plus longue portée cf. la Dame au jeu de Dames: elle glisse d'autant de cases qu'elle le désire à condition qu'une case et une seule soit occupée et les autres vides.

Les pièces sautées sont retirées après chaque saut ou à la fin de tous les sauts.



# Des Pièces



## 7 Sages (les)

Ed R Laffon

**Joueurs** 2

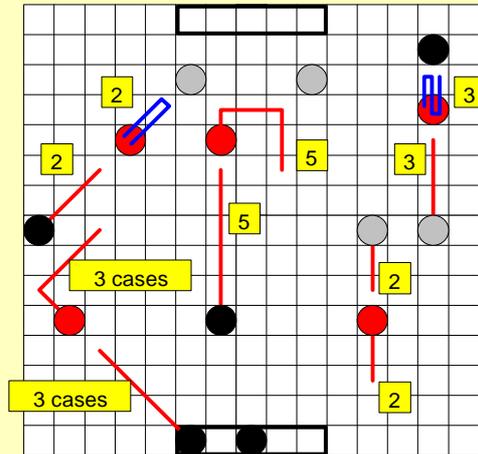
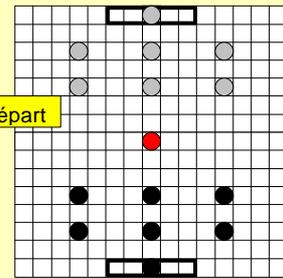
*Damier 15\*15, un Fou,  
7 Noirs et 7 Blancs*

Chaque joueur à son tour glisse un de ses pions d'autant de cases voulues, ortho ou diago. Le pion peut heurter le Fou qui se déplace alors dans la même direction d'autant de cases que le pion percuteur. Le Fou peut ricocher une fois ou plus sur un pion ou un bord du damier sauf dans les cases de but.

Le 1er à faire entrer le Fou dans l'une des 5 cases du but adverse gagne.

On peut considérer ce jeu comme une sorte de simulation de billard.

Position de départ



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Abakia (l')

Désesquelles /  
Rosas 1996

**Joueurs** 2

*Damier 7\*18, 2 pions verts, 42 Blancs, 42 Noirs,  
Par joueur : 13 cartes : 2 fois 6 cartes (1 à 6), 1 figure*

Chaque joueur à son tour pose une des ses 13 cartes et pose autans de pions dans sa colonne que le nombre joué.

3 cartes sont spéciales :

-Le **6** permet de placer 6 pions ou de déplacer les pions d'une colonne vers une autre (pas les 2 choses à la fois).

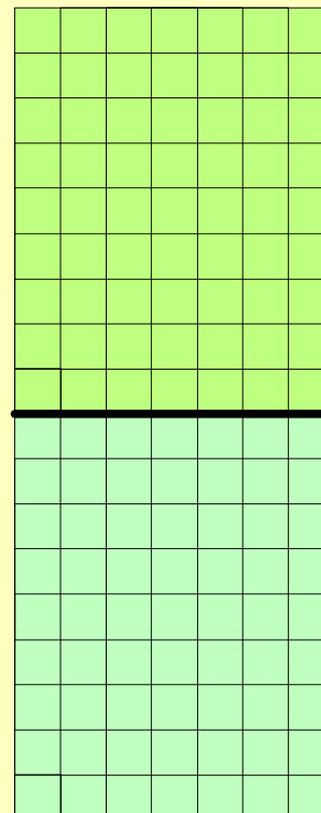
-Le **1** permet de placer 1 pion ou de placer une pion vers sur une colonne. Un pion vert gèle la colonne, on ne peut plus y placer de pions ou en enlever. De plus, la colonne gelée est un obstacle infranchissable pour le déplacement de pions d'un colonne à l'autre.

-La **figure** permet de déplacer un pion vert déjà posé vers une autre colonne.

Si un joueur n'aplu de place dans son territoire, il doit occuper les cases adverses si le nombre de cases libres est suffisant. Sinon la carte n'est pas jouée et entre dans le décompte des points. Le joueur passe la main.

Une fois, les 13 coups finis, on compte un point par case vide de son territoire. Les pions posés chez l'adversaire ainsi que les points des cartes non jouées comptent double et sont déduits du total des points du joueur. Le score peut être négatif.

**Gagne** celui qui a le plus de points.



Territoire  
de Noir

Territoire  
de Blanc

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Abalone (I')

Abalone

**Joueurs** 2

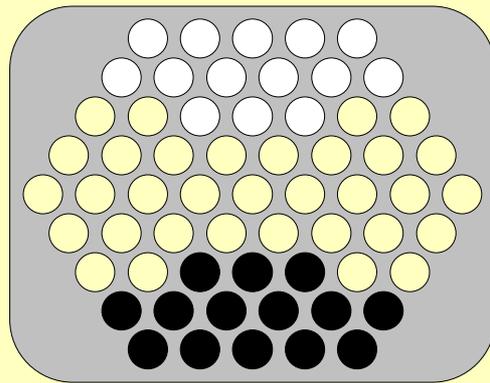
*Damier hexa 5,  
14 boules blanches et 14 noires*

Chaque joueur, à son tour, déplace une à 3 boules d'une case, selon 2 types de mouvement:

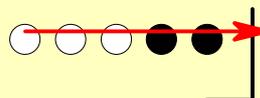
-Par **poussée** d'une bille ou d'un bloc de billes dans une même direction et d'une case. Un bloc de billes peut repousser un bloc de billes adverses numériquement inférieur et éjecter hors du plateau dans certains cas la dernière bille de ce bloc.

-Par **décalage** latéral des boules vers des cases vides voisines.

**Fin:** Le 1er à éjecter 6 boules adverses gagne.



Position de départ des 2 joueurs



Les 3 Blancs poussent  
les 2 Noirs et éjectent  
une boule noire

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Acquire

Schmidt Ed

**Joueurs** 2 3 4 5 6

*Damier 9\*12, 120 pions (1 à 120), 170 actions (7\*25),  
Chaînes*

Chaque joueur reçoit 6 pions et de l'argent. les autres pions restent dans la pioche.

Chaque joueur, à son tour, pose un pion sur la case ayant le même numéro. Dès qu'un joueur pose un pion qui en touche ortho un autre, il crée une chaîne d'Hôtels sur laquelle il pose l'un des 7 pions Chaîne et reçoit une action gratuite. Quand un joueur lie 2 chaînes (ou plus), elles fusionnent, la plus grande absorbant les petites qui libèrent leur pion Chaîne pour la création d'autres chaînes. Les 2 joueurs qui possédaient majoritairement des actions de la chaîne dissoute sont dédommages en fonction du nbre d'hôtels qu'elle avait avant, les autres vendent leur action au prix d'avant la fusion, ou les échantent à 2 pour 1 pour la chaîne gagnante.

Quand une chaîne a 11 hôtels, elle n'est plus absorbable mais peut continuer à croître.

Après la pose, le joueur peut acheter jusqu'à 3 actions de chaînes déjà existantes selon le nombre d'hôtels de la chaîne. Il pioche un nouveau pion.

Quand une chaîne possède 41 hôtels, le jeu s'arrête. Idem si les 7 chaînes sont inabsorbables.

Tous les joueurs comptent l'argent + le coût des actions. Celui qui est le plus riche gagne.

1	2	3	6	5
13	14	15	16	
25	26	27		
37	38			

Rouge joue en 15,  
il joint la chaîne verte (en 16)  
et l'absorbe (4 rouges > 3 verts)  
mais ne joint pas encore Bleu

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Adrénaline (I')

Brassinne M  
1983

**Joueurs** 2

*Jeu de 52 cartes,  
2 feuilles de papier, 2 crayons*

Une feuille et un crayon par joueur. A tout moment, toutes les cartes en jeu doivent rester visibles.

On distribue 5 cartes (faces visibles) par joueur, le reste sera le talon, carte supérieure toujours visible. Chaque joueur note en secret son objectif qui peut être:

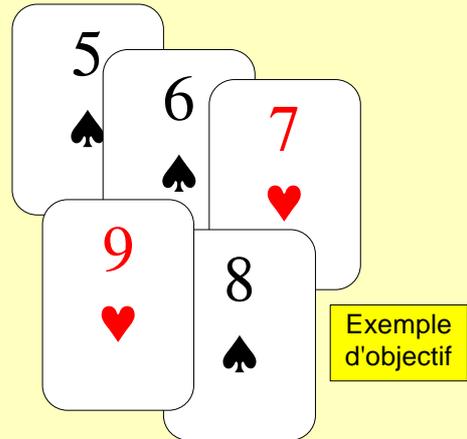
- 1° Une suite de figures ou de chiffres de 5 cartes ou une main d'une même couleur ou un mélange de genre.
- 2° Une autre composition sans logique formelle mais de 5 cartes.

Chaque joueur, à son tour, prend une carte au talon, la met dans son jeu (toujours visible) puis en rejette une qui ne sera plus disponible, et peut annoncer "stop". Dans ce cas le joueur doit indiquer quel est l'objectif adverse. S'il gagne, il marque 20 points et la manche est finie, sinon il perd 20 points et le jeu continue.

Si un joueur accomplit son objectif, il annonce "fini", montre sa feuille puis marque 30 points moins les cartes restant dans le talon. La manche est finie.

Un jeu comporte au moins 4 manches.

Il ne faut pas réussir trop vite mais ne pas non plus être deviné.



L'ordre des cartes est circulaire:  
A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 V D R A 2 3...

## Africa (I')

GGM

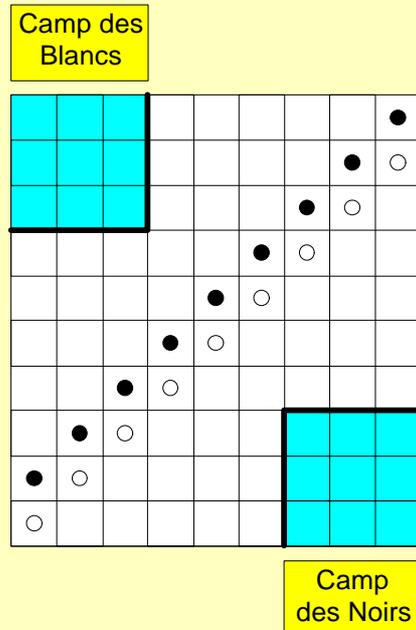
**Joueurs** 2

*Damier 9\*10, 9 Noirs, 9 Blancs*

A tour de rôle, les joueurs glissent un de leurs pions orthogonalement jusqu'à ce qu'ils rencontrent un obstacle (bord du damier, pion, limites du camp adverse). Un pion Noir ne peut entrer dans le camp Blanc et vice versa.

Le gagnant est celui qui arrive à faire entrer tous ses pions dans son camp.

Variante : Les pions sont numérotés de 1 à 9 et il faut les faire entrer dans l'ordre (le 1 en premier).



## Agon

Angleterre  
18°

Joueurs 2

Damier hexa 6  
7 Rouges, 7 Bleus

6 gardes et 1 reine par joueur.

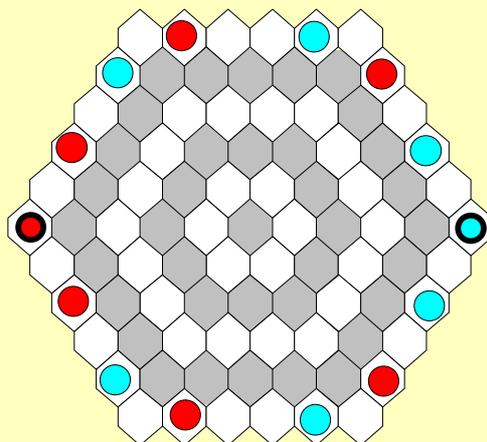
Chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions d'un hexa à un autre vide, soit de côté vers un hexa de même couleur, soit vers le centre vers un hexa d'une autre couleur. La case centrale ne peut être occupée que par une reine.

Quand un pion adverse se trouve pris en tenaille par 2 de ses pions (à 180 degrés ou 120), le joueur oblige l'adversaire à déplacer le pion pris puis rejoue (ceci jusqu'à ce que tous les pions pris soient déplacés, reine en priorité). Il peut alors continuer à faire d'autres prises.

Un garde est replacé sur une case vide du bord.; une reine est placée sur une case vide quelconque sauf la centrale.

Le joueur ne peut se mettre en prise que pour effectuer une capture.

Le premier à placer sa reine sur la case centrale et à l'entourer de ses 6 gardes, gagne.



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Agression (I')

E Solomon 1973

Joueurs 2

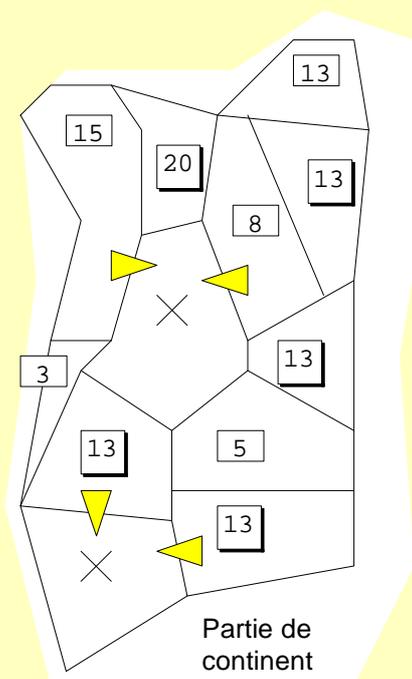
Feuille de papier,  
un crayon Rouge et un Bleu

D'abord, les 2 joueurs tracent la carte d'un continent divisé de 20 à 30 pays (un nombre pair). On évitera d'inclure un pays dans un autre tel une île. Les pays devront former une masse compacte.

Ensuite, les joueurs à tour de rôle répartissent 100 points chacun, dans un pays de leur choix à la fois, en y inscrivant de leur couleur le nombre d'unités. Un pays ne peut appartenir qu'à un seul joueur.

Puis le joueur Rouge choisit un pays adverse ayant une ou des frontières communes avec le ou les siens, et dont la somme des unités est inférieure aux siens. Rouge raye le pays attaqué de la carte; il ne pourra plus participer par la suite à une attaque. Un pays peut, tant qu'il n'est pas rayé, participer à autant de batailles qu'il peut ou veut.

Puis Bleu fait de même. Une fois toutes les batailles possibles finies, le joueur qui possède le plus de régions a gagné; on ne compte pas la somme des unités restantes.



Partie de continent

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Alamo

F Pingaud  
1985

**Joueurs** 2

2 feuilles quadrillées,  
2 crayons, 2 gommes

Dans une grille 7\*7, chaque joueur dessine secrètement un carré 5\*5 central puis il y place 10 murs et 5 assiégés. Puis il trace une autre grille de 7\*7 pour l'attaque.

Chaque joueur, à son tour, se place sur l'une des 24 cases entourant la forteresse. Cette case de tir ne peut être utilisée qu'une seule fois. Le joueur indique la direction de tir (ortho-diago) ainsi que l'arme utilisée:

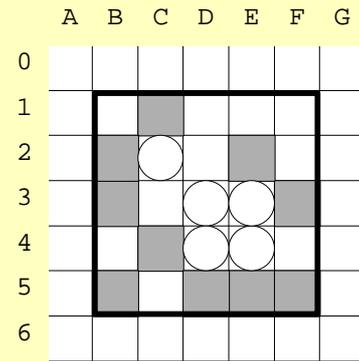
- **Canon**: le 1er obstacle (mur ou assiégé) est détruit; l'adversaire précise la case détruite;

- **Fusil**: si le 1er obstacle est un mur, l'adversaire dit simplement mur sans préciser. S'il s'agit d'un assiégé, on agit comme pour le canon.

Dans tous les cas, seule la 1ère case située sur la trajectoire du tir est concernée.

Quand un joueur a tué tous assiégés adverses, il s'arrête de jouer. Son adversaire, lui, continue de jouer jusqu'à ce qu'il ait fini de tuer les assiégés restants ou utilisé les 24 cases de tir.

Ceci fait, chaque joueur compte 3 points par coup de canon utilisé et 1 point par fusil. La partie se joue en 2 manches. Celui qui a la moins de points au cours des 2 manches a gagné.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Alcazar

M Davidson

**Joueurs** 2

Damier 4\*4, 8 murets,  
1 Noir, 1 Blanc

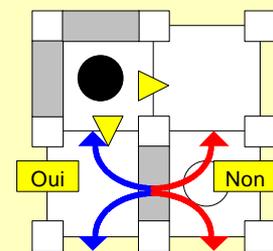
On place Noir, Blanc et les 8 murets comme indiqué ci-contre.

Chaque joueur à son tour a le choix entre:

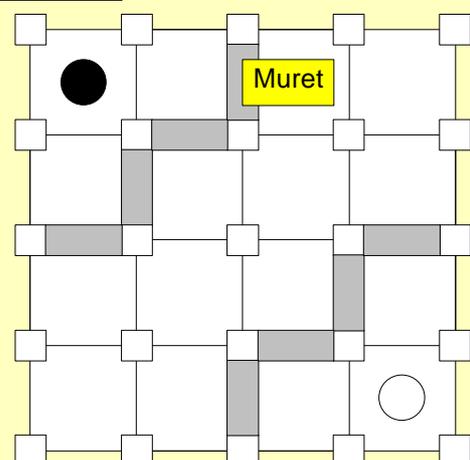
- **Glisser ortho son pion** d'une case à sa voisine sans franchir de muret;

- Faire **pivoter un muret** autour d'une tourelle sans traverser de cases occupées par un pion ni franchir d'autres murets. Le pivot se fait à 90 degrés trigo ou horaire. On peut pivoter par l'extérieur du plateau.

Le premier à atteindre la case de départ de l'adversaire gagne.



Tourelle



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Alquerque (I')

Espagne  
12e

Joueurs 2

Plateau spécial,  
12 Noirs, 12 Blancs

Ce jeu, aussi appelé Sri Lanka, est considéré comme l'ancêtre du jeu de Dames.

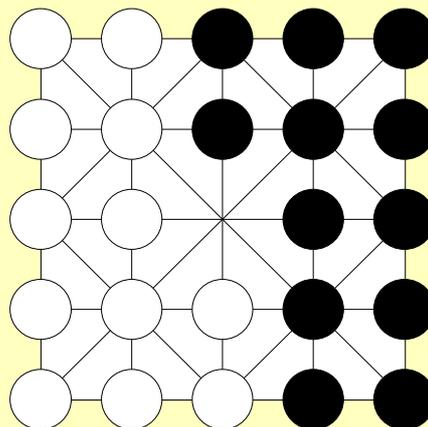
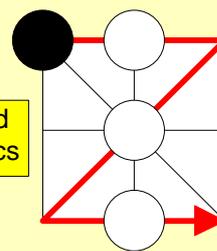
Une fois les pions posés comme indiqué ci-contre, les joueurs jouent alternativement:

Soit le joueur **glisse un pion** d'une intersection à une autre suivant le segment jointif.

Soit le joueur effectue **une prise par saut** (comme aux Dames) au dessus d'une seule pièce adverse. On peut chaîner plusieurs sauts à la suite. La prise n'est pas obligatoire.

Celui qui est bloqué ou qui ne possède plus de pion a perdu.

Noir prend  
les 3 Blancs



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Andantino (I')

Smith David 1995

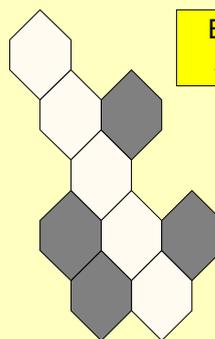
Joueurs 2

Beaucoup de pions hexagonaux  
(des Noirs & des Blancs)

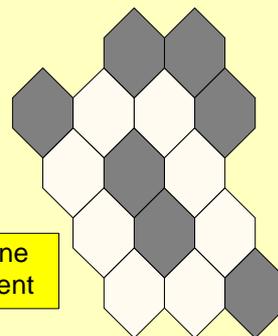
Chaque joueur à son tour pose une des ses pièces hexagonales sur la table à condition qu'elle touche par au moins un côté (et non un coin) un hexagone déjà posé.

Le premier qui aligne 5 hexagones (de sa couleur) ou qui entoure complètement une ou plusieurs pièces adverses gagne.

Blanc gagne  
Alignement



Blanc gagne  
Encadrement



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Apit-Sodo (I')

Trad Malaisie

Joueurs 2

Damier 8\*8, 16 Noirs, 16 Blancs

Chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions orthogonalement d'autant de cases voulues (donc de 1 à 8).

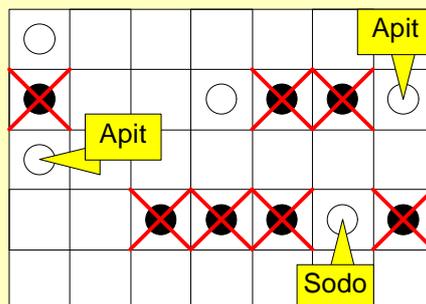
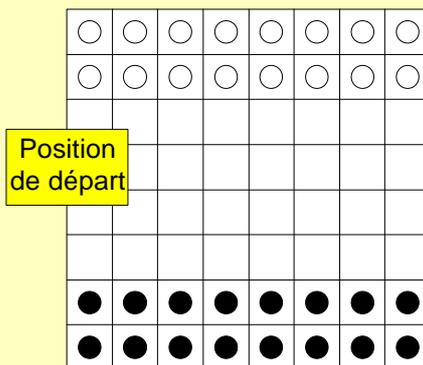
La capture de pions adverses peut se faire de 2 façons :

-**Apit** : prise par encadrement. Le joueur entoure de 2 côtés le ou les pions adverses sur une même colonne ou une même rangée;

-**Sodo** : prise par intrusion. Le joueur se glisse dans une rangée ou une colonne de pions adverses.

Les pions capturés sont définitivement retirés du jeu.

Celui qui ne possède plus de pions, perd la partie.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Apocalypse (I')

Elliott CS

Joueurs 2

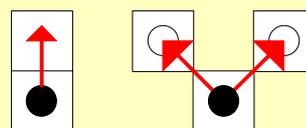
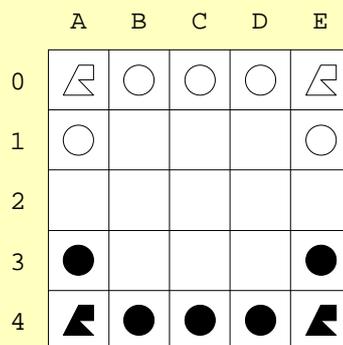
Damier 5\*5; 5 Noirs, 5 Blancs,  
2 Cavaliers Noirs, 2 Cavaliers Blancs

Chaque tour se passe en 2 temps:

**Rédaction:** Les 2 joueurs écrivent secrètement sur un papier le déplacement qu'ils désirent faire. La cavalier se déplace comme aux Echecs et un pion idem avec déplacement vers l'avant et prise en diagonale.

**Exécution:** Les ordres sont lus. Si les joueurs vont dans la même case et si les 2 pièces sont identiques, elles sont éliminées. S'il s'agit d'un cavalier et d'un pion, le pion est pris et le cavalier prend sa place. Dans les autres cas, faire comme aux Echecs (dépl-prise).

Celui qui n'a plus de pièces perd.



Déplacement du pion

Prises du pion

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Archimedes

NTP

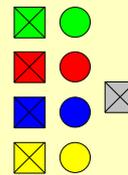
**Joueurs** 2-4

*Damier 8\*8, 4 Rois de 4 coul diff,  
40 pyramides de 5 couleurs diff*

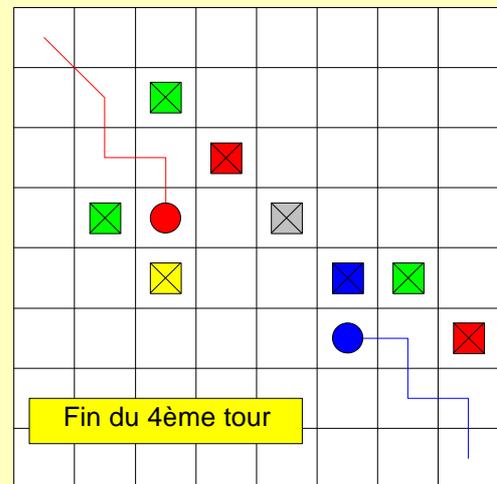
Chaque joueur, à son tour, glisse son Roi (ortho-diago) puis pose une pyramide (d'une couleur qqc) sur une case vide. Une fois toutes les pyramides posées, le joueur, à son tour de jeu, glissera son Roi puis une pyramide. On peut néanmoins déplacer une pyramide avant le Roi si sur une même diagonale, il y a son Roi et 2 pyramides de sa couleur: on déplace alors la pyramide voisine du Roi.

Le joueur qui ne peut plus déplacer son Roi perd.

Ce jeu est très proche d'*Isola*.



2 joueurs : On place 2 Rois dans des coins opposés;  
4 joueurs : On place les 4 Rois dans les 4 coins et on joue en équipe de 2 joueurs.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Asalto (I')

J Astrop  
1979

**Joueurs** 2

*Plateau spécial,  
24 mutins, 2 officiers*

On place les officiers dans la forteresse (les 9 intersections situées en bas de la croix), puis les 24 mutins sur les intersections hors de la forteresse.

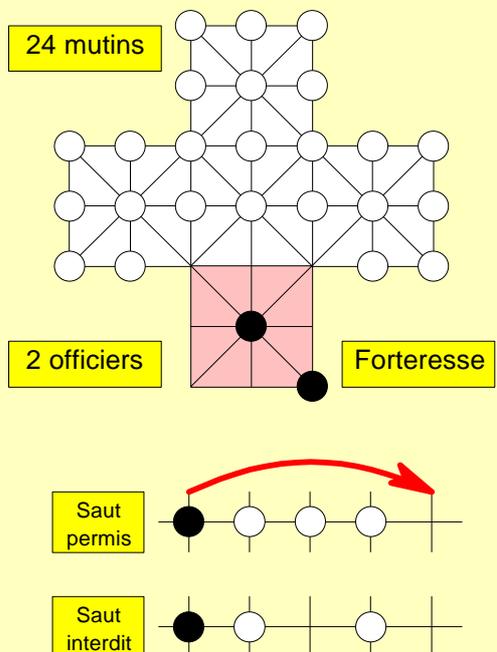
**Le joueur Mutin** glisse un de ses pions vers la forteresse (il ne peut reculer, les déplacements latéraux sont permis).

**Le joueur Officier a le choix entre:**

- Soit **glisser** de n intersections du moment qu'elles soient vides;
- Soit **sauter** au dessus d'un ou plusieurs mutins contigus en ligne. Ces pions capturés seront immédiatement **retirés** du jeu; on ne peut pas enchaîner les sauts; un officier qui refuse ou oublie de capturer est retiré du jeu.

Mutin gagne s'il occupe les 9 intersections de la forteresse, ou s'il bloque les officiers, ou s'il n'y a plus d'officier.

Officier gagne s'il capture au moins 15 mutins.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Ascension (I')

Durrens R  
1982

**Joueurs** 2 3 4

*Damier 9\*9, 4 pions, 76 cubes,  
20 demi-cubes*

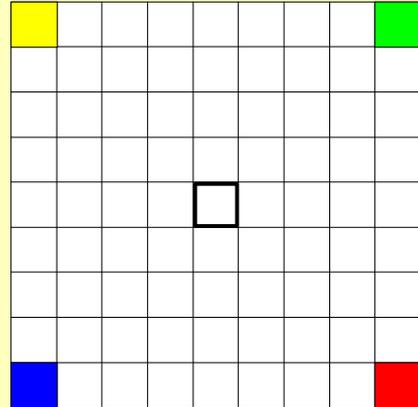
Au départ, les 76 cubes sont placés, face cachée, sur le damier sauf sur la case centrale et les 4 coins. La case centrale est une colonne de 4,5 cubes (9/2) de haut.

Chaque joueur reçoit 5 demi-cubes (3 neutres + 2 à sa couleur) et place son pion sur la case de coin de même couleur.

Chaque joueur, à son tour, déplace un cube ou un demi-cube sur une case voisine, vide ou pas. Si ce dernier était face cachée, il est retourné face visible. Puis il déplace son pion (ortho-diago) vers une case voisine soit en restant au même niveau ou en montant ou descendant d'un demi-niveau. Quand un pion ne peut plus se déplacer, il est renvoyé à sa case de départ. 4 départs sont autorisés, au 5ème, le joueur est éliminé. Les cubes et demicubes colorés ne sont déplacés que par le joueur de même couleur. Certains cubes sont des échelles qui permettent au pion de grimper d'une hauteur de cube. Un matelas permet la descente d'un cube.

Le premier qui, étant passé sur la colonne centrale, revient naturellement à sa case de départ gagne. Un nouveau départ oblige le joueur à repasser par la case centrale.

76 cubes  
37 neutres, 39 marqués



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Atlantis

Schmidt Ed

**Joueurs** 2 3 4

*Plateau hexa, 37 blocs, 48 îliens,  
12 bateaux, 24 animaux*

Les joueurs placent, face cachée, les 24 animaux sur les cases centrales. Puis ils créent l'île au centre du plateau en plaçant chacun leur tour d'abord les montagnes, qu'ils entourent de collines puis de plages (sur des cases vides ou contenant des animaux). Enfin, ils placent leurs 12 îliens sur ces blocs. Ils mettent dans les coins leurs 4 bateaux.

Chaque joueur, à son tour, accomplit 3 actions:

-**Déplacement** des îliens et/ou des bateaux par 3 points de potentiel (ex: dépl îlien sur bateau puis dépl bateau 2 cases). Les îliens peuvent nager mais d'1 case. Un bateau peut contenir 3 îliens.

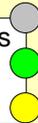
-**Enlever** un bloc côtier de l'île. Les îliens de ce bloc sont déplacés sur les blocs voisins par le joueur. Si sous ce bloc sur le plateau figure un symbole, le joueur place le même pion que celui-ci.

-**Animaux**: Le joueur possède un capital de 3 points de déplacement qu'il utilise sur au moins 1, au plus 3 animaux. Si un îlien est sur la même case qu'un monstre-requin-pieuvre, il est dévoré. Le bateau est aussi attaqué par les monstres et les pieuvres (perte d'un îlien). Le dauphin le protège.

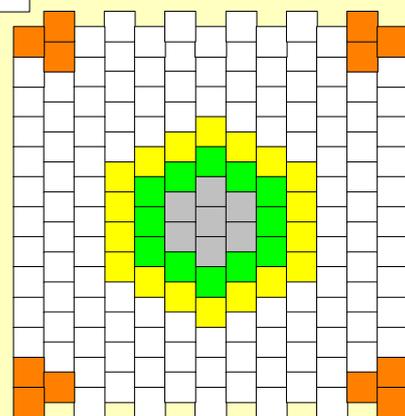
**Gagne** celui qui a sauvé le plus d'îliens sur les îlots de corail.

6 monstres  
6 requins  
6 pieuvres  
6 dauphins

7 montagnes  
12 collines  
18 plages



Ile de corail



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Atome Crochu

Ed ABC

**Joueurs** 2

*Damier 7\*7, 12 Blancs, 12 Noirs,  
3 Bergeries, 3 Centrales, 3 Dés*

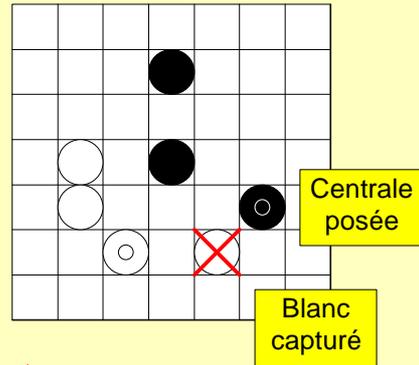
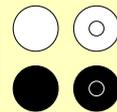
Chaque joueur, à son tour, lance les 3 dés. Il peut poser autant de pions que de fois où apparaît sa couleur, et si celle-ci apparaît sur les trois dés, il pose alors une Bergerie ou une Centrale. Si, par contre, il tire 3 nuls (gris), il fait exploser une Centrale ou une Bergerie adverse. S'il sort 2 ou 3 symboles adverses, il récupère un de ses pions ou prend un pion adverse.

Si Blanc tire B-N-N, il pose un pion et peut prendre un pion adverse ou récupérer un des siens.

Quand un joueur aligne ortho 3 de ses pions, il place une Centrale ou une Bergerie. Les pions adverses voisins d'une Bergerie ou Centrale sont capturés.

Celui qui construit le 1er ses 3 Bergeries, ou ses 3 centrales, gagne.

Blanc + Bergerie  
Noir + Centrale



**Dé**

2 face blanches  
2 faces noires  
2 faces grises (nul)

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Awélé (l')

Trad Afrique

**Joueurs** 2

*48 graines, 12 trous sur 2 rangées (une pour chaque joueur)*

Au départ, les trous contiennent tous 4 graines.

Chaque joueur, à son tour, pioche les graines de l'un de ses trous et les sème, une à une, dans les trous suivants dans le sens trigonométrique.

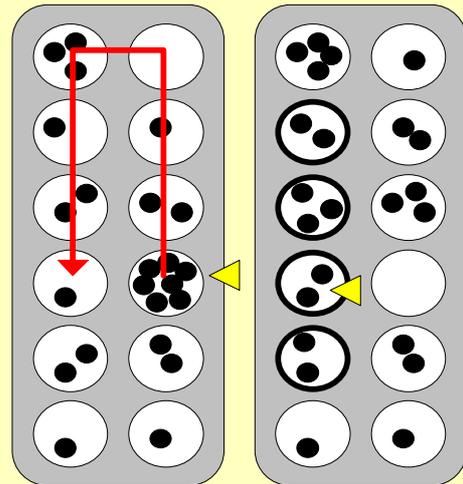
Si la dernière graine semée arrive dans un trou contenant déjà 1 ou 2 graines (soit maintenant 2 ou 3) et se trouve sur la rangée adverse, le joueur capture ces graines ainsi que les graines des trous contigus (avant et/ou arrière) contenant 2 ou 3 graines (attention: il doit arrêter la prise dans chaque sens s'il rencontre un trou vide, ou contenant 1 graine ou plus de 3).

Dans les autres cas, il ne se passe rien. Une fois la dernière graine semée, le joueur passe son tour (capture ou non).

Il est interdit de vider totalement la rangée adverse. Si un joueur ne peut plus jouer par manque de graines dans sa rangée, son adversaire doit le «nourrir» en y semant des graines.

Si un semis est assez long pour faire le tour (soit au moins 12 graines), le trou de départ n'est pas alimenté.

Une fois que les 2 joueurs ne peuvent plus jouer, gagne celui qui a capturé le plus de graines.



Est sème avec les 7 graines de son trou, ceci fait, il capture les graines des 4 trous marqués par un cercle en plus gras car ceux-ci contiennent 2 ou 3 graines à la fin de ce bon coup qui lui rapporte 9 graines.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Awithlakkannai (le)

Zuni Trad  
(Nouv Mexiq)

Joueurs 2

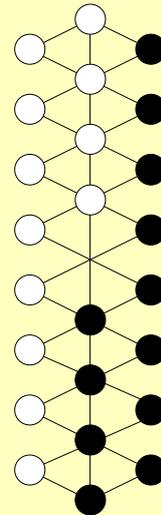
Plateau, 12 Noirs, 12 Blancs

Ce jeu possède les mêmes règles que l'**Alquerque**; seule la disposition de départ change

Une fois les pions posés comme indiqué ci-contre, on joue chacun son tour:

- soit le joueur **glisse** un pion d'une intersection à une autre suivant le segment jointif,
- soit il effectue une **prise par saut** (comme aux Dames) au dessus d'une seule pièce adverse. On peut chaîner plusieurs sauts à la suite. La prise n'est pas obligatoire.

Celui qui est bloqué ou qui ne possède plus de pions a perdu.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Bagh Bandi (le)

Joueurs 2

Grille 5\*5

2 Tigres, 20 Chèvres

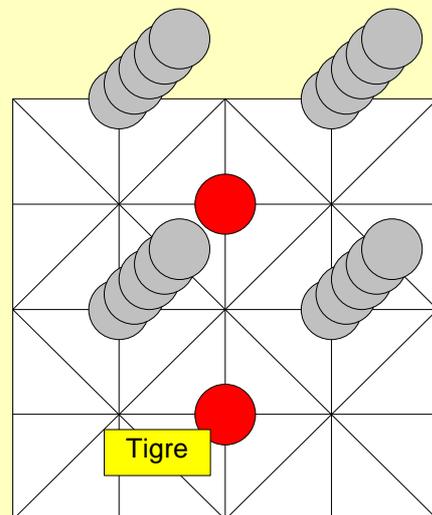
Un joueur sera Chèvre et l'autre Tigre. Chèvre commence.

Une Chèvre isolée ou le pion au sommet d'une pile de Chèvres se déplace d'une intersection à une voisine (en suivant les traits) qui doit être vide. Une pile ne se déplace pas. Une pile se vide de ses pions et ne se reconstitue pas.

Tigre se déplace comme une Chèvre isolée. Tigre capture les Chèvres en sautant par dessus. S'il saute par dessus une pile, Tigre capture le pion au sommet de celle-ci puis s'arrête. S'il saute au dessus d'une Chèvre isolée, Tigre peut chaîner divers sauts les uns après les autres. Il pourra même sauter une pile mais devra ensuite s'arrêter.

Chèvre gagne si elle bloque les Tigres.  
Tigre gagne s'il capture toutes les Chèvres.

Pile de 5 Chèvres



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Bagh Chal (le)

Inde Trad

Joueurs 2

Grille 5\*5 lignes,  
4 Tigres, 20 Chèvres

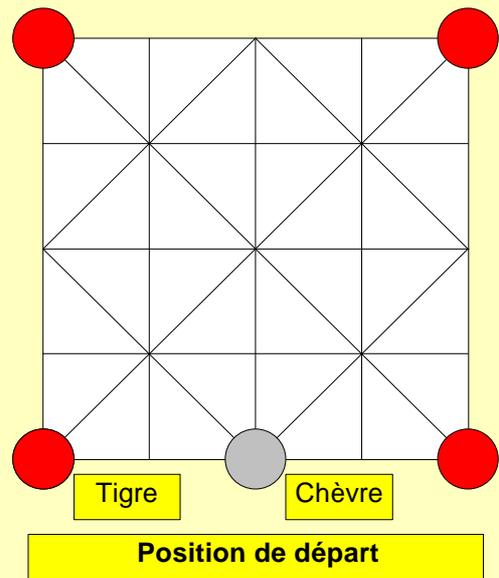
Tigre pose ses 4 pions sur les 4 coins et Chèvre un pion au milieu d'un côté. Puis, chacun joue à son tour:

**Tigre** déplace un de ses tigres soit en le glissant d'un point à l'autre (qui doit être libre) ou en sautant par dessus une seule chèvre à la fois (il ne peut enchaîner les captures).

**Chèvre** pose d'abord ses pions un à un, sur des intersections vides. Quand toutes les chèvres sont posées, Chèvre glisse un de ses pions d'intersection à intersection libre.

Tigre gagne s'il mange toutes les chèvres.  
Chèvre gagne s'il coince les 4 tigres.

*Il faut d'abord pour Chèvre se constituer un ou plusieurs blocs forts par la pose des ses pièces afin de résister aux Tigres.*



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Barricade (la)

Ravensburger

Joueurs 2 3 4

1 plateau spécial, 11 barricades, 1D6  
5 pions par joueur

Chaque joueur pose ses 5 pions dans sa case de départ. On place ensuite les 11 barricades sur les cases grises.

Chaque joueur, à son tour, lance le dé et déplace un pion de sa couleur du nombre de points indiqué par le dé, que les cases traversées soient vides ou occupées par un pion quelconque. Le pion n'a pas le droit de changer de direction en cours de déplacement. Il est interdit de sauter par dessus d'autres pions ou de faire des piles.

Il est **interdit de franchir une barricade**

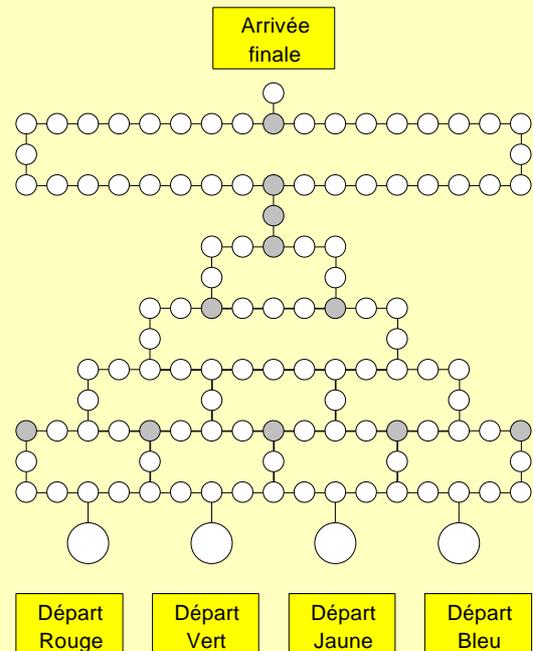
Quand un pion arrive en fin de déplacement sur une case occupée par un **pion adverse**, celui-ci est remis dans sa case de départ et le pion captureur prend sa place.

Quand un pion arrive en fin de déplacement sur une **barricade**, il prend sa place et le joueur pose la barricade sur une case vide quelconque (sauf sur la case finale d'arrivée). C'est la seule façon de franchir une barricade.

Quand on ne peut jouer, on passe son tour.

Le premier qui pose un pion sur la case finale d'arrivée **gagne**. Il faut y parvenir par un compte exact sinon on recule le pion du reste de points.

Connu aussi sous le nom de **MALEFIZ**



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Bataille Astrale (la)

Boutin M 1990

**Joueurs** 2

*Damier 61 hexa*

*11 Noirs, 11 Blancs*

Chaque pion possède une flèche qui indique le pouvoir offensif (flèche) et de côtés sombres qui sont des défenses. Un seul pion est sans défense et sans offensive : le Vulnérable.

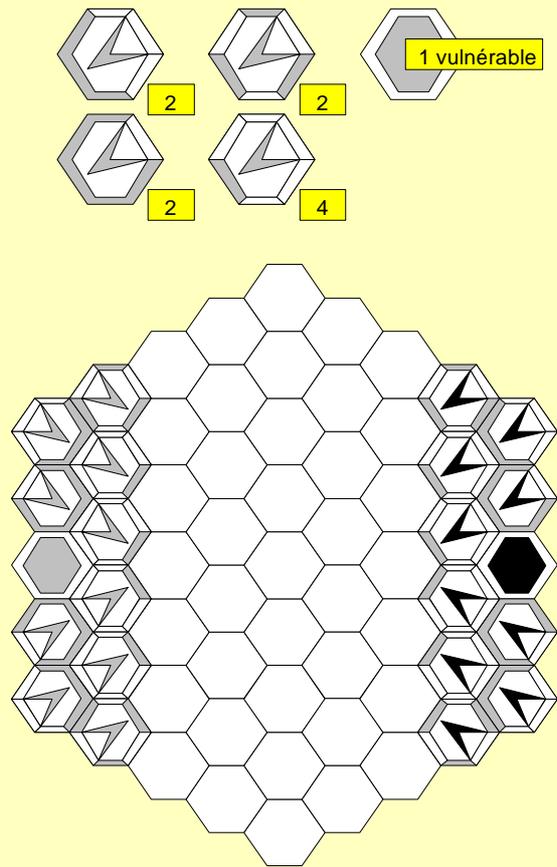
Chaque joueur à son tour pratique 2 actions possibles dans l'ordre qu'il désire (RM ou MR):

- une **rotation** (facultative)
- un **mouvement**

Pour un mouvement, un joueur à le choix entre :

- glisser** un pion de n cases dans l'une des 6 directions.
- glisser puis capturer** un pion adverse par substitution dans le sens de la flèche offensive, à condition que ce pion adverse n'oppose pas de mur à la capture.

Le premier qui capture le Vulnérable adverse gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Batouille (la)

Pingaud F

**Joueurs** 2

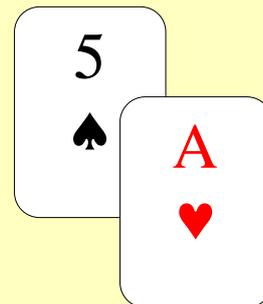
*Jeu de 52 cartes,*

*on ne garde que les 13 coeurs et les 13 piques*

Un joueur sera Coeur et son adversaire Pique (♥ ♠). L'ordre croissant des cartes est le suivant : As, 2, 3.. Dame et Roi.

Les 2 joueurs, chacun leur tour, posent une carte de leur choix face cachée puis les retournent simultanément. La carte de rang la plus élevée remporte le pli. S'il y a égalité, les cartes sont reprises et remises dans le jeu des joueurs (si c'était les 2 dernières cartes, le jeu s'arrête).

Une fois toutes les cartes jouées, celui qui a le plus de plis gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Bisons (la chasse aux)

Ed Lotus

**Joueurs** 2-3

**Plateau** 7\*7, 6 Indiens,  
8 Bisons Blancs et 8 Noirs

2 joueurs: Indien; Blanc+Noir  
3 joueurs: Indien; Blanc; Noir  
Noir et Blanc jouent ensemble.

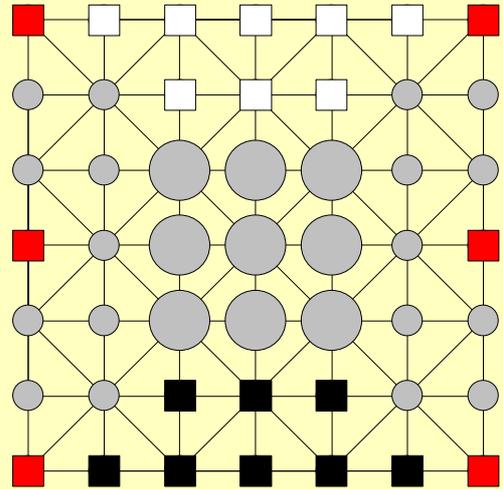
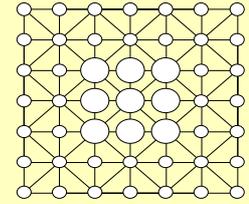
On joue une pièce à la fois.

Indien glisse d'une intersection à sa voisine ou saute les Bisons (qui sont retirés du jeu) comme aux Dames (1 à la fois).

Bison glisse comme l'Indien. Pour pouvoir prendre, Noir et Blanc doivent s'encaster l'un l'autre sur l'une des 9 cases centrales et ils deviennent un Double Bison (Noir dessus, Blanc dessous).

Un Double Bison qui vient d'être pris se transforme en simple Bison Blanc (Noir étant capturé).

Le 1er qui anéantit l'autre gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Black Box

E Salomon

**Joueurs** 2

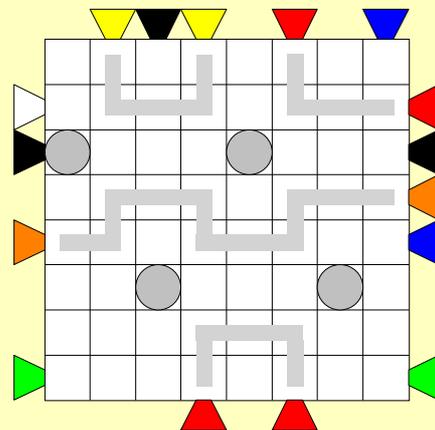
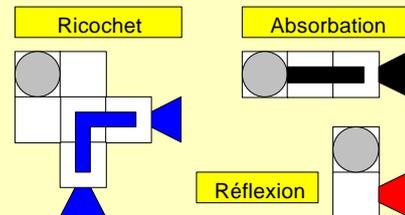
**Damier** 8\*8, 1 feuille quadrillée,  
4 billes (atome), des pions colorés

Le Scientifique place de façon cachée sur un damier 8\*8 tracé sur sa feuille les emplacements des 4 billes. Le Chercheur devra découvrir la position des 4 atomes ainsi cachés.

Le Chercheur tire à partir d'une des case du bord en ligne droite ortho.

Le rayon lancé ricoche sur les coins/angles des billes ou se fait absorber s'il frappe de plein fouet un atome.

Si le rayon ressort sur un bord alors le Scientifique l'indique par un pion coloré sur la case de sortie et un de même couleur sur la case de tir. S'il est absorbé, on marque la case de tir d'un pion noir. S'il revient par réflexion à sa case de tir alors on place un blanc.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Bleu et Gris

Busch H

Joueurs 2

Grille 9\*9,

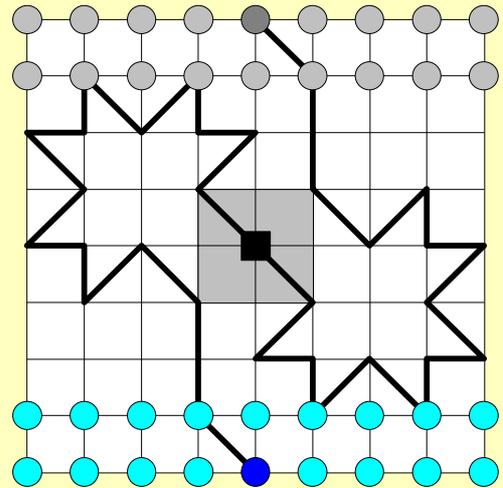
17 pions et 1 capitaine par joueur

Chaque joueur, à son tour, déplace une de ses pièces (soit le capitaine ou un pion).

Le **capitaine** glisse d'une intersection selon le chemin à condition que celle-ci soit libre.

Les **pions** se déplacent ortho d'une intersection. La case centrale leur est interdite. Un pion peut capturer un pion adverse en sautant ortho par dessus. La prise (ou le chaînage de prises) est obligatoire. Les capitaines ne peuvent prendre ni être pris.

Le 1er capitaine à atteindre la case centrale gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Blockades

Joueurs 2

Damier hexa spécial,

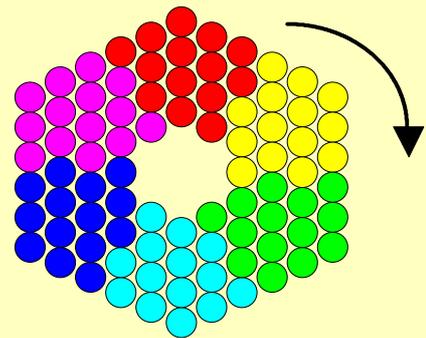
des Noirs, des Blancs (illimités)

Au départ, chaque joueur pose un pion sur une case vide mais sans être dans la même région.

Chaque joueur, à son tour, «glisse» virtuellement son pion dernièrement posé en ligne droite d'autant de cases désirées à condition d'aller dans une nouvelle région, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. On peut traverser une région.

Le joueur pose alors un nouveau pion sur la case d'arrivée et laisse le pion sur la case de départ. S'il doit traverser une case non vide, le joueur reçoit une pénalité.

Le joueur ayant 10 pénalités ou ne pouvant plus bouger perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Blocs

Conway JH

Joueurs 2

Damier 4\*4, 16 pions bifaces

### 1ère partie

Un joueur pose les pions faces blanches et l'autre les faces noires. Blanc commence.

Chaque joueur, à son tour, pose un pion, face de sa couleur, sur une case vide jusqu'à ce que les 16 pions soient répartis.

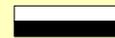
### 2ème partie

Maintenant la distinction entre Noir et Blanc n'existe plus.

Chaque joueur, à son tour, **retourne** l'ensemble des pions d'un **rectangle** (ou d'un carré). Ce rectangle/carré peut être limité à un pion.

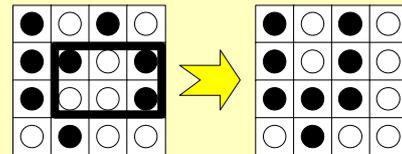
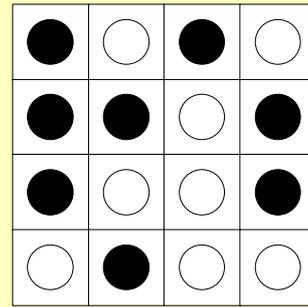
Le rectangle choisi doit comporter un **pion noir dans son coin inférieur droit**. De ce fait, les joueurs jouent du même côté du damier.

Le joueur, ne pouvant plus jouer parce que tous les pions sont blancs, perd.



Pion biface

Exemple de position de départ



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Blocus (le)

C Gaille

Joueurs 2

Papier quadrillé,

1 crayon Rouge et un Bleu

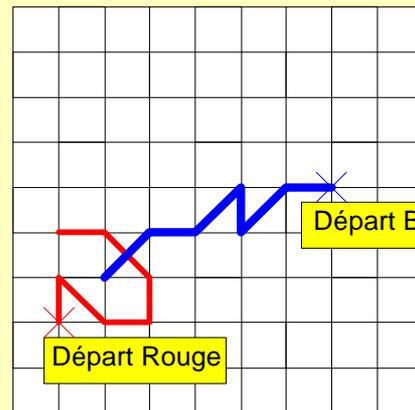
On trace un carré de 9\*9 cases.

Rouge trace une croix sur une intersection de son choix puis Bleu fait de même.

Puis à tour de rôle, les joueurs prolongent leur trait vers une intersection voisine libre (ortho ou diago). Les traits de jonction peuvent se croiser.

Le 1er qui ne peut plus jouer perd.

Variante plus rapide : les traits de jonction ne peuvent se croiser.



Bleu est coincé,  
Rouge gagne

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Boxe (Ia)

S Jackson

**Joueurs** 2

2 feuilles, 2 crayons

Chaque joueur trace une grille de 4\*4 cases, y écrit en haut à gauche D puis répartit secrètement les nombres de 1 à 15 dans chacune des cases.

Puis on montre les 2 feuilles.

Un des joueur sera Pair et l'autre Impair. Pour savoir qui commence, on additionne les nombres situés en bas à droite, le résultat (P/I) déterminant le 1er joueur.

Celui qui commence trace un trait de la case D vers un case voisine (ortho ou diago), idem pour l'autre joueur. Celui dont la case d'arrivée contient le nombre le + grand gagne le round. En cas d'égalité, le précédent gagnant conserve l'initiative mais ne gagne pas ce round.

Le gagnant du round entame un nouveau round en traçant un trait de sa dernière case biffée. Idem pour l'autre. et on continue ainsi les rounds.

Celui qui ne peut plus jouer perd, peu importe le nombre de rounds gagnés.

Si toutes les cases sont jouées, gagne celui qui a gagné le plus de rounds.

Joueur Pair

D	1	8	3
7	11	2	4
12	13	5	6
10	15	9	14

D	14	8	13
5	6	7	12
4	2	11	15
3	10	1	9

Joueur Impair

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Bulo (Ie)

Trad Europe 20e

**Joueurs** 2

25 allumettes

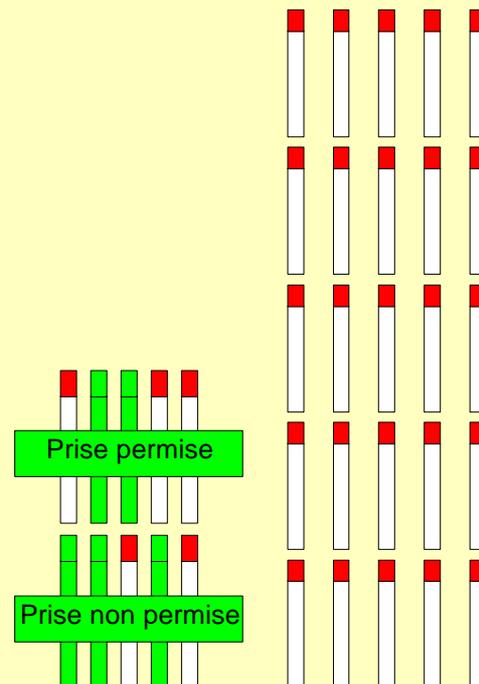
On dispose les allumettes en carré de 5 sur 5.

Chaque joueur à son tour prend autant d'allumettes (même toutes) qu'il le désire dans une rangée ou une colonne. Ces allumettes doivent être contigües.

Celui qui prend la dernière allumette perd.

Il existe une stratégie gagnante basée sur l'algèbre binaire.

Ce jeu est une variance du **Nim**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Butin (le)

**Joueurs** 2

*Damier 8\*8,*

*34 Blancs, 20 Rouges, 10 Noirs*

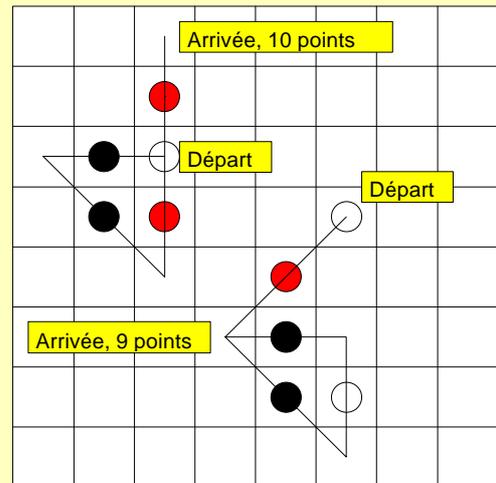
Les 64 pions (B+R+N) sont placés un par case au hasard sur le damier. Puis chaque joueur enlève un pion Blanc du damier.

Chaque joueur à son tour effectue un saut (ou plus) dans les 8 directions. Le joueur est libre quant aux sauts, il peut s'arrêter quand il veut. Une fois les sauts réalisés, le joueur enlève les pions sautés.

Lorsqu'aucun saut n'est plus possible, on compte les points. Noir compte pour 3 points, Rouge pour 2 et Blanc pour 1.

Les points restants sont comptés négativement pour le dernier joueur. Gagne celui qui a le plus de points.

- Blanc 1 point
- Rouge 2 points
- Noir 3 points



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Caesars (les)

Idéal Loisirs

**Joueurs** 2

*Damier 4\*4, 4 pièces argentées,*

*4 pièces dorées*

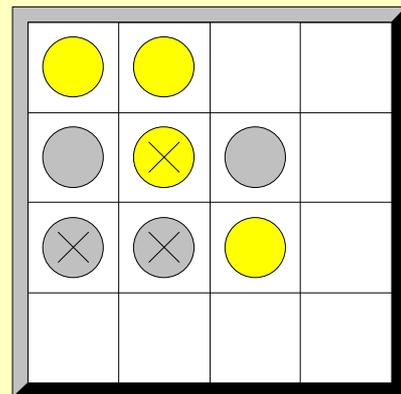
Un joueur Or et un Argent.

Le 1er joueur pose une de ses pièces côté pile ou face sur une case vide. Puis l'autre joueur glisse ortho cette pièce posée en la retournant et pose à son tour une de ses pièces.

Et ceci ainsi de suite.

S'il est impossible de glisser-retourner une pièce adverse, le joueur se contente de la pose.

Le joueur gagne s'il aligne 3 de ses pièces (ortho ou diago) sur les mêmes faces et que cet alignement ne peut être détruit par l'adversaire.



- Face
- ⊗ Pile

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Cercar La Liebre

Espagne XIII

Joueurs 2

Grille 5\*5

Lièvre, 12 Chasseurs

Le Lièvre commence le 1er.

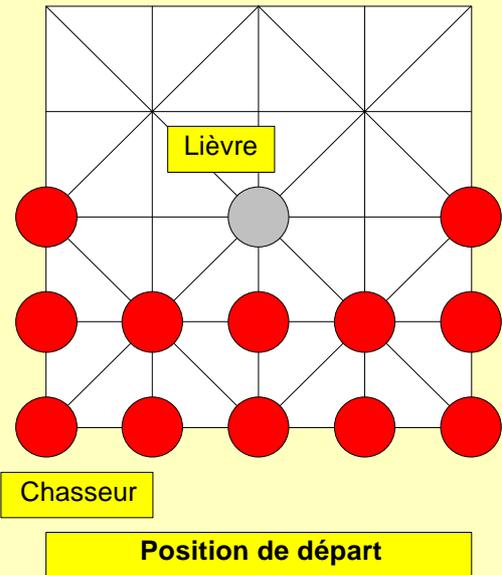
Les Chasseurs se déplacent d'une intersection vers une autre libre.

Le Lièvre se déplace comme un Chasseur mais peut capturer un Chasseur en sautant par dessus celui-ci. Il n'est pas précisé dans la règle originale si le Lièvre peut enchaîner les sauts.

Le Chasseur gagne s'il coince le Lapin.

Le Lapin gagne s'il capture tous les Chasseurs.

*Avec le réseau original, les Chasseurs ont un net avantage. Si les Chasseurs n'utilisent pas les diagonales et que le Lièvre le peut, alors la partie est plus équilibrée.*



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Caméléon (le)

Chanteux H

Joueurs 2 4

Plateau en croix, 24 Blancs, 10 Verts, 10 Bleus, 10

Rouges, 10 Jaunes

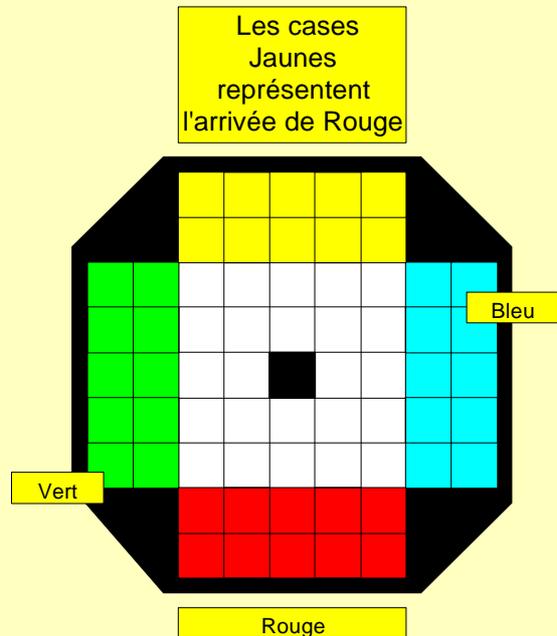
2 joueurs : 2 couleurs chacun;

4 joueurs : 1 couleur chacun;

L'arrivée est située en face (en ligne droite) du départ.

Chaque joueur, à son tour, possède 5 coups successifs: Il doit pousser un pion ou une colonne de pions en ne touchant qu'un pion de sa couleur ou un Blanc. (quelque soit la position de la case). De plus, il est interdit de pousser un pion sur une ligne de départ ou d'arrivée qui ne sont pas les siennes.

Le 1er à transférer ses pions du départ à l'arrivée gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Campus

Parker Ed

**Joueurs** 2

2D6, Pour chq joueur : 1 damier 6\*6  
44 pions (1 à 22), 3 pions étoiles

Chaque joueur joue avec son damier. Chaque damier est rempli avec les 3 étoiles et une partie des 44 autres pions.

A chaque tour de jeu, les deux joueurs jettent simultanément le dé et chaque joueur joue avec le total des 2 dés.

Un lancé de 10 permet par exemple soit de retourner le pion marqué 10 ou de retourner les pions 4 et 6 ou 5, 2 et 3 etc...

Si on ne peut faire le compte juste, on se rabat sur le nombre inférieur et ainsi de suite.

Le retournement d'une ligne complète (ortho-diago) de pions offre en bonus celui d'un pion quelconque. Cela peut produire des retournements en cascade. L'étoile est retournée si tous les pions de sa colonne et de sa rangée sont retournés, ce qui offre encore un bonus.

Le 1er à avoir retourné tous ses pions gagne la partie.

22	1	8	3	20	3
7	11	2	4	X	21
12	13	5	6	7	6
10	X	9	14	19	14
12	22	5	1	17	18
10	15	9	19	16	X

Joueur A

19	X	16	9	15	10
6	18	17	5	10	22
1	14	19	9	X	10
14	6	7	5	13	12
4	21	X	2	11	7
3	3	20	8	1	22

Joueur B

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Cannon Ball

Gerchambeau  
1985

**Joueurs** 2

Damier 13\*15, 7 pions par joueur,  
un pion-ballon, 1 D6

Chaque équipe, à son tour, a le choix entre:

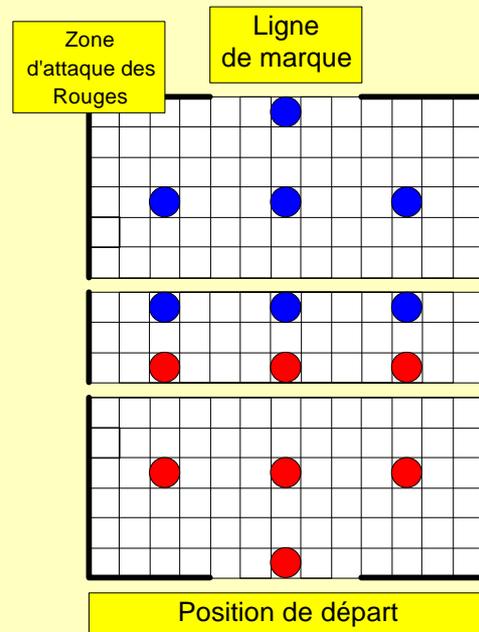
1° Déplacer 2 de ses joueurs (sans ballon) à condition de se limiter à 1 ou 2 zones.

2° Conquérir le ballon; un joueur va sur la case du ballon puis il passe le ballon à un coéquipier (distant de 1 à n cases); puis on a le choix entre un dégagement vers une case vide ou une autre passe. Il peut y avoir plusieurs passes en un seul tour.

Les déplacements et passes se font dans les 8 directions et uniquement à travers des cases vides. Un joueur ne peut faire l'objet que d'une passe par tour. Néanmoins le ballon peut être repassé au joueur qui l'avait le 1er capturé.

L'essai ne peut se faire qu'à partir de la zone d'attaque. Un joueur peut marquer directement s'il capture le ballon en zone d'attaque sans faire de passe.

La 1ère équipe à marquer 3 essais gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Cartawel (le)

Brassinne M

Joueurs 2

Jeu de 52 cartes

Un joueur prend Coeur et l'autre sera Pique. Inspiré de l'Awélé.

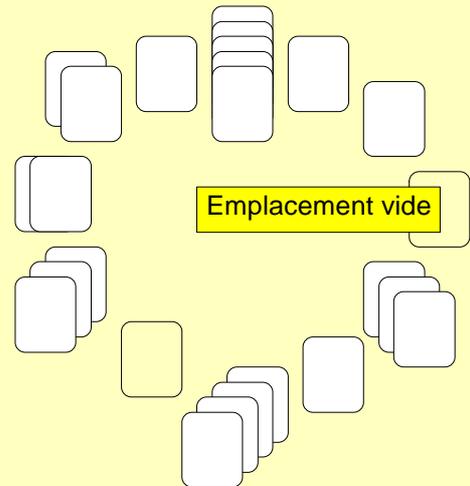
Coeur pose une carte puis Pique en pose une et ainsi de suite de façon à réaliser un cercle de 12 positions. Une fois 12 cartes posées, les joueurs continuent à poser les cartes restantes sur le cercle à condition de ne pas dépasser des paquets de 3.

Puis chaque joueur, à son tour, prend un paquet de cartes à condition qu'il contienne au moins une carte de sa couleur, et les distribue une à une sur les autres emplacements (vides ou non) dans le sens horaire.

Il ramasse le paquet où est tombée sa dernière carte s'il contient 2 ou 3 cartes ou bien si la carte la plus forte du paquet est de sa couleur. Le joueur ramasse les paquets précédents s'ils remplissent les mêmes conditions.

La partie est finie quand il n'y a plus de plis à faire. As, Roi, Dame et Valet valent 20 points et les autres leur propre valeur.

Celui qui a le plus de points gagne.



Exemple de partie en cours

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Cassiopé (le)

M Brassinne  
1981

Joueurs 2

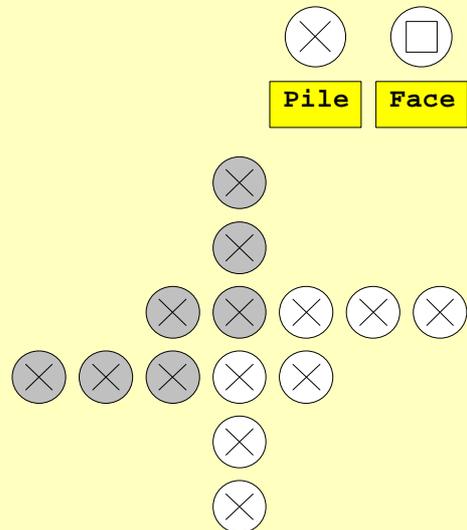
7 pièces de 20 centimes

7 pièces de 1 franc

Chaque joueur à son tour peut:

- Soit **sauter** au dessus d'une autre pièce quelconque, ortho ou diago, après quoi la pièce sauteuse est retournée (P->F; F->P);
- Soit, si elle est côté face, **déplacer** une de ses pièces, ortho ou diago d'une «case», du moment que toutes les pièces restent jointives.

Le 1er à mettre toutes ses pièces du côté face gagne.



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Catch A Thief

ed knots

**Joueurs** 2

2 grilles 11\*11 dont une cachée,  
1 Détective, 10 pas, 10 indic (1..10)

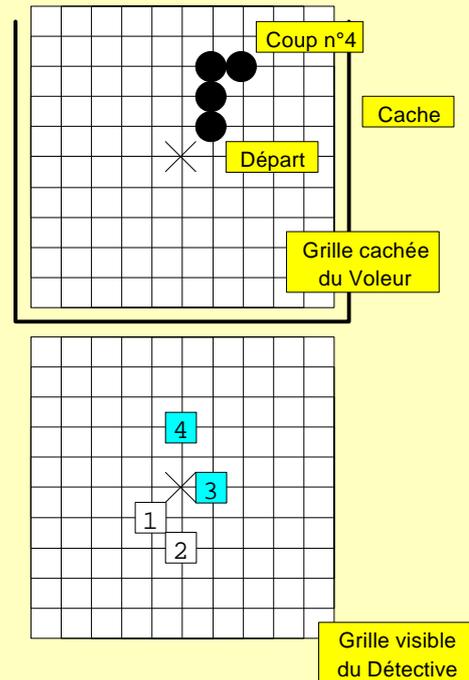
Le voleur place son 1er pas sur l'un des 8 points autour du point central sur la grille cachée. Le Détective place son pion sur la grille visible sur un point de son choix. Si D est sur la même ligne (vert/horiz) que V il faut remplacer le pion D par l'indic 1 côté bleu sinon côté blanc. Puis V pose un nouveau pas à côté (ortho) du 1er sur la grille cachée et D pose à nouveau son pion où il veut etc...

V doit toujours aller vers un bord et ne peut revenir sur ses pas, ceci en 10 coups.

Si V atteint le bord de la grille, il gagne. Si D se pose sur V, D gagne.

Pion bleu : même ligne ou colonne.

Pion blanc : pas même ligne ou colonne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Chasse au Cordeau

Truran T

**Joueurs** 2

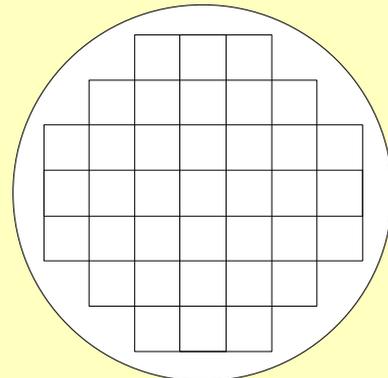
Damier spécial, 20 Blancs,  
1 Cavalier Blanc, 1 Cavalier Noir

Au 1er tour, chaque joueur pose son cavalier dans une case vide.

Chaque joueur, à son tour, déplace son cavalier vers une case vide ou vers une case occupée par un pion de sa couleur et pose un pion de sa couleur sur la case qu'il vient de quitter si celle-ci était vide.

Le 1er à réussir un alignement de 4 pions contigus ortho ou diago gagne.

Un **morpion** assez particulier.



Déplacement du cavalier:  
une case ortho puis diago  
(ou l'inverse)  
sans se préoccuper  
de la case traversée

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Chat et Souris

France XIX

**Joueurs** 2

*Grille spéciale*

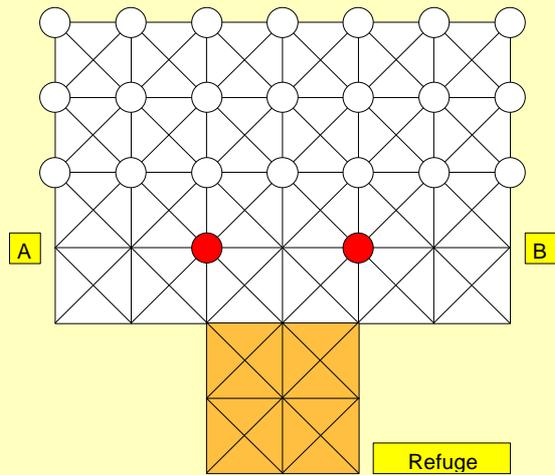
*2 chats, 21 Souris*

On place les 21 Souris comme indiqué sur le dessin. Par contre, Chat dispose ses 2 pions comme il désire sur la ligne AB  
Souris commence.

Une Souris glisse ortho-diago d'un point vers un autre qui soit vide et toujours de l'avant ou de côté mais jamais en arrière.

Un Chat se déplace aussi d'un point à un autre vide mais dans tous les sens. Un Chat peut capturer en sautant au dessus d'une Souris. La capture est obligatoire. On ne peut chaîner les sauts.

Souris gagne s'il parvient à occuper les 9 points du refuge.  
Chat gagne s'il ne reste moins de 9 Souris.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Chiens et Loup

Europe  
17e

**Joueurs** 2

*Damier 10\*10,*

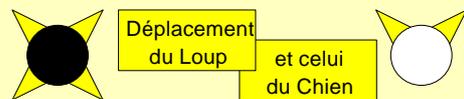
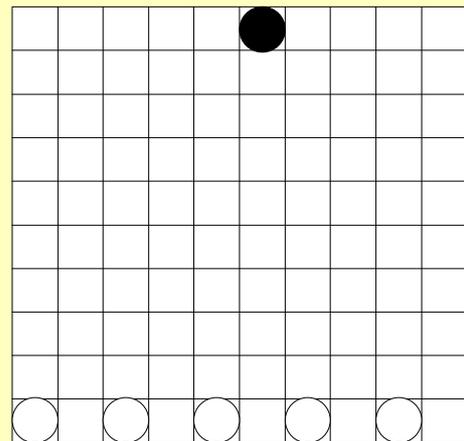
*5 chiens (Blanc), 1 Loup (Noir)*

Les Chiens (Blanc) jouent en 1er.

A tour de rôle, les joueurs déplacent une pièce d'une case en diagonale. Les sauts, les prises ne sont pas permis. Les Chiens avancent, mais le Loup avance et recule.

Si les Chiens bloquent le Loup, Blanc gagne.  
Si le Loup atteint la rangée du bas, Noir gagne.

Blanc a nettement l'avantage dans ce jeu, il est quasi sûr de gagner s'il ne fait pas de grosses erreurs.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Chilvalry (le)

Parker 1888

Joueurs 2

Tour à tour, les 2 joueurs déplacent une pièce.

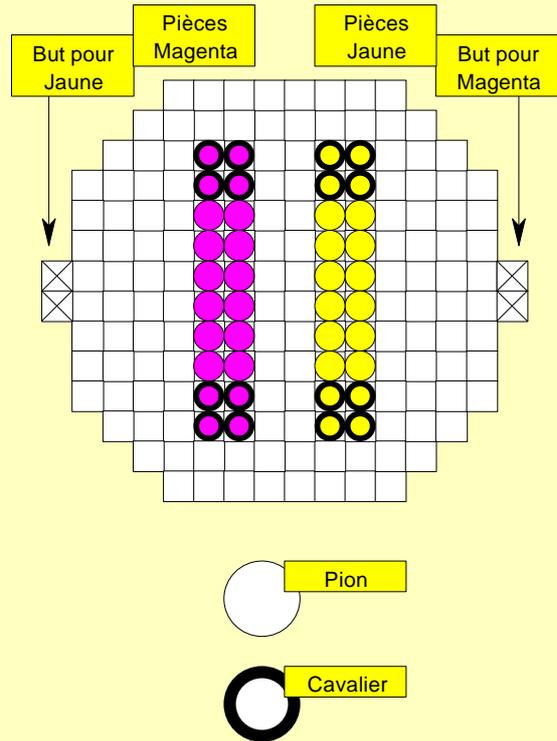
Le pion glisse ortho-diago d'une case à l'autre ou saute au dessus d'une pièce amie ou ennemie (dans ce dernier ca, on retire la pièce ennemie).

Le cavalier peut effectuer en un coup ces 2 déplacements mais avec une restriction : le saut avec prise doit être précédé d'un saut par dessus une pièce amie.

Un joueur ne peut occuper ses cases X.

Gagne celui qui occupe les 2 cases X de son adversaire.  
Perd celui qui a moins de 2 pièces.

Parfois appelé Camelot.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Chomp (le)

D Gale  
1973

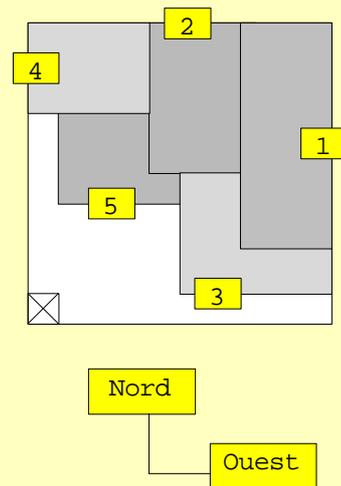
Joueurs 2-3-4

Feuille quadrillée, un crayon

On délimite d'abord un carré de 10 à 20 carreaux de côté, puis on marque d'un symbole la case située en bas à gauche (Sud-Ouest).

Le joueur, à son tour, délimite un secteur en traçant 2 demi-droites partant du Nord et allant vers l'Est. On peut dessiner sur les côtés du carré de base. Le secteur ainsi délimité est noirci et on ne peut plus y tracer de ligne mais ses bords servent d'appuis à la délimitation d'autres secteurs.

Celui qui est obligé de prendre le carreau marqué a perdu.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Claim (le)

Randolph A  
Jumbo Int.

**Joueurs** 2 3 4

5 morceaux de carte,  
4\*18 pions(j-b-r-v), 4\*3 tours (j-b-r-v)

On crée le terrain : 3 morceaux pour 2 joueurs (5 territoires), 4 pour 3 et 5 pour 4. Puis chaque joueur, à son tour, pose 2 pions sur des points libres.

Les tours se déroulent en Prise, Déplacement, Bataille, Conquête.

**Prise:** chaque joueur PEUT retirer 4 pions adverses (de même couleur ou de couleurs différentes). Au cours d'un tour, un joueur ne peut avoir perdu plus de 4 pions.

**Déplacement:** le joueur glisse 1 ou n pions ortho d'une case, le saut ortho (sans prise) est permis.

**Bataille:** le joueur retire les pions ou tours adverses pris en sandwich entre 2 de ses pions.

**Conquête:** si le joueur est le seul à avoir des pions/tours sur un territoire, il y pose une tour.

**Fin de partie:** Le 1er à conquérir 3 territoires gagne. Pour 4 joueurs en 2 équipes, l'équipe gagnante doit conquérir 5 territoires.

prise : retirer 4 pions... dans une zone adjacente ?

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Coco Crazy (le)

Ravensburger

**Joueurs** 2 3 4 5 6 7 8

1 plateau, 36 bobbles (singe) en 6 couleurs,  
6 noix de coco, 1D6 (?? Yeux Permute Pivote Singe)

On remplit chaque noix de coco avec 6 bobbles de la même couleur. On referme les noix et on les pose sur les 6 cases du plateau et on les permute pour qu'on ne sache plus à quelle noix correspond quelle couleur.

Pour commencer, chaque joueur regarde secrètement dans une noix et la repose sur le plateau à sa place.

Chaque joueur à son tour de **jeulance le dé** :

**Yeux** : Tous les joueurs prennent une noix et secrètement regardent dedans puis reposent les noix sur le plateau.

**Permute** : Tous les joueurs permutent le plus vite 2 noix.

**Tourne** : Le joueur tourne le plateau d'un quart de tour vers la gauche.

**?** : Le joueur désigne une noix, annonce une couleur et regarde secrètement dedans. S'il a deviné juste, il sort un bobble sinon il repose la noix à sa place.

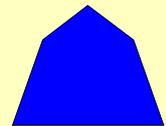
**Singe** : Le joueur choisit entre 3 actions : Permute, Yeux, ?.

Le premier joueur qui possède 6 bubbles de couleur différente **gagne**.

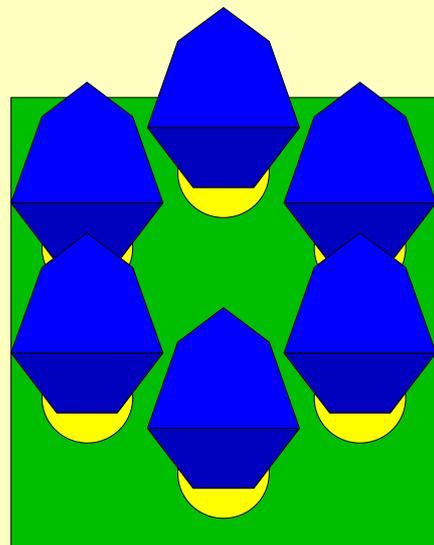
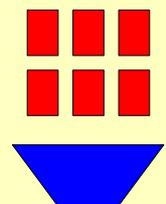
**Pour 7 à 8 joueurs:** il faut collectionner 5 bobbles.

**Option pro** : La couleur qui vient d'être devinée n'a pas le droit d'être désignée tout de suite après par un autre joueur.

Noix de coco



6 bobbles rouges



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Colleurs d'Affiche

**Joueurs** 2

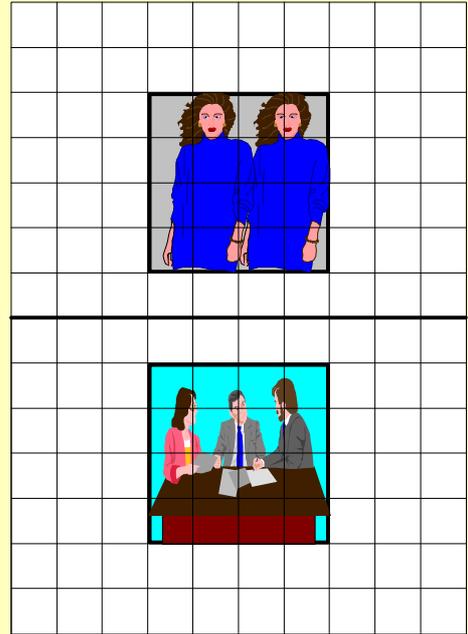
*Damier 14\*10,*

*2 photos découpées en 4\*4*

Chaque joueur, à son tour, glisse ortho un élément de sa photo vers une case vide voisine. Le saut et la prise sont interdits.

Le 1er à reconstituer sa photo sur l'emplacement initial de la photo adverse gagne.

Plus simple que **HollyDécor**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Collier (le)

**Joueurs** 2

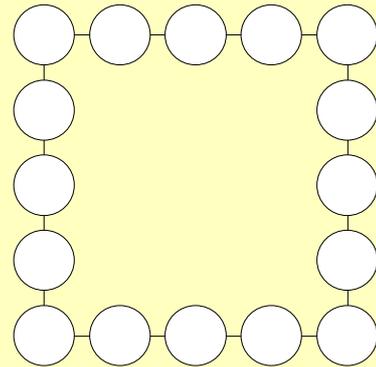
*16 pièces*

Chaque joueur, à son tour, enlève 1 ou 2 pièces (qui sont jointives orthogonalement).

Le joueur qui enlève la dernière pièce gagne

Variante du **Nim**.

Il existe une stratégie gagnante.



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Colonnes de Trois

Joueurs 2

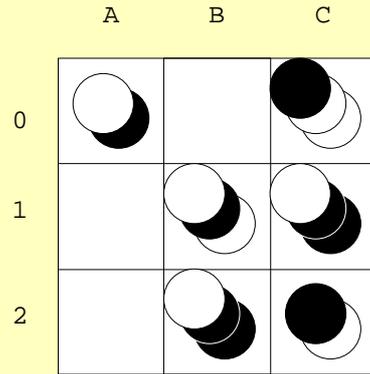
Damier 3\*3, 8 Noirs, 8 Blancs

2 phases: Pose et Déplacement.

**Pose:** Chaque joueur, à son tour, pose un de ses pions sur une case vide ou déjà occupée. Une pile ne peut dépasser 3 pions.

**Déplacement:** Chaque joueur, à son tour, déplace ortho un pion seul, ou le pion situé au sommet d'une pile, vers une case voisine.

Le joueur ne pouvant déplacer de pion perd.



Noir est obligé de jouer C0-B0 car son pion C2 est bloqué  
Blanc joue C1-C0 et gagne puisque Noir est bloqué.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Contrebandiers (les)

Ed Spear

Joueurs 2

Damier 13\*13, 5 marchandises,  
13 Contrebandiers, 13 gendarmes

Sous quelques contrebandiers se cachent 5 pastilles Marchandises.

Chaque joueur, à son tour, glisse d'une case vers l'avant (ortho ou diago) un de ses pions.

Le Gendarme peut prendre la place d'un pion Contrebandier. Si celui-ci possédait une pastille Marchandise, le Contrebandier est éliminé sinon le Gendarme est retiré du jeu.

Le Gendarme gagne s'il retrouve les 5 Marchandises. Le Contrebandier gagne s'il arrive sur la ligne adverse avec au moins une marchandise.

schéma et surtout,  
positions de

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Couleurs (les)

D Silverman 1971

**Joueurs** 2

*Feuille de papier,  
4 crayons Noir-Bleu-Rouge-Vert*

Les 2 joueurs dessinent une carte contenant 20 à 30 zones avec le crayon noir.

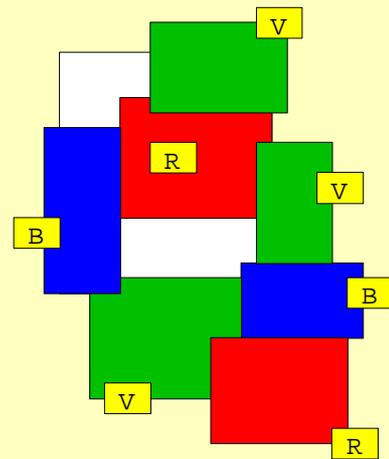
Le 1er prend l'un des 3 crayons (BRV) et colorie une zone vide de son choix.

L'autre joueur prend lui aussi un des 3 crayons et fait de même.

2 zones voisines (c'est à dire ayant une frontière commune) ne peuvent être de même couleur.

Celui qui ne peut plus jouer a perdu.

Ce jeu est basé sur le théorème des 4 couleurs.



Bien qu'il reste 2 régions vides, le joueur ne peut plus les colorier sans enfreindre la règle

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Cristaux (les)

E Salomon 1973

**Joueurs** 2

*Feuille quadrillée,  
un crayon Rouge et un Bleu*

Rouge et Bleu tracent un rectangle ou un carré qui détermine la surface de jeu.

Rouge colorie un carreau vide de son choix puis Bleu en fait de même et ainsi de suite.

Il s'agit de réaliser des figures géométriques symétriques par l'horizontale, la verticale et les 2 diagonales centrales. Les carrés composant le cristal doivent se toucher par au moins un côté.

Un cristal doit au moins comporter 4 carrés.

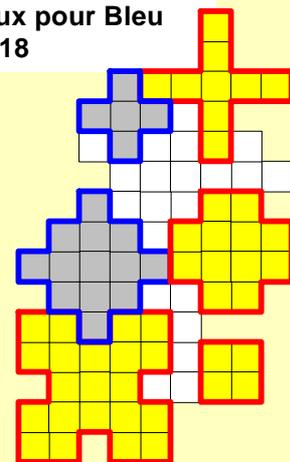
Une fois la surface de jeu remplie (ou autre critère), les joueurs comptent le nombre de carrés que comportent tous leurs cristaux. Gagne celui qui en a le plus.

**4 cristaux pour Rouge**

$$9+12+4+21=36$$

**2 cristaux pour Bleu**

$$5+13=18$$



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Croks (les)

?

Joueurs 2

Damier 6\*6,

10 croks blancs, 10 croks noirs

Au début, chaque joueur à son tour pose un crok orienté sur une case vide et qui ne soit pas en position de prise (voir plus bas). Une fois tous les croks posés, on passe à la 2ème phase.

Chaque joueur, à son tour, a le choix entre 3 possibilités:

-Glisser un de ses croks de 1 ou 2 cases ortho dans son sens d'orientation ou d'une dans les autres directions ortho;

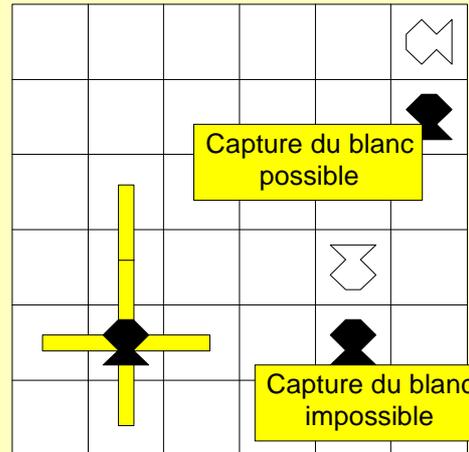
-Pivoter un de ses croks d'un quart de tour (à droite ou à gauche);

-Capturer un crok adverse. Soit A un crok et B son adversaire. Si A et B sont voisins ortho, que A est orienté vers B et que B ne soit pas orienté vers A, alors A peut capturer B en prenant sa place et B est retiré du jeu.

Le 1er qui capture tous les croks adverses gagne.



Orientation du crok



Capture du blanc possible

Capture du blanc impossible

5 cases possibles

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Croks Repros (les)

?

Joueurs 2

Damier 6\*6,

10 croks blancs, 10 croks noirs

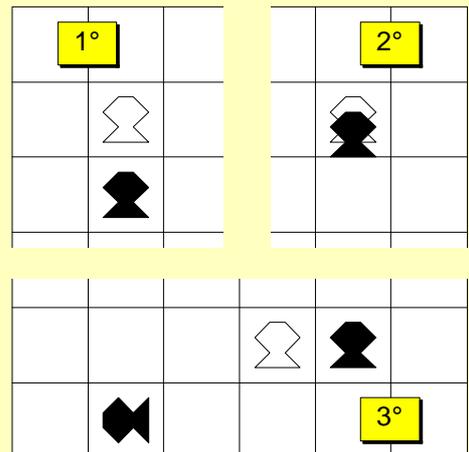
Ce jeu est identique à celui des Croks mais axé reproduction. Le nombre de croks à poser est de 6, les autres croks restent en réserve. La capture devient reproduction.

La prise pour reproduction d'un crok adverse n'est possible que de dos. Le crok sauté n'est pas retiré du jeu. Au tour suivant, le crok sauteur glisse sur une case ortho voisine sans changer d'orientation, puis le joueur pose un nouveau crok à sa couleur sur une case vide quelconque. Ce crok ne doit pas être en position de prise.

Gagne celui qui place ses 10 croks



Orientation du crok



1°

2°

3°

Orientation du nouveau crok au choix

implicitement, il n'est pas permis au pion qui se fait sauter de fuir lors de son tour de jeu, si ?

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Crosscram (I)

J Bynum 1972

**Joueurs** 2  
25 allumettes

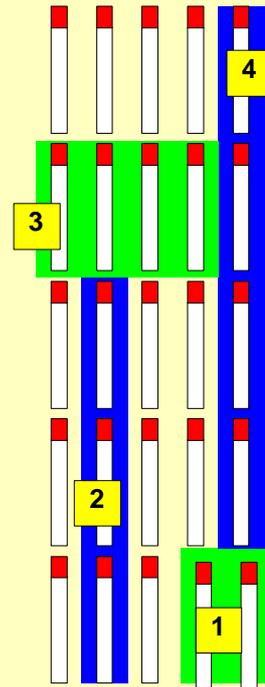
On dispose les allumettes en carré de 5 sur 5..

Le joueur A à son tour prend autant d'allumettes (même toutes) qu'il le désire dans une rangée et le joueur B dans une colonne. Ces allumettes doivent être contigües.

Celui qui prend la dernière allumette perd.

Il existe une stratégie gagnante basée sur les puissances de 2.

Ce jeu est une variance du **Bulo**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Crosso (Ie)

CS Elliot 1975

**Joueurs** 2  
Damier 8\*8, un crayon ou 2  
ou des pions de 2 couleurs

Il y a 2 manches dans ce jeu :

Le joueur désigné comme l'attaquant dans la 1ère manche devient l'attaqué dans la seconde.

L'attaquant trace des croix, l'attaqué-défenseur trace des ronds.

L'attaquant met une croix dans le carreau vide de son choix afin de réaliser des alignements de 3 croix ou plus ou de forcer le défenseur à faire de même. Les alignements peuvent être horizontaux, verticaux ou bien diagonaux.

L'attaqué pose des ronds afin d'empêcher ces mêmes alignements sans faire lui-même des alignements.

A la fin d'une manche, on compte pour l'attaquant 1 point par alignement de 3 croix ou ronds, 2 points par alignement de 4, 3 points par alignement de 5.

A la fin de la seconde manche, celui qui possède le plus de points a gagné.

	×		○				
		×	○				
	×	○	×	○			
	○	×	×	×			
				○			

Ici, l'attaquant a déjà 4 points  
2 pts pour la diag de 4 X  
1 pt pour l'horiz de 2 X  
1 pt pour la diag de 3 O

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Cul de Sac

Lazy Day

Joueurs 2

Damier 14\*11, 2 Noirs, 2 Blancs

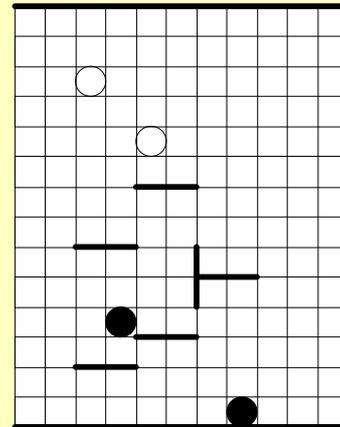
36 murs (large de 2 cases)

Au départ, on pose ses pions sur sa ligne de départ (côté de 11 cases).

A tour de rôle, les joueurs glissent un de leurs pions de 2 cases orthogonalement (changement de direction possible) et placent un mur d'arrêt entre les cases. On ne peut franchir un mur. Il est interdit de couper de façon définitive la route à l'adversaire (et la sienne), par contre les labys les plus tortueux sont admis et même conseillés.

Le 1er qui mène un de ses pions sur la ligne adverse gagne.

Ligne des Blancs



Mur

Ligne des Noirs

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Daméléon (le)

Segalen B  
1984

Joueurs 2

Damier 6\*6 coloré,

2\*(2jaune+2cyan+2magenta)

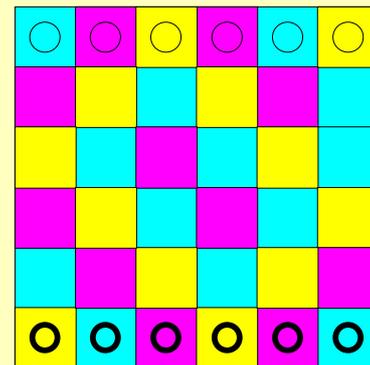
Les 12 pions sont placés comme indiqué ci-contre.

Chaque joueur, à son tour, glisse ortho un de ses pions, soit d'une seule case si la case où il se trouve est à sa couleur, sinon de 1 ou de 2 cases.

La prise se fait en allant sur la même case que le pion à prendre. **Il ne peut y avoir de prise que si les 3 couleurs sont réunies** par ex. un pion cyan peut capturer un pion magenta sur une case jaune.

Gagne celui qui capture 4 pions adverses ou bloque l'autre.

Joueur 1



Joueur 2

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Dames Chinoises (les)

**Joueurs** 2 3 4 5 6

*Damier spécial,  
10 billes par joueur*

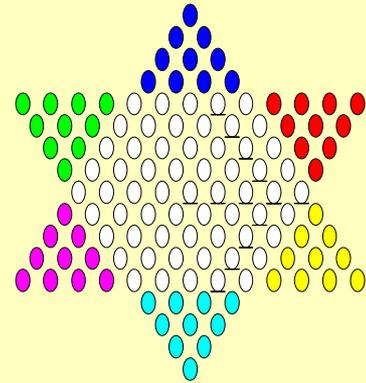
Chaque joueur place ses 10 billes dans son triangle de départ.

Chaque joueur à son tour déplace une bille d'un trou à un autre contigüe ou en sautant une ou n fois par dessus d'autres billes (les siennes ou adverses).

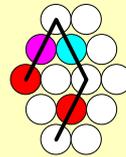
Le 1er à remplir le triangle opposé des ses pions gagne.

### Autre règle:

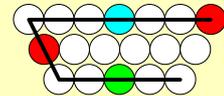
Le saut peut être à longue distance mais symétrique. Le point d'arrivée est symétrique à la bille sautée. Les trous sautés doivent être vides comme le trou d'arrivée.



Exemple  
de saut  
pour Rouge



Sauts selon  
la nouvelle règle



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Dames en kit (les)

Pingaud F

**Joueurs** 2

*20 plaques et 10 pions blancs,  
20 plaques et 10 pions noirs*

La table est vide au départ.

2 phases: Pose et Mouvement

**Pose:** Chaque joueur, à son tour, pose sur la table une plaque ou un pion ou les 2 en même temps.

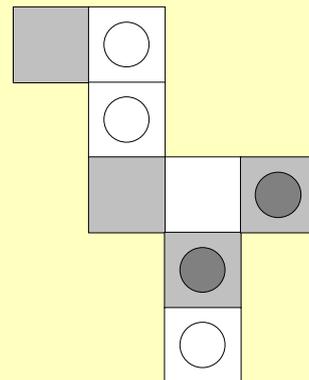
Un pion doit toujours être sur une plaque de même couleur.

Une plaque qu'on pose doit toucher au moins une plaque déjà posée par un côté.

**Prise:** La prise est obligatoire, **le joueur doit prendre plutôt que poser ou bouger**. Le pion saute ortho par dessus le ou les pions adverses (s'ils forment une ligne continue), et doit arriver sur une case de sa couleur. Le joueur décide de la prise en cas de choix multiples. On peut chaîner les prises.

**Mouvement:** Le joueur, ayant tout posé, glisse un pion ortho ou diago vers une case voisine de sa couleur. La prise reste possible.

**Fin de partie:** Le 1er à éliminer ou bloquer les pions adverses gagne.



Exemple de partie en cours

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Dames Francaises

Trad France

**Joueurs** 2

*Damier 10\*10,*

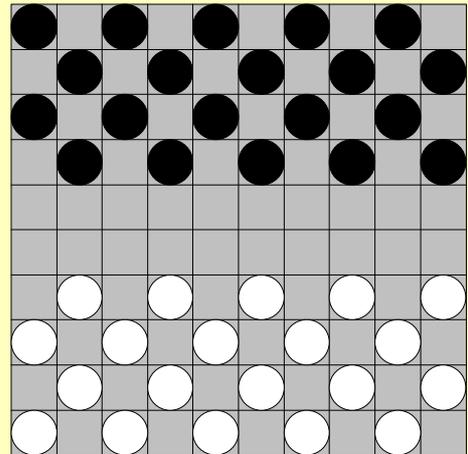
*20 Noirs, 20 Blancs*

Chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions d'une case diago vers l'avant ou saute diago (avant-arrière) par dessus un pion adverse. Le chaînage de sauts est obligatoire au maximum de prises. Cet oubli fait perdre la partie.

Un pion qui finit son déplacement sur la dernière rangée se transforme en Dame. La Dame se déplace comme un Fou aux Echecs et peut sauter à distance.

Dans tous les cas de prise, les pions capturés sont retirés une fois les sauts finis.

Gagne celui qui reste le seul en piste



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Damma (le)

Sahara Trad

**Joueurs** 2

*Damier 10\*10*

*40 bâtonnets, 40 ronds*

Un joueur sera Mâle : les bâtonnets.

L'autre sera Femelle : les ronds.

Le joueur Mâle commence la partie.

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace une de ses pièces. Au choix, il la :

- Glisse ortho-diago d'une seule case vers l'avant dans les 3 directions pour une pièce simple,
- Glisse ortho-diago d'une seule case dans les 8 directions dans le cas d'une damma;
- Saute ortho-diago une pièce adverse dans tous les sens.

La prise est obligatoire, en cas de manquement, l'autre joueur souffle (cafar) la pièce fautive avant de jouer son tour.

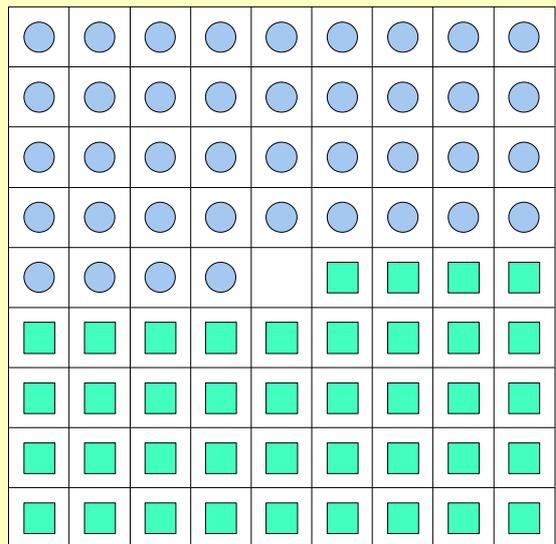
Quand une pièce arrive sur la dernière rangée, elle se transforme en damma qui peut glisser dans les 8 directions.

Gagne celui qui capture toutes les pièces adverse.

Le gagnant devient Mâle pour la partie suivante.

Il existe une version plus simple : le Kharberg qui se joue sur un damier de 5\*5, avec 12 pièces pour chaque joueur.

Joueur Femelle



Joueur Mâle

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Décombres

F Pingaud  
1985

**Joueurs** 2

2 joueurs (Croix et Rond)

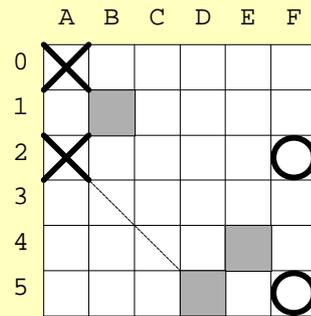
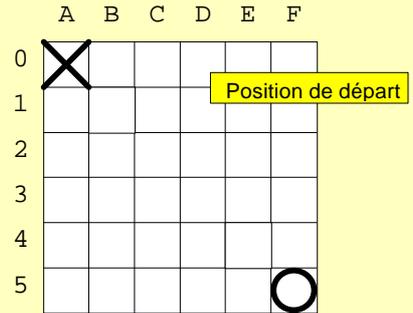
2 grilles 6\*6, 2 crayons, 2 gommes

Chaque joueur, sur sa grille qu'il tiendra toujours cachée, place 2 décombres en B1 et E4. Croix se met en A1 et Rond en F6.

Les joueurs se déplacent, tour à tour, de 1 à 3 cases (ortho et diago) tout en pouvant changer de direction en cours de route. Les cases de passage doivent être vides. Un joueur peut choisir de ne pas se déplacer.

Ceci fait, le joueur tire en ligne droite (ortho-diago) sur une case (sauf sur lui-même) à condition de ne pas tirer par dessus une case décombres. Si cette case est celle de l'adversaire, il gagne. Sinon elle se transforme en décombres. **Les joueurs ne tirent pas au premier tour.**

Le joueur perd s'il est complètement entouré de décombres.



Croix s'est déplacé en A2.  
Rond a suivi en F2  
Maintenant Croix tire en D5  
Cette case devient un décombres

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Déflexion

Lapointe PN 1999

**Joueurs** 2

2 damier 6\*6, un cache, 12 paires de pions différentes

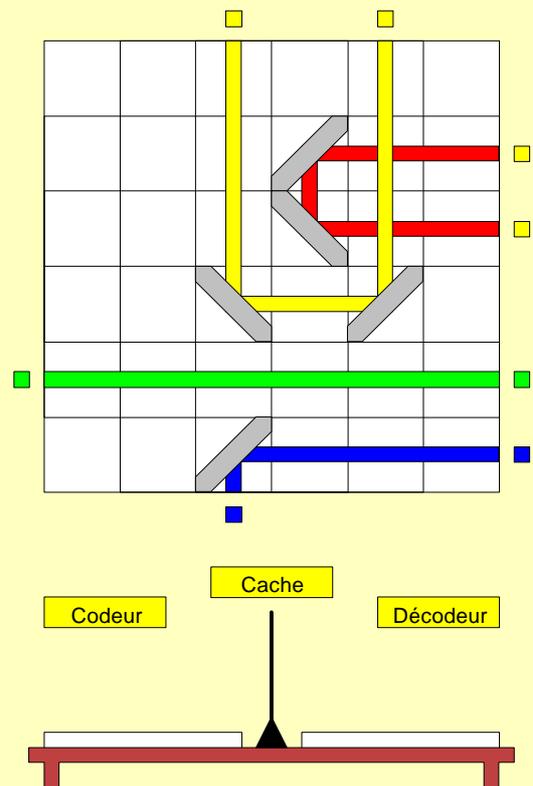
5 déflecteurs Codeur, 5 déflecteurs Décodeur

Un joueur sera le **Codeur** et l'autre le **Décodeur**.

Le **Codeur** dissimule 5 déflecteurs sur son damier à l'abri du regard du Décodeur.

Le **Décodeur** pose en bordure de son damier un pion coloré afin de lancer un rayon laser qui rebondira sur d'éventuels déflecteurs. Le Codeur indique par un pion de la même couleur où ressortira le laser lancé.

Quand le Décodeur pense avoir trouvé la position de 5 déflecteurs, il pose ses 5 déflecteurs sur son damier de décodage.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Dino (le)

Fun Connection

**Joueurs** 2 3 4 5 6

**Damier** 6\*6, 6\*2 **Pions**, 36 oeufs, 5 Dinos

Sur chaque case, se trouve 4 arbustes.

On décide de la place des 6 nids de dinosaure. Le nombre d'oeufs par nid = nbre joueurs + 1 (4 joueurs = 6 oeufs) sauf pour 6 joueurs = 6 oeufs. Les nids sont posés sur les arbustes. Un seul nid (oeufs même couleur) par case.

Tous les joueurs, sauf celui qui commence, posent un dino en barrage entre 2 cases sur un côté. Au moins, 3 dinos doivent être posés (2j=3d; 3j=4d; 4j/5j/6j=5d).

Chaque joueur à son tour dispose de **4 points** pour déplacer un seul pion. Chaque **déplacement** coûte **1 point**.

On peut traverser une case déjà occupée par un autre pion mais on ne peut s'y arrêter. Les Dinos et les Nids avec oeufs sont des obstacles infranchissables.

Le **reste** des points non utilisés sert à **déplacer le météore**.

Si un joueur arrive dans une case ayant un nid, il peut prendre un oeuf dans la pile.

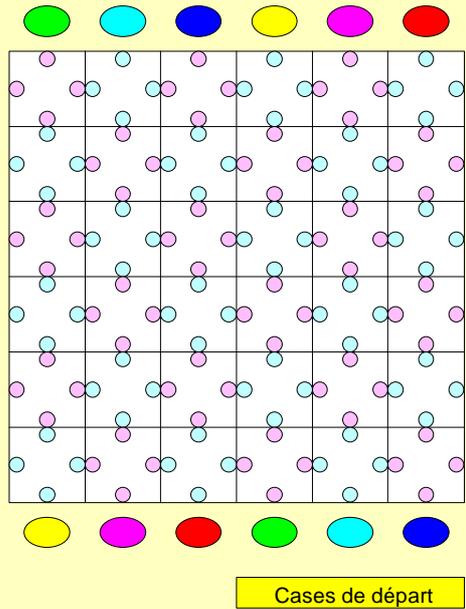
Un pion qui revient sur une des 2 cases de départ décharge ses oeufs mais ne peut plus repartir. Si les 2 pions sont revenus, les 4 points de déplacement servent à déplacer le météore.

**Quand le météore finit sa course**, on compte les points pour les oeufs déposés sur les cases de départ des pions.

Chaque oeuf compte pour 1 point. Plus 5 points par couleur différente. Ex : 1jaune, 1vert, 2bleus =  $4+3*5 = 19$ .

**Gagne** celui qui a le plus de points.

Cases de départ



Le météore se déplace sur une piste de n cases qui entoure le damier.  
2 joueurs = 28 cases  
3 j = 38c 4 j = 48c 5 j = 58c 6 j = 68

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Diviyan Keliya

Ceylan

**Joueurs** 2

**Une grille spéciale**

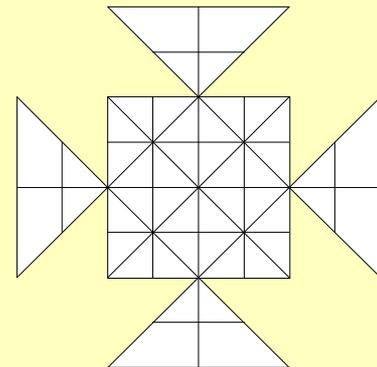
**2 Léopards, 24 Vaches**

La grille étant vide, Léopard pose un pion sur une intersection de son choix, Vache fait de même. Léopard pose son 2ème pion. Vache pose à son tour. Maintenant Léopard, ayant posé ses 2 pièces peut se déplacer. Vache continue à poser ses pièces jusqu'à ce qu'elle ait tout mis.

Léopard glisse d'une intersection à une autre vide. Il peut aussi capturer une Vache en sautant par dessus. L'enchaînement des sauts n'est pas permis.

La vache glisse d'une intersection à une autre vide. Elle se saute pas.

Léopard gagne s'il capture toutes les Vaches  
Vache gagne si elle bloque les 2 léopards.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Docteur Jekhyde

Brassinne M  
1984

**Joueurs** 2 3 4

4 pions, 1 crayon, 1 feuille par joueur  
1 Dé

Chaque joueur est un biochimiste qui tente de reprendre figure humaine.

Au départ, chaque joueur lance 3 fois le dé afin de positionner 3 pions sur les 3 pistes (T M J). Si on sort le 1, on rejoue le dé.

Chaque tour se décompose en :

1° Chaque joueur note en secret une case de 1 à 25 puis tous dévoilent leurs écrits et vont à la case désignée. Si 2 joueurs ou plus vont dans la même case, le 1er dans l'ordre du tour place son pion au sommet de la pile.

2° Chaque joueur solitaire choisit la fiole qu'il va boire. S'il y a plus d'un joueur par case, le 1er peut boire la fiole désirée, ou faire boire une fiole de force à un des adversaires. Les autres ne boivent pas d'eux-même.

3° On applique les mutations subies par la fiole en déplaçant le ou les pions sur les 3 pistes (TMJ). Il ne peut y avoir qu'un pion par case sur la piste, on saute donc les cases occupées. De plus, il est interdit de rester plus de 2 tours sur une case 1. Après la case 6 vient la 1.

Le 1er à mettre ses 3 pions sur les cases 1 gagne.

Tête	1	2	3	4	5	6
Main	1	2	3	4	5	6
Jambe	1	2	3	4	5	6

01	T+1	J+1		14
T+1	B+1			
02	J+2	T+1		15 T+8
03	B+2	J+1		16 T+3
J+2				
04	J+3	T+1		17
T+8	B+7	J+4		
05	T+4	J+2		17
J+1	T+1			
06	J+3	B+2		18 T+3
07	T+4	B+3	J+6	19 T+2
J+2				
07	J+4			
20	T+2	B+1		
08	J+2	B+2		20
T+9	B+3	J+5		

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Don Juan & Dragueurs

Brassinne M  
1983

**Joueurs** 2 3 4 5 6

Plan, un pion par joueur,  
des pions neutres (animateurs)

Une partie se déroule en succession de tours impairs qui sont les jours, et pairs qui sont les nuits. Il y a :

- 5 neutres par joueur si 2 joueurs.
- 2 neutres par joueur si 6 joueurs
- 3 neutres sinon.

Le joueur crée tout d'abord son personnage, en répartissant 25 points sur 4 caractéristiques (allant de 0 à 20) : Bronzage, Argent, Look, et Fraîcheur.

A chaque tour de jeu, les joueurs indiquent en secret où leur personnage se déplace, ainsi que les endroits où ils envoient leurs neutres perturber les autres; puis ils exécutent leurs instructions de concert.

A chaque endroit, il peut y avoir 3 cas de figure après les déplacements:

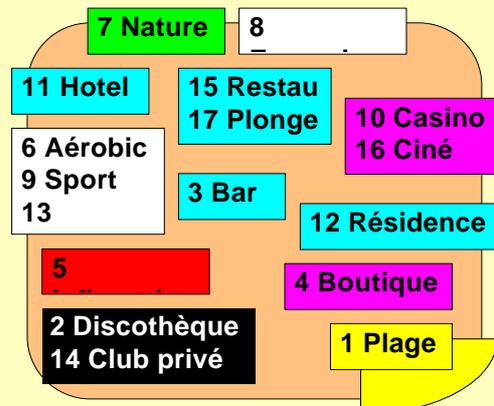
1° Un ou plusieurs personnages se trouvent dans le même endroit sans neutres. Pour chaque joueur, si toutes ses caractéristiques sont comprises entre 8 et 12, il gagne les coeurs présents dans l'endroit en fonction du jour et de la nuit. Puis applique les ordres sur les caractéristiques (B+3)

2° Il y a autant ou moins d'animateurs que de personnages. Aucun coeur n'est acquis. On applique les ordres (L+1 A-2).

3° Il y a plus d'animateurs que de personnages. Aucun coeur n'est acquis, et pas non plus de modification de caractéristiques. Tous les personnages sont obligés d'aller à l'aérobie et modifient leurs caractéristiques.

Cacher	Endroit	Echelle
Indisponible en		

Bronzage																			
Argent																			
Look																			
Fraîcheur																			



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Drôle de Fromage

Schmidt Ed

**Joueurs** 2 3 4

*Damier 8\*8, 6 vers, 4 souris, 1 Dé,  
16 fromages (4 gr, 8 moy, 4 pe)*

**Au départ**, les joueurs placent un ver dans 6 fromages (2 gros, 4 moyens). Ils mélangent les fromages et les disposent comme indiqué ci-contre.

**Jeu:** Chaque joueur, à son tour, lance le dé et déplace ortho sa souris d'autant de cases vides qu'indiqué. Si l'étoile sort, le joueur relance le dé et les points seront doublés... mais on ne double qu'une seule fois. Une souris peut changer de direction au cours d'un déplacement. Elle peut pousser un ou des fromages sans jamais pousser une autre souris. Pour récolter un fromage, il suffit de le pousser à travers la porte d'un camp (le sien de préférence!).

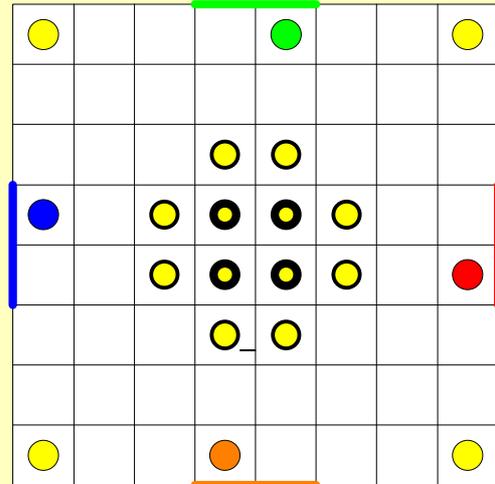
Quand on ne peut plus récolter de fromages, chaque joueur ramasse les fromages de son camp; les morceaux véreux ne comptent pas, les gros rapportent 4 points, les moyens 3 et les petits 2.

**Gagne** celui qui marque le maximum de points.

Un air d'**Abalone**.

Dé : 1 2 3 4 5 X

Petit fromage ●  
Moyen fromage ●  
Gros fromage ●



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Duel Master

Labruyère

**Joueurs** 2

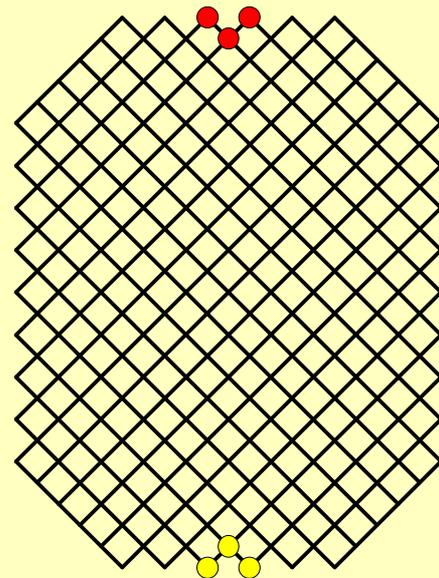
*Damier spécial,  
100 Jaunes, 100 Rouges*

Chaque joueur, à son tour, pose **3 pions**, soit sur une intersection vide ou sur un pion adverse (et un seul).

Les piles créées sont de 2 pions maxi.

Ces 3 pions posés doivent rester impérativement liés par une chaîne continue de même couleur avec les 3 pions de la position de départ.

Le 1er à atteindre l'une des 3 positions de départ de l'adversaire gagne.



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Dyade

Ed Butehorn

**Joueurs** 2

**Damier** 8\*11, 2 joueurs (Noir Argent)  
(8 dyades+1 grande dyade) \* 2

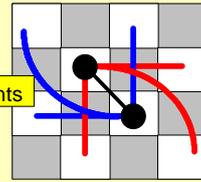
Une dyade consiste en 2 pions reliés par une chaîne. Les dyades Noirs jouent sur les cases argentées, les Argentés sur les cases noires. Au début, les joueurs disposent leurs dyades normales mais pas leur grande dyade sur le damier.

Chaque joueur, à son tour, déplace l'un des 2 pions d'une de ses dyades par pivot autour de l'autre pion (soit 6 possibilités). La grande dyade peut déplacer ses 2 pions.

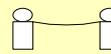
La prise s'effectue par croisement de chaînes. Une dyade qui arrive sur la dernière rangée est mutée en grande dyade (comme au jeu de Dames). Attention, il ne peut y en avoir qu'une seule.

Celui qui ne possède plus de dyade perd.

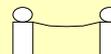
Déplacements



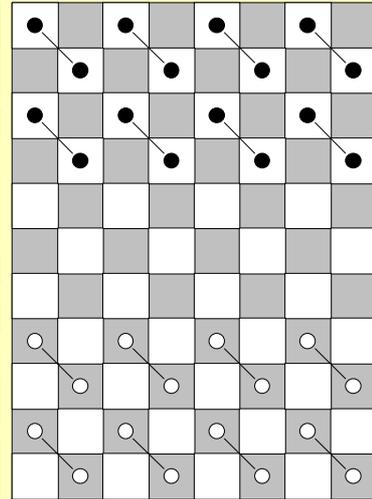
Prise



Dyade



Grande Dyade



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Echecs (les)

Europe Trad

**Joueurs** 2

**Damier** 8\*8, 16 pièces par joueur

### Déplacement:

- Roi**: Dépl ortho-diago 1 case
- Reine**: Dépl ortho-diago n cases
- Tour**: Dépl ortho n cases
- Fou**: Dépl diago n cases
- Cavalier**: Dépl 1 ortho+1 diago
- Pion**: Dépl 1 case ortho vers l'avant

Pion prise: 1 case diago vers l'avant

**Début** Mettre les pièces comme indiqué ci-contre.

**Jeu**: Chaque joueur à son tour, glisse une pièce vers une case vide ou occupée par une pièce adverse qui est alors retirée. Seul le cavalier n'est pas obligé de passer par des cases vides.

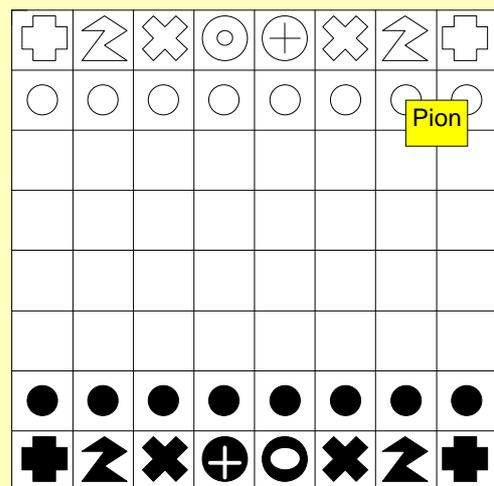
Le joueur peut aussi effectuer un **Roque** qui consiste à échanger le roi avec une tour à condition que les 2 pièces n'aient jamais été jouées et que le roi n'ait pas été mis en échec (tentative de capture).

Le pion avance vers une case vide voisine située devant. Le pion ne peut prendre ortho vers l'avant mais que diago d'une case vers l'avant. Quand le pion n'a jamais été joué, on peut le déplacer de 2 cases d'un coup. Si on a déplacé le pion de 2 cases et que sur une case voisine latérale existe une pièce adverse, le pion peut la prendre (prise en passant).

**Gagne** celui qui capture le roi adverse (Echec et mat).

Cliquez pour consulter le déplacement de quelques pièces

Tour Cav Fou Reine Roi Fou Cav Tour



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Echecs martiens (les)

Looney Andrew  
1997

**Joueurs** 2

**Damier** 8\*4

**par joueur** : 3 grands, 3 moyens, 3 petits

Les 18 pièces sont de la même couleur.

Un joueur identifie ses pièces par leur position à un instant donné. Le damier est divisé en 2 zones, une pour chaque joueur. Toute pièce dans la zone d'un joueur est la sienne.

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace une de ses pièces.

Les **grandes** pièces se déplacent ortho-diago de n cases.

Les **moyennes** se déplacent ortho de 1 ou 2 cases.

Les **petites** se déplacent diago de 1 case.

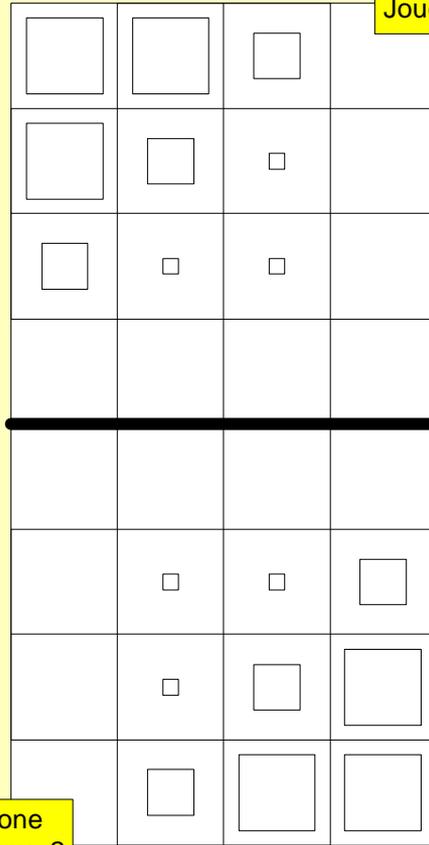
Il est interdit de renvoyer dans la zone adverse une pièce qui vient d'arriver dans sa zone. On peut déplacer cette même pièce dans sa zone ou déplacer une autre de ses pièces vers la zone adverse.

On **capture** une pièce adverse en prenant sa place (donc fatalement en prenant une pièce de sa zone et en allant dans la zone adverse). La pièce capturée est retirée du damier..

Le saut par dessus une ou n pièces adverses ou non n'est pas autorisé.

Une fois la partie finie (plus de pièces à capturer par toutes prises ou bloquées), on compte 3 points par grande pièce capturés, 2 par moyenne et 1 par petite. **Gagne** celui qui à le plus de points.

Zone  
Joueur 1



Zone  
Joueur 2

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Ecology

Ed Scandecor

**Joueurs** 2 4

**Damier** 12\*12, 2 dés,

48 pièces Nature, 48 Béton

Chaque joueur à son tour pose une de ses pièces sur une case vide du damier. La rivière et la route seront construites petit à petit tout en restant continues.

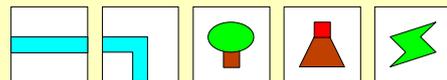
La **rivière** est bordée d'arbres et la route de maisons. On ne peut avoir d'arbres autour d'une usine ni de maisons autour d'un volcan.

La **route** peut croiser la rivière (pont). Dans ce cas, Nature récupère la pièce recouverte.

Nature doit créer une rivière avec ses 18 pièces et la border d'arbres pour gagner et Béton doit l'en empêcher.

**Pollutions**, manipulée par Béton, et **Tremblements** par Nature sont déplacés avec les dés. Un dé indique la direction (1:N 2:S 3:E 4:O 5-6:rien) et l'autre le nombre de cases (1 1 2 2 3 3). Une seule de ces deux pièces se déplace à chaque tour.

A 4 joueurs, les joueurs se groupent 2 à 2 et jouent en équipe.



12 rivières droites  
et 6 courbes

24 arbres 4 usines  
2 tremblements de terre

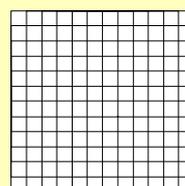


12 routes droites  
et 6 courbes

24 maisons 2 pollutions  
4 volcans



Damier 12\*12



La rivière se poursuit sous la route et Nature regagne une pièce

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Ecureuils (les)

Ravensburger

Joueurs 2 3 4

Un plateau spécial, 66 cônes de sapin, 1D6, un gobelet  
1 brouette et 1 écureuil par joueur

Vert et Rouge partent en sens trigo. Jaune et Bleu en sens horaire.

2 Joueurs : Rouge & Bleu ou Jaune & Vert.

Une brouette transporte 6 cônes maxi.

Chaque joueur à son tour lance le dé.

Si 1, 2, 3, 4 ou 5 sortent, on déplace l'écureuil d'autant de cases dans le sens de la brouette.

Si le 6 sort, l'écureuil ne douge pas et charge un cône dans la brouette. Si la brouette contient plus de 6 cônes, il faut la vider et tout remettre dans le gobelet.

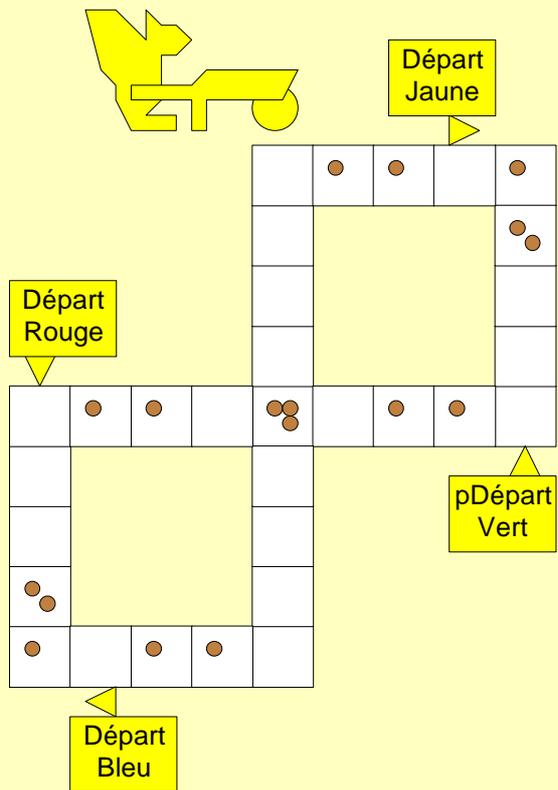
Quand un écureuil arrive sur une case "cônes de sapin" qui n'est pas le carrefour, il charge sa brouette d'autant de cônes qu'il en voit sur cette case. Si sa brouette contient plus de 6 cônes, il doit la vider.

Il est interdit de tourner à la case carrefour qui compte pour 3 cônes. Un écureuil y stationnant peut charger ou décharger de 1 à 3 cônes, toujours dans la limite des 6 cônes maxi.

Quand un écureuil arrive sur une case occupé par un autre, il se pose sur la 1ère case libre après dont il exécute néanmoins les instructions. Il **peut** ensuite prendre ou déposer de 1 à 3 cônes de sa brouette à la ou aux brouettes sautées.

L'écureuil qui repasse devant sa case de départ décharge sa brouette et repart pour un tour.

Le premier à avoir **15 cônes** dans son nid **gagne**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## El Qirkat

Arabie  
10e

Joueurs 2

Plateau spécial,  
25 Noirs, 25 Blancs

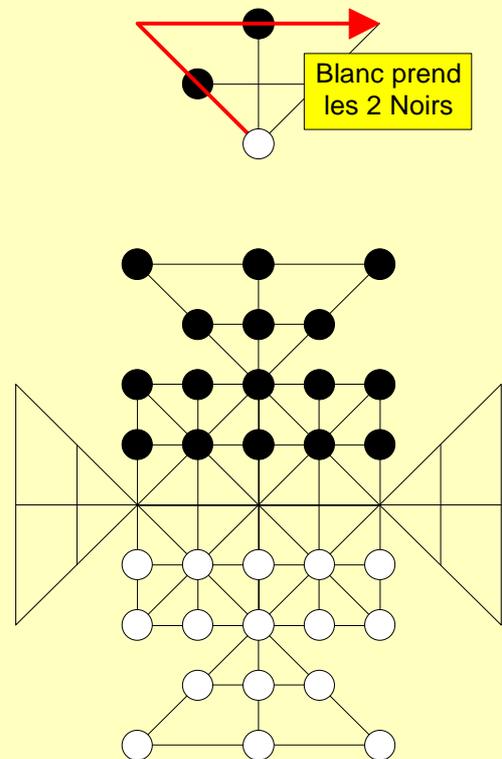
Ce jeu est considéré comme l'ancêtre de **Alquerque**.

Une fois les pions posés comme indiqué ci-contre, on joue alternativement:

- Soit le joueur glisse un pion d'une intersection à une autre suivant le segment jointif,
- Soit il effectue une prise par saut (comme aux Dames) au dessus d'une seule pièce adverse. On peut chaîner plusieurs sauts à la suite.

La prise n'est pas obligatoire.

Celui qui est bloqué, ou qui ne possède plus de pions, a perdu.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Enclos

Boutin M 1986  
Educ Nouvelle

**Joueurs** 2

*Damier hexa spécial*

*3 moutons Noirs, 3 moutons Blancs, bcp de barrières*

Hexagone blanc : enclos

Rectangle gris : emplacement pour une barrière.

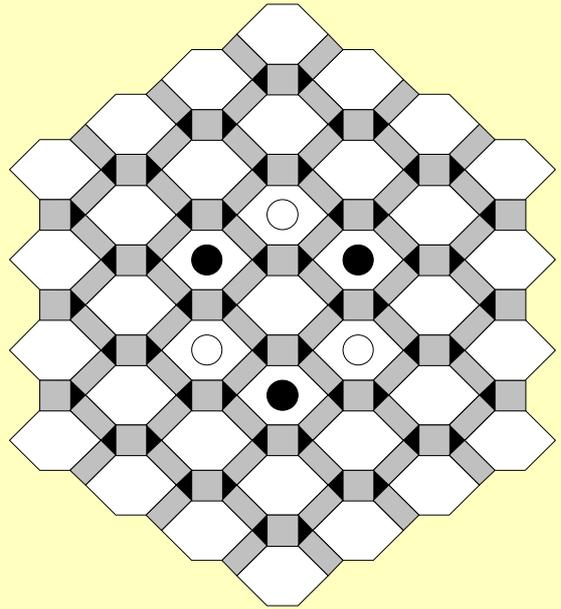
Triangle noir : obstacle infranchissable.

Chaque joueur à son tour réalise 2 actions dans l'ordre qu'il lui convient :

1° **Déplacement** d'un **mouton** d'un hexagone (enclos) à l'hexagone voisin vide à condition qu'il n'y ait pas de barrière les séparant.

2° **Pose** d'une **barrière** entre 2 enclos.

Le premier qui **bloque** les 3 moutons adverses **gagne**. Le bord du plateau compte aussi pour une barrière.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Engel (l'/le)

D Engel 1975

**Joueurs** 2

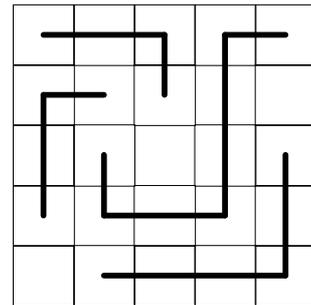
*Damier 5\*5, 1 crayon*

Chaque joueur trace un trait du centre d'une case jusqu'au centre d'une autre case située sur la même ligne ou la même colonne.

Un nouveau trait ne peut couper une ligne déjà existante.

Un trait peut commencer et/ou aboutir de l'extrémité d'un segment déjà tracé.

Le joueur qui ne peut plus jouer, ou qui ferme une boucle, a perdu.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Entropie (I')

Carreno Augustine  
1994

**Joueurs** 2  
**Damier** 5\*5  
**7 Noirs, 7 blancs**

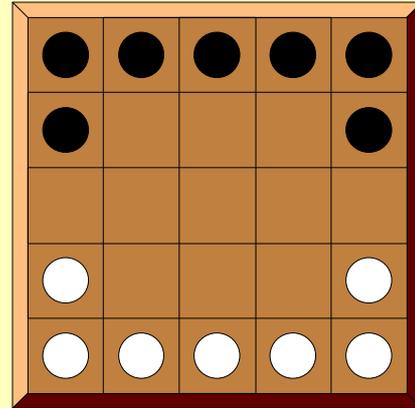
Chaque joueur **glisse** ortho-diago de n cases un de ses pions à condition qu'il soit en contact ortho-diago avec un pion ami.

Il n'y a pas de capture possible ni de saut.

Si un pion est isolé (sans voisin ami ou adverse), le joueur doit glisser un pion afin qu'il ne soit plus seul.

Si cette "reconnexion" n'est pas possible, le joueur doit passer son tour, il n'est pas bloqué (et donc gagnant) pour autant.

**Gagne** celui qui ne peut plus glisser un seul de ses pions. Cela n'est possible que si aucun des 7 pions se touchent mais qu'ils sont tous voisin d'un pion adverse.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Entscheidung

Ed Noris

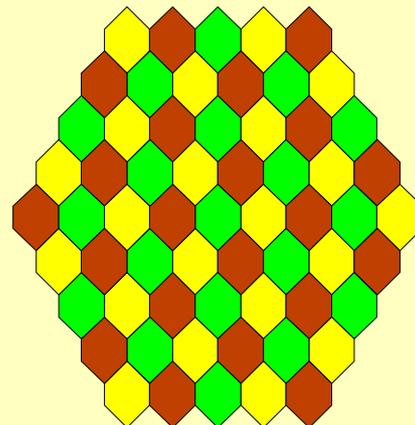
**Joueurs** 2-3  
**Hexagone de 61 cases en 3 couleurs**  
**47 pions de 3 couleurs**

2 joueurs: 18 pions chacun.  
3 joueurs: 11 pions chacun.

Les joueurs, chacun leur tour, déplacent un pion de leur couleur: un pion seul glisse d'une case, un pion (ou une pile) peut monter sur un autre pion voisin (ou une pile) de même couleur. Une pile de 2 pions (de toute couleur mélangée ou non) peut glisser de 1 ou 2 cases, une pile de 3 glisse de 1,2 ou 3 etc...

Une pile peut se superposer à une autre pile adverse (ou un pion) si son potentiel lui est supérieur. Le potentiel correspond au nombre de pions d'une pile multiplié par 2 si elle se trouve sur une case vert et par 3 sur une marron. Si le potentiel est au moins double, la pile (ou pion) attaquée est définitivement retirée du jeu.

Le dernier à rester en piste gagne.



Les joueurs se choisissent des bords qui s'opposent et placent leurs pions en rangée

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Epaminondas

R Abbot  
1963

**Joueurs** 2

*damier 12\*14, 28 Noirs, 28 Blancs*

Une fois les pions répartis comme indiqué par la figure ci-contre, les joueurs effectuent un déplacement à tour de rôle. Un pion isolé peut glisser d'une case dans les 8 directions. Une ligne contigüe d'au moins 2 pions (phalange) peut se déplacer selon son axe (avant-arrière) d'autant de cases, au maximum, qu'elle comporte de pions. La phalange peut capturer lors de son déplacement, mais elle doit s'arrêter au 1er pion pion rencontré même si elle pouvait aller plus loin. Un pion isolé ne peut capturer.

Le 1er joueur qui arrive à maintenir au moins 1 pion sur la 1ère rangée adverse pendant 2 tours gagne.

Avant	●	●	●	●			○	○	○
Après				●	●	●	●	○	○

**Bord Noir**

**Bord Blanc**

●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○
●	●								○	○

Epaminondas fut le général macédonien (418-362 avJC) qui inventa la formation en phalange utilisée par la suite par Alexandre le Grand.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Escampe (I')

Fi de Dé

**Joueurs** 2

*Damier 6\*6, 5 Noirs, 5 Blancs,  
1 licorne Blanche et une Noire*

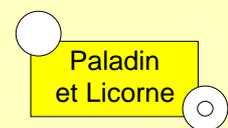
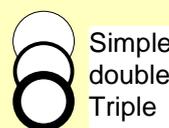
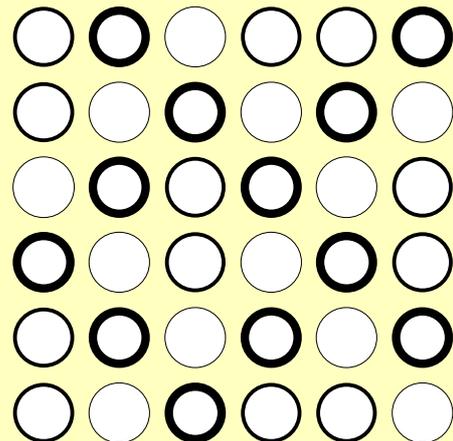
On choisit 2 côtés opposés. Chaque joueur place comme il le désire ses 5 pions et sa licorne sur la 1ère ligne. Les joueurs se font face.

Chaque case est entourée d'un cadre simple, double ou triple. Une pièce glisse ortho d'autant de cases qu'il y avait de cadres dans la case de départ. Le déplacement peut être brisé mais on ne peut repasser sur une case déjà traversée.

Chaque joueur, à son 1er tour, glisse une pièce quelconque. Puis, à son tour, il déplace une pièce si celle-ci se trouve dans le même type de case que celle où est arrivée la pièce jouée par l'adversaire.

La seule prise possible est celle de la licorne par un pion (appelé aussi paladin), à condition qu'il finisse son déplacement sur la case de la licorne.

Le 1er à capturer la licorne adverse gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Espion (chasse à l')

J Astrop  
1979

**Joueurs** 2 3 4

*Damier 30\*18, 1 marqueur document*

*1 espion, 6 policiers*

2 joueurs : 1 policier=6 pions

3 joueurs : 2 policiers=3 pions

4 joueurs : 3 policiers=2 pions

### Placement:

Les 6 pions policiers sont placés sur des case blanches différentes; l'espion se place sur une case vide blanche étant sur le bord du plateau de jeu.

### Déplacements:

L'espion se déplace de 1, 2 ou 3 cases vides. S'il arrive sur une case bordée de rouge, il obtient un document.

Les policiers se déplacent comme l'espion. Ils ne prennent pas de document. Tous les pions policiers d'un joueur peuvent se déplacer lors d'un tour de jeu.

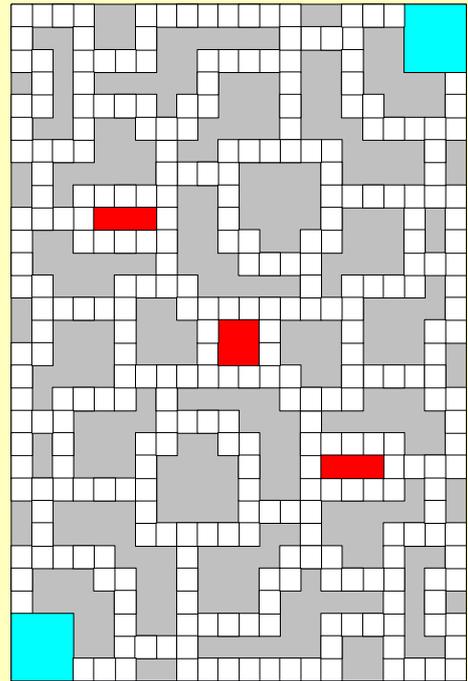
Aucun pion (espion ou policier) ne peut être dans la même case qu'un autre, ni sauter par dessus un autre.

Si l'espion arrive, muni d'un document sur une case bordée de bleu, il gagne.

Si les policiers bloquent l'espion, ils gagnent.

(Modif Règles : P Carpentier)

Bleu : Arrivée espion



Bleu : Arrivée espion

## Fabuleux Trésors (les)

Randolph A  
Ravensburger

**Joueurs** 2 3 4 5 6

1 plateau, 13 cartes Trésor, 6 pions, 2D6

13 arbres marqués d'un trésor en dessous

Chaque joueur pose son pion sur le Village. On répartit les arbres au hasard sur le plateau et on mélange face cachée les 13 cartes Trésor en une pile. On retourne la 1ère.

Chaque joueur à son tour lance **les 2 dés**. On utilise séparément les points de chaque dé. Le joueur avance son pion du nombre indiqué par un dé. Puis ensuite de l'autre dé, effectuant 2 déplacements de suite sans reculer. On peut sauter par dessus un autre pion.

Si à la fin d'un des 2 déplacements, le pion arrive sur une **case déjà occupée** le pion adverse est remis au Château.

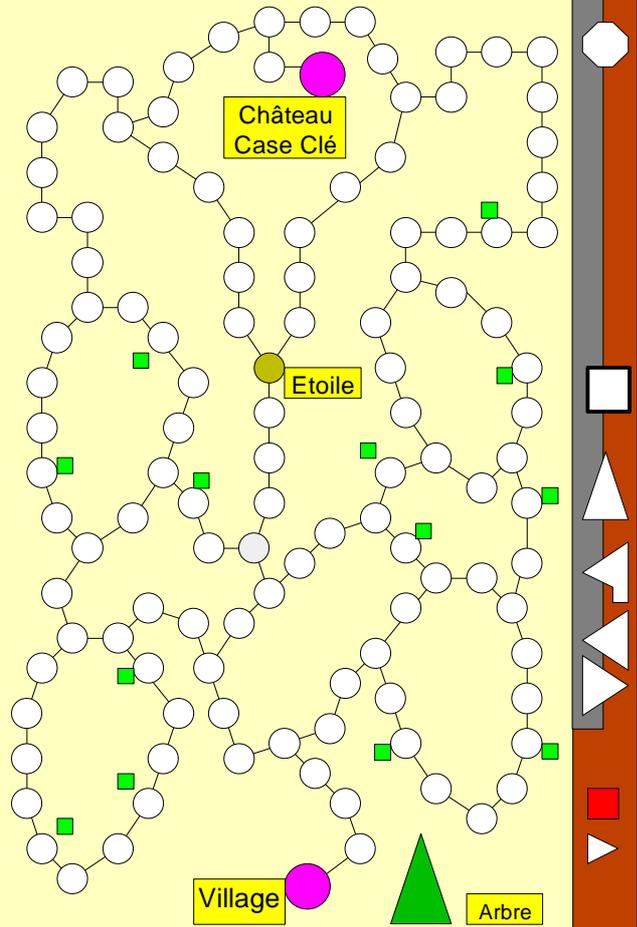
Quand un pion arrive sur une **case Arbre**, il soulève l'arbre et regarde secrètement la marque Trésor puis le repose.

Dès qu'un joueur connaît la place du trésor (Arbre) correspondant à la carte trésor actuellement visible, il doit se rendre au Château en arrivant sur la case Clé. Dans ce cas on peut utiliser un seul dé pour y parvenir sinon le pion doit reculer du nombre de points en trop.

Quand un pion est sur une **case Clé**, il soulève l'arbre Trésor secrètement. S'il s'est **trompé**, il repose l'arbre et retourne au Village. S'il a **bon**, le joueur repose l'arbre et prend la carte Trésor puis retourne face visible la prochaine carte Trésor. Le joueur peut rester au Château le tour suivant pour tenter de deviner le trésor suivant sinon il repart. Un joueur peut être délogé par un autre.

Si le joueur obtient un double au dé, il a le choix entre : se téléporter à un arbre et le consulter; se téléporter sur la case Etoile; découvrir une nouvelle carte Trésor après mélange de la pile.

Celui qui possède 3 Trésors **gagne**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Fanorona (le)

Trad Madagascar

**Joueurs** 2

Réseau 9\*5, 22 Blancs, 22 Noirs

Une fois les 44 pièces placées, Blanc glisse une pièce vers l'intersection vide voisine puis Noir fait de même.

Maintenant, chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions vers une intersection vide voisine (en suivant les traits) et peut réaliser une prise.

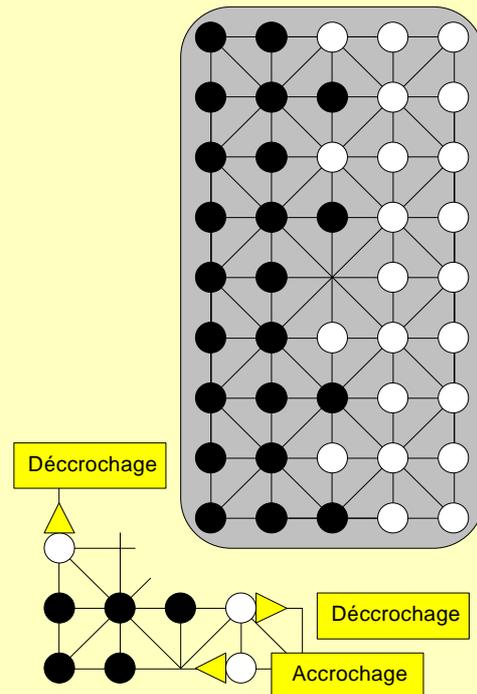
Une prise peut s'effectuer :

- Par accrochage en avançant vers un pion ou une série alignée de pions contigus pour être connexe avec eux;
- Par décrochage en reculant d'un pion ou d'une série alignée de pions contigus pour ne plus être connexe avec eux.

Les pions capturés sont **tout de suite** retirés du plateau et le même joueur peut continuer.

La prise est obligatoire; en cas de choix, c'est la prise offrant **le plus** de pions capturés qui doit être choisie.

Quand un joueur n'a plus de pions ou qu'il est bloqué, il perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Fantôme de Minuit (le)

Ravensburger

**Joueurs** 2 3 4 5 6 7 8

Un circuit, 1 fantôme, 1 Dé (1245FF), 6 Bleu, 6 Rouge, 5 Cyan, 4 Jaune, 3 Noir, 2 Lilas, 2 Blanc, 2 Vert

2 joueurs : 6 figures; 3j=5f, 4j=4f, 5j=3f, 6à8j=2f.

On pose le fantôme sur le celier. Les joueurs posent toutes leurs figurines sur les cases blanches de la galerie.

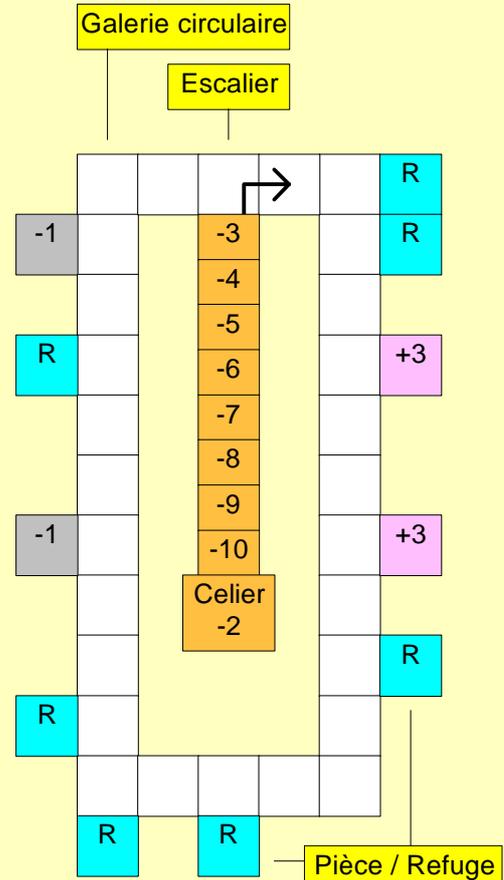
**Chaque joueur a son tour lance le dé :**

**-1245 :** Le joueur déplace une des figurines d'autant de cases que de points le long de la galerie en sens horaire. Une figurine peut aller se cacher dans une pièce, une seule figurine par pièce/refuge. Pour aller dans un refuge, il n'est pas utile d'avoir le nombre exact de points. Le passage de la galerie au refuge compte pour un point. Par contre, pour aller dans les refuges +3, il faut le compte exact.

**-F :** On déplace le fantôme de 3 cases. S'il dépasse ou arrive sur une case ayant une ou des figurines, celles-ci sont capturées et posées dans l'escalier à partir de la case -10 (point d'épouvante). Si Hugo le fantôme attrape une figurine puis 2 autres dans son mouvement, la première figurine de la 1ère case capturée sera déposée dans la 1ère case vide de l'escalier tandis que les 2 autres seront déposées dans la case de l'escalier vide.

Si toutes les pièces sont occupées, les figurines restant dans la galerie sont mises dans le celier.

Quand il n'y a plus de figurine dans la galerie, la partie est finie. On compte alors le total des points (escalier et refuges) pour chaque joueur. **Gagne** celui le moins de points d'épouvante.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Fantomes

Schmidt

**Joueurs** 2

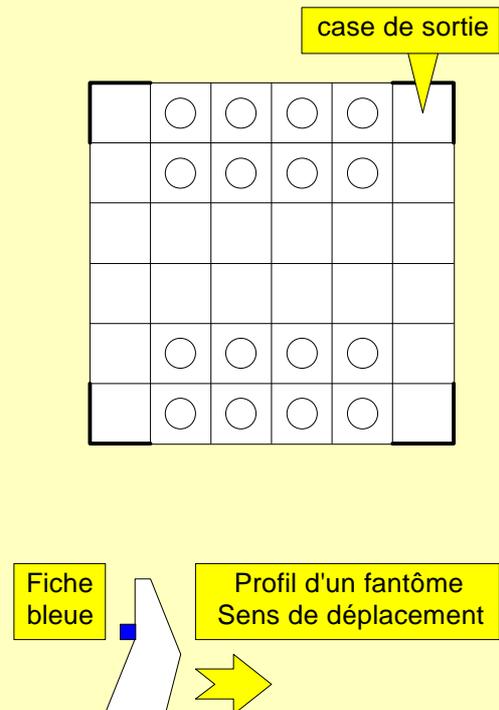
Damier 6\*6, 16 fantômes, 8 fiches bleues et 8 violettes

Chaque joueur prend 4 fiches bleues (bon) et 4 violettes (mauvais) et les plante dans 8 fantômes.

Chaque joueur à son tour déplace ortho un fantôme d'une case vers l'avant ou les côtés. Si la case d'arrivée est occupée par un fantôme adverse, celui-ci est éliminé.

Le joueur gagne s'il accomplit l'une des 3 conditions:

- Eliminer** les 4 fantômes bons (bleus) adverses;
- Se faire prendreses** 4 mauvais (violets);
- Sortir** un de ses bons fantômes (bleus) par l'une des 2 cases de coin adverses. Sortir signifie que le fantôme est déjà posé sur la la case de coin et qu'on le déplace pour le faire sortir du damier. Tant qu'il reste sur la case de coin, il peut être encore capturé.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Felli (le)

Maroc

**Joueurs** 2

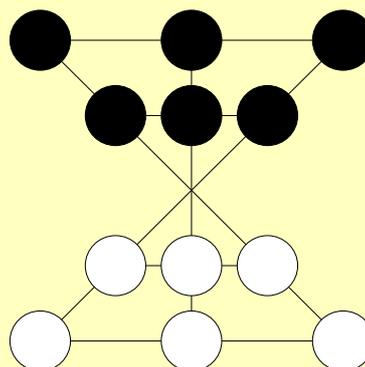
*Réseau spécial*

*6 Blancs, 6 Noirs*

Chaque joueur déplace un pion soit en le glissant d'une intersection à une autre qui soit libre ou en sautant par dessus un pion adverse.

Les pions sont promus Dames (comme dans le jeu du même nom) s'ils parviennent sur la ligne extrême.

Gagne celui qui capture tous les pions adverses.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Fer à cheval (le)

Europe Trad

**Joueurs** 2

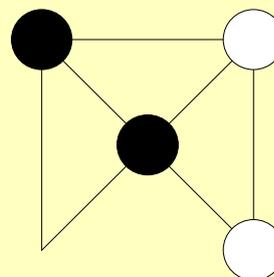
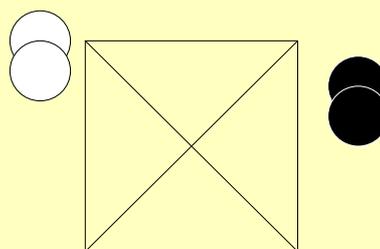
*Un réseau, 2 blancs, 2 noirs*

Au départ, le terrain est vide et chacun son tour (blanc en 1er) les joueurs posent un pion sur une intersection libre.

Une fois tous les pions posés, chaque joueur déplace un de ses pions d'une intersection à une autre.

Le joueur ne pouvant plus déplacer de pions a perdu.

Sur la figure du bas, si c'est son tour, le joueur blanc a perdu car il ne peut plus déplacer de pions.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Flank (le)

Elliot CS

**Joueurs** 3  
27 triminos

Chaque joueur prend ses 9 triminos (voir ci-contre). A sera Bleu, B sera Rouge et C Vert.  
Chaque joueur, à son tour, pose une plaque verticalement à droite de la précédente. Une fois, une série de 9 plaques posées, une nouvelle série démarre sous la précédente.  
A chaque fois qu'une plaque est posée, on vérifie si elle crée des flanks (suite de 3 symboles dont les 2 extrêmes sont les mêmes), le symbole du milieu rapporte 1 point à son propriétaire.  
Quand toutes les pièces sont posées (carré 9\*9), celui qui a le plus de points gagne.

### Ordre de jeu des joueurs

Série 1 :

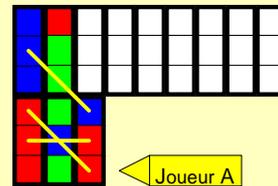
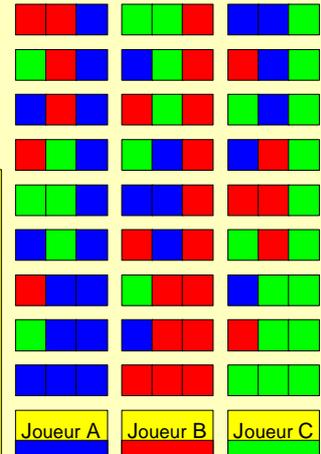
ABCABCABC

Série 2 :

BCABCABCA

Série 3 :

CABCABCAB



3 Flanks  
1 Vert  
2 Bleus

(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Focus

Jackson Sid

**Joueurs** 2 4  
Damier 8\*8, 18 Noirs, 18 Blancs

Chaque joueur, à son tour, a le choix entre l'une de ces 3 actions:

- Déplacer un tout
- Déplacer une partie
- Jouer la réserve

**Mouvement:** un pion se déplace d'une case ortho, une pile obligatoirement d'autant de cases qu'elle possède de pions. Une pile peut sauter par dessus une case occupée (ou plus) sans faire de prises. Le joueur peut ne déplacer que la partie haute de la pile (1 à n pions) qui se comporte comme une pile normale, le reste de la pile demeurant sur place.

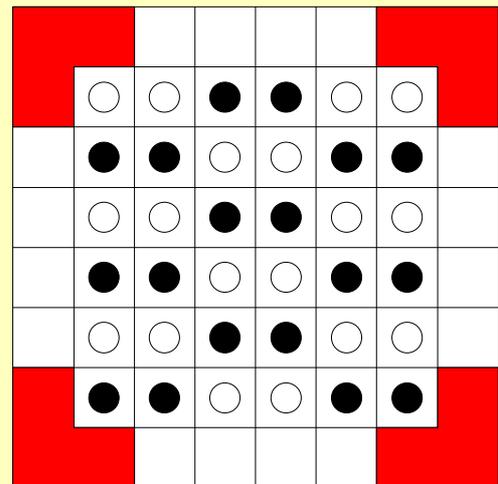
**Empilage:** Quand un pion (ou une pile) arrive sur une case contenant déjà un pion ou une pile, il forme alors une pile plus grande. La pile est contrôlée par le joueur dont la couleur est celle du pion supérieur.

**Capture:** Quand une pile dépasse 5 pions, on élimine autant de pions à la base qu'il faut pour ne pas dépasser 5. Les pions de la couleur du captureur sont placés dans la réserve de celui-ci, les pions adverses sont éliminés.

**Réserve:** Le joueur peut jouer un pion en réserve sur une case libre ou occupée.

**But:** Celui qui élimine les pions de l'adversaire ou qui le bloque gagne la partie.

Position de départ.  
Les cases rouges sont interdites (L)



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Football du Philosophe (le)

Smith David 1995

**Joueurs** 2  
**Damier** 19\*15  
**un ballon, des hommes**

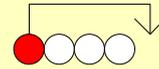
On place d'abord le ballon au centre du terrain-damier.

Chaque joueur, quand c'est son tour de jeu, peut :

- **Poser un homme** sur une case du damier.
- **Déplacer le ballon** ortho-diago en sautant par dessus un homme ou une ligne continue d'hommes. Les hommes sautés sont retirés du damier et remis dans la réserve. Le ballon se limite à un seul saut.

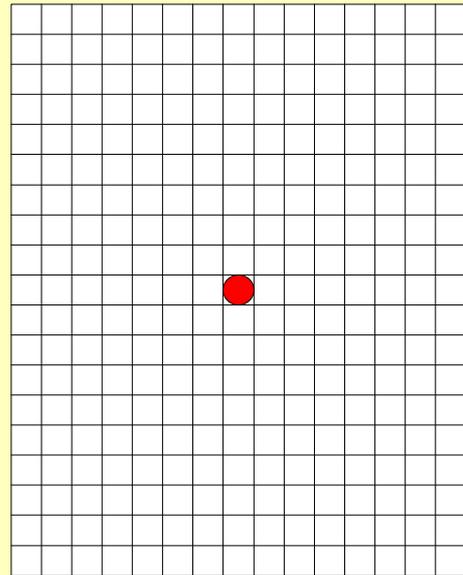
Les pions hommes sont utilisés indistinctement par les deux joueurs.

Le premier qui fait parvenir le ballon sur **sa première rangée** gagnera partie.



Saut du ballon

Côté joueur 1



Côté joueur 2



Pions hommes

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Force 3

Ravensburg

**Joueurs** 2  
**Damier** 3\*3, 8 carrés noirs,  
**3 Bleus, 3 Rouges**

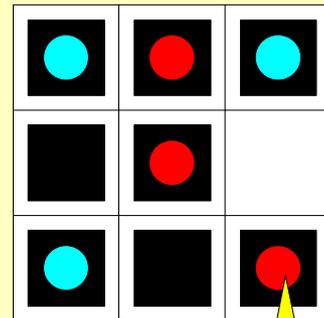
On pose, au début du jeu, les 8 carrés noirs sur le damier.

Chaque joueur, à son tour, a le choix entre:

- Soit **poser** un de ses pions sur un carré vide;
- Ou **glisser** ortho ou diago un de ses pions (déjà posé) sur un carré vide voisin;
- Ou **glisser** ortho un des carrés noirs (comportant un pion ou non) vers l'emplacement voisin libre (comme au jeu du Taquin).

Le 1er qui **aligne ses 3 pions** ortho ou diago gagne.

Ce jeu est une variante du **Morpion**.



Rouge en déplaçant le carré noir situé en bas à droite, gagnera en alignant verticalement ses 3 pions

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Forts (les)

H Wollerton 1975

**Joueurs** 2

2 feuilles quadrillées, 2 crayons

Chaque joueur dessine sur sa feuille (qui sera toujours cachée à l'adversaire) 2 carrés de 10 carreaux de côté. On repère les carreaux par les lettres de A à J pour l'horizontale et les chiffres de 0 à 9 pour la verticale.

Sur le 1er carré (son désert), il place 3 carrés de côté 3 : les forts. Ceux-ci ne se superposent pas, ni ne se touchent par les côtés ou les angles.

Chacun annonce sa recherche en bombardant le long d'une ligne droite ou diagonale partant d'un bord à l'autre, ex: H0-A7 sur le dessin.

L'adversaire indique alors combien de cases appartenant à ses forts ont été touchées sans préciser où.

Le 2ème carré sert de repère de tir.

Quand l'un des joueurs pense avoir trouvé l'emplacement des 3 forts, il donne leurs 3 coordonnées centrales: si les 3 sont bonnes, il gagne, mais si l'une est fautive, il perd.

Désert de

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										

L'un des joueurs a tiré H0-A7, ce qui touche 4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										

Carte de report

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Foxy (le)

Thibault D.U ?

**Joueurs** 2

Damier 6\*6, 2 tubes transparents

3\*11 pierres (gris, bleu, rouge)

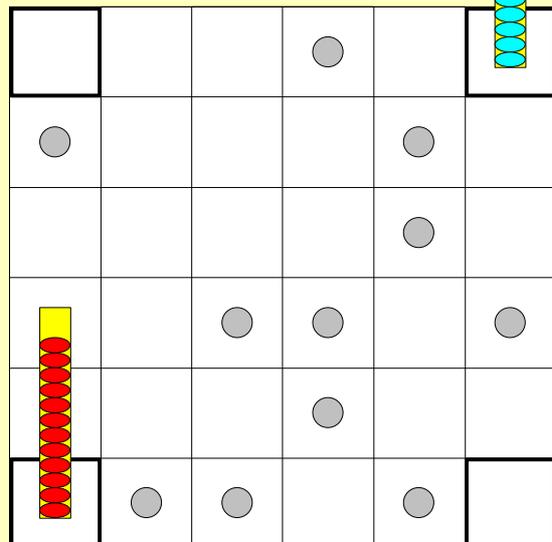
Un joueur sera Bleu et l'autre Rouge. Chaque joueur remplit son tube avec les pierres de sa couleur.

Le joueur Rouge répartit les 11 pierres grises (une pierre par case) où il veut sauf dans les 4 cases de coin, puis place son tube sur une case de coin, l'autre joueur place son tube dans le coin diamétralement opposé.

Pour le **premier tour**, le joueur Rouge commence et déplace son tube ortho-diago d'autant de cases qu'il veut tout en semant ses pierres dans les cases vides sauf dans celles de coin. Maintenant, le joueur Bleu décide s'il sera Rouge ou Bleu. S'il décide de rester Bleu, il joue son tour normalement. S'il décide de devenir Rouge, il passe son tour, le 1er joueur (ex Rouge) devenant Bleu joue normalement.

Un **tour normal** consiste à déplacer son tube ortho-diago de 1 à n cases comme il le désire tout en semant ses pierres sur chaque case vide survolée (départ, milieu, arrivée) sauf sur celles de coin.

Celui qui sème le 1er toutes ses pierres **gagne**.



Une position de départ parmi tant d'autres...

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Furet (le)

Joueurs 2

Damier 5\*6,

2 séries de pions de 1 à 10.

Chaque joueur écrit secrètement le numéro de pion de son furet.

Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions ou de ceux de l'adversaire.

Un pion se déplace ortho mais jamais vers l'arrière. Il peut glisser vers une case voisine, et/ou sauter n'importe quel pion voisin : le déplacement **complet** d'un pion peut **enchaîner** ces 2 types élémentaires.

Restriction: après un saut, il ne peut plus y avoir de glisse. (ex:GGSS).

Lorsqu'un pion non furet arrive sur la ligne adverse, il y reste bloqué.

Quand son furet arrive sur la ligne adverse, le joueur gagne.

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

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Galax

M Tramond

Joueurs 2

Damier 10\*10, 2\*30 pièces

(10 soleils+10 lunes+10 étoiles)

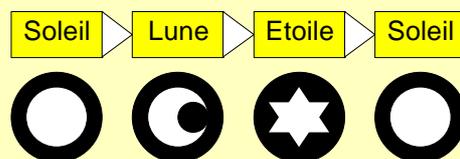
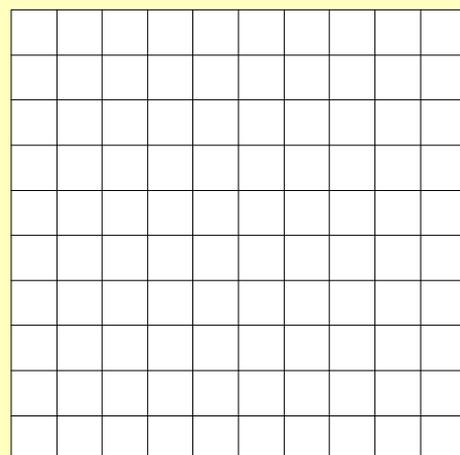
Au départ, chaque joueur dispose sur ses 3 premières lignes ses 30 pions comme il le désire.

Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions d'une case dans toutes les directions.

Un pion qui arrive sur la 1ère ligne adverse devient un champion et peut se déplacer de 1 ou 2 cases. Il se représente comme une pile de 2 pions (comme une Dame).

On peut prendre un pion adverse en se mettant à sa place, le pion étant retiré définitivement du jeu. La prise est une hiérarchie circulaire: Soleil prend Lune prend Etoile prend Soleil. Champion prend tout mais reste capturable selon son symbole.

Le dernier en jeu gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Galaxis

Ravensburger

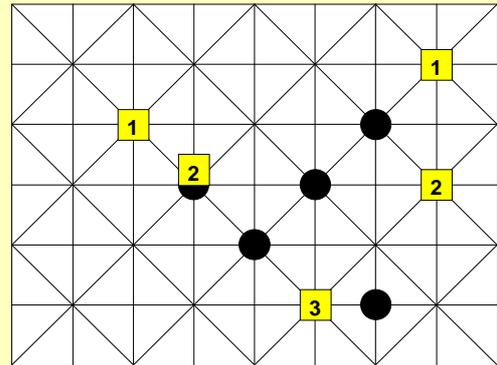
Joueurs 2

2 grilles de 9\*7 lignes, 2 crayons

**Le Codeur cache** sur sa grille 5 stations orbitales, puis le Décodeur pose tour à tour des sondes sur sa propre grille, qui est **visible des 2 joueurs**. Le Codeur lui indique alors le **nombre de stations** vues à partir de ce point en ligne droite. Attention, une station peut en cacher d'autres, en outre si une sonde se trouve sur une station, celle-ci n'est pas comptabilisée.

Quand le Décodeur pense avoir trouvé **l'emplacement** exact des 5 stations, il les indique et gagne autant de points qu'il a de bonnes réponses.

Une partie se fait en 2 manches en intervertissant Codeur et décodeur.



### Exemple de partie

Les 5 pions Noirs figurent les stations cachées et les carrés jaunes les sondes posées et le nombre de stations vues depuis ces dernières selon les lignes.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Gasp (le)

Joueurs 1

Damier 4\*4, 16 pions bicolores

On choisit un pion et on retourne ses voisins ortho-diago sans retourner le pion choisi.

On gagne si les 16 pions sont blancs.

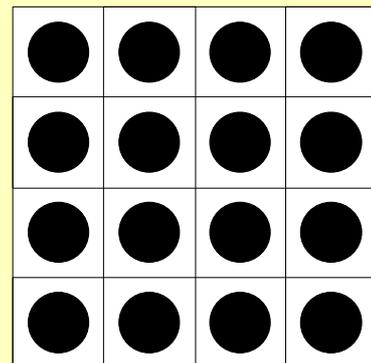
On peut bien sûr passer à un damier 5\*5, 6\*6 etc., on peut aussi imposer une disposition de départ ou une disposition d'arrivée. Ou les deux !

On peut aussi jouer en compétition à plusieurs, le gagnant étant celui qui parvient le premier à la configuration choisie comme celle d'arrivée.

Variance : Les 4 pions de coin retournent leurs 3 voisins.



16 pions bicolores



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Génésis

M Brassinne  
1981

**Joueurs** 2

**Damier** 9\*9, 40 pions spéciaux.

2 joueurs: Noir et Blanc.

1ère partie:

Chaque joueur, à son tour, pose un pion avec la face supérieure de sa couleur sur une case vide jusqu'à ce que 14 pions aient été posés. Le 1er pion posé doit l'être sur la case centrale.

2ème partie:

On respecte maintenant les règles du Jeu de la Vie. Un pion survit s'il est entouré de 2 ou 3 voisins (vivants ou morts) sur 8, il meurt sinon. Un pion naît sur une case vide s'il possède 3 voisins (vivants ou morts).

Chaque joueur à son tour effectue les 6 phases suivantes:

1°:Recouvrir les pions adverses morts par d'autres pions.

2°:Recouvrir ses pions morts.

3°:Naissances des nouvelles cellules en plaçant les nouveaux sur la tranche de sa couleur.

4°:Retrait des cellules mortes (les doubles pions)

5°:Couchage des pions sur la tranche (couleur identique).

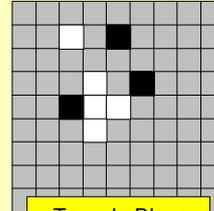
6°:Retrait d'un de ses pions.

Si au cours d'une étape, un joueur n'a plus aucun pion, il perd.

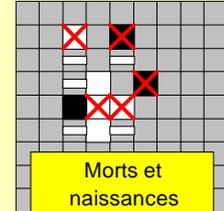
Ce jeu gagne beaucoup à être informatisé afin d'éviter les erreurs de manipulation.

Naître : 3 voisins  
Survivre : 2 3 voisins  
Mourir : 0 1 4 5 6 7 8 voisins

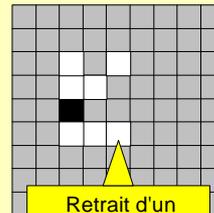
1 face Noire, 1 face Blanche  
2 tranches Noires,  
2 tranches Blanches.



Tour de Blanc



Morts et naissances



Retrait d'un pion Blanc



Fin du tour de B.  
Noir mourra au coup suivant

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Gimel (le)

Ed Bütchorn

**Joueurs** 2

**Damier** 8\*18,

8 sca+8 chats+8 fauc par joueur

Le **Faucon** glisse de 3 cases.

Le **Scarabée** glisse de 2 cases.

Le **Chat** glisse de 1 case.

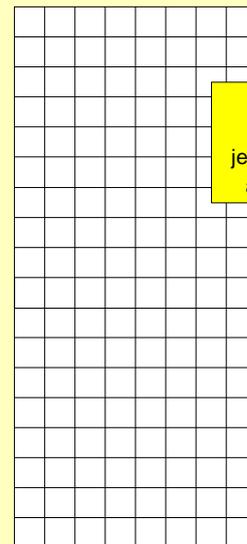
Toutes les pièces doivent glisser au maximum de leur possibilité.

Chaque joueur à son tour peut soit poser une de ses pièces où il veut sur une case vide, ou bien glisser une de ses pièces déjà posées.

La prise s'effectue par remplacement, la pièce capturée devant être impérativement sur la case finale du déplacement. On ne peut pas sauter une pièce.

Le 1er à avoir capturé un certain nombre de pièces (fixé au début du jeu) gagne.

C'est un pseudo jeu d'Egypte ancienne



Chat



Faucon



Scarabée

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Go (le)

Asie Trad

Joueurs 2

Grille 19\*19 (GoBang)

181 Blancs, 181 Blancs (pierres)

**Départ** Le damier est vide.

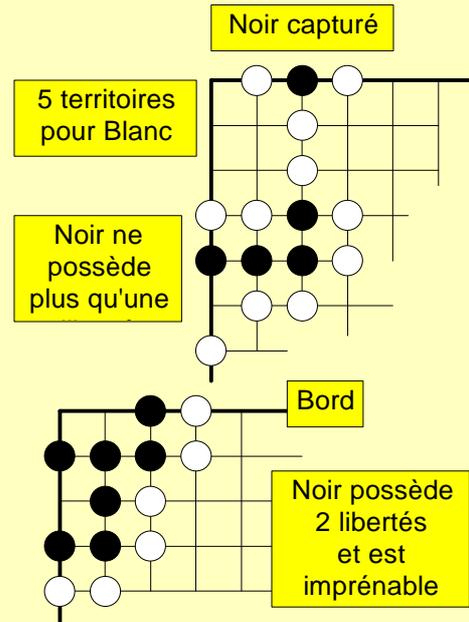
**Jeu:** Chaque joueur, à son tour, pose une pierre sur une intersection vide.

**Liberté:** Les intersections libres voisines ortho à un pion ou à un groupe de pions (qui sont connexes ortho) sont les libertés de ce pion ou groupe. Un pion (ou groupe) privé de liberté est capturé. Le pion capturé (ou les..) est soit laissé sur le GoBang, soit retiré.

**Territoire:** Les intersections libres encadrées ortho par des pions de même couleur sont des territoires.

Il est interdit de poser un pion qui soit privé de liberté, sauf si ce coup permet la capture.

**Gagne** celui qui à la fin du jeu totalise le plus de territoires, ce à quoi on additionne le nombre de pions capturés.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Gran

Ravensburger

Joueurs 3 4 5 6

Plateau spécial, 1 chevalier+3 vies par joueur, pions divers

Chaque joueur reçoit un chevalier et 3 pions-vies. Les chevaliers sont placés au sommet du royaume de Galad et l'anneau magique au sommet de Tirad. On répartit les obstacles au hasard.

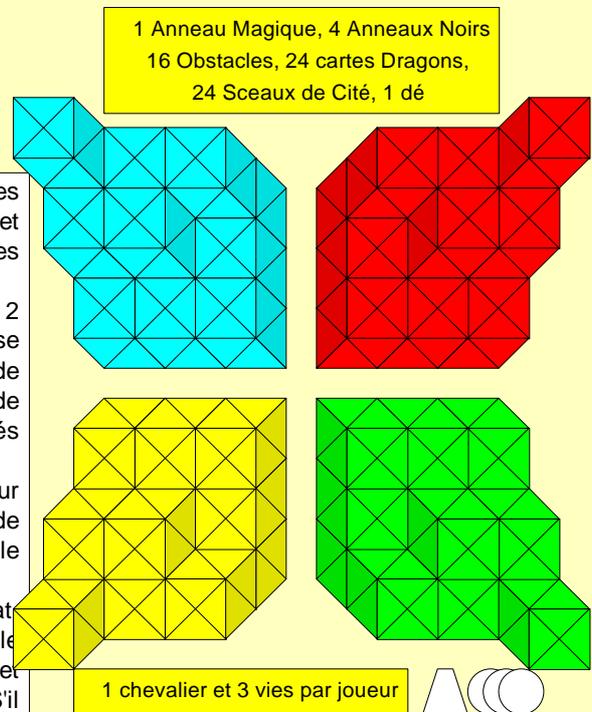
Chaque joueur, à son tour, **déplace** son chevalier de 1 à 2 points libres. On ne peut passer par dessus un case occupée, on doit s'y arrêter. Le 1er qui atteint la case de l'anneau le prend et le pose sur son chevalier. Le porteur de l'anneau peut sauter par dessus des points occupés (obstacles+dragons).

Un chevalier peut **attaquer** un autre chevalier en allant sur son point et l'attaqué est téléporté sur point libre au choix de l'attaquant. Si l'attaqué possédait l'anneau magique, il le remet à l'attaquant.

Un chevalier qui rencontre un **dragon** déclenche un combat. On tire la carte supérieure cachée de la pile Dragon, le joueur lance le dé. Si le jet est inférieur, il perd 2 tours et reçoit un anneau noir (qu'il rendra quand il rejouera). S'il gagne, il peut rejouer et sauter n'importe quel obstacle.

Un chevalier allant dans une ville obtient un sceau de cité.

Le 1er à avoir 3 sceaux différents gagne.



Règles à

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Grid (le)

D Silverman

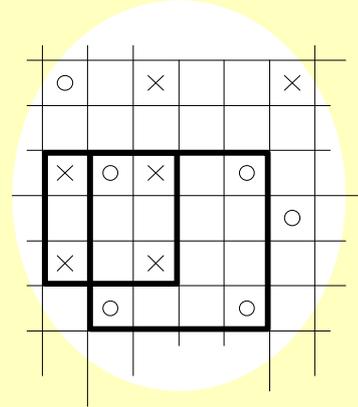
**Joueurs** 2

*Feuille quadrillée, un crayon*

Un joueur place une croix dans un carreau vide et l'autre un rond et ainsi de suite.

En occupant les 4 coins d'un carré fictif avec 4 de ses propres symboles, le joueur marque 1 point. Les côtés de ce carré doivent être horizontaux et verticaux.

Une fois la surface de jeu remplie, ou au bout d'un certain temps, ou encore d'un nombre de coups préétabli, gagne celui qui a le plus de points.



Rond possède un carré de 4 cases de côté et Croix, un carré de 3

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Guerres Secrètes

Habourdin Ed

**Joueurs** 2 3 4

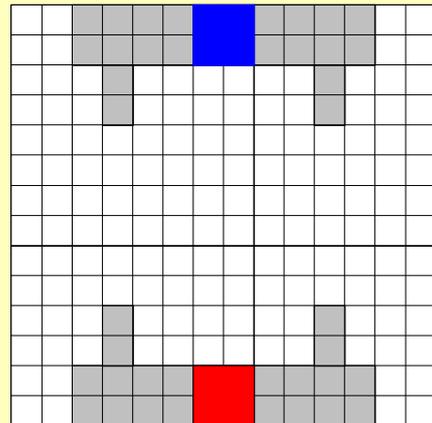
*Damier 14\*14, 5 pions par joueur, 2D6*

Chaque joueur écrit secrètement sur un papier les coords de 2 cases blanches (les pièges) s'il y a 4 joueurs, 3 cases pour 3 joueurs et 2 cases pour 2 joueurs, chaque case blanche étant numérotée.

Les joueurs se placent sur la même base (Rouge ou Bleue).

Chaque joueur à son tour jette les 2 dés et se déplace ortho-diago sur des cases vides du total indiqué. A chaque fois qu'un joueur arrive sur la base d'en face, il écrit secrètement une nouvelle case piège. Quand un joueur tombe dans un piège, il est replacé sur sa base. Le joueur qui possédait la case piège pose un de ses pions sur le piège et écrit secrètement un piège.

Le 1er à poser ses 5 pions gagne.



Seules les cases blanches peuvent contenir des pièges

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Gygès

Bass Ed

**Joueurs** 2

*Grille 6\*6 trous + 2 trous à part,*

*Fiches : 2 grandes, 2 moy, 2 petites par joueur*

Chaque joueur place comme il le veut ses 6 fiches dans sa 1ère rangée.

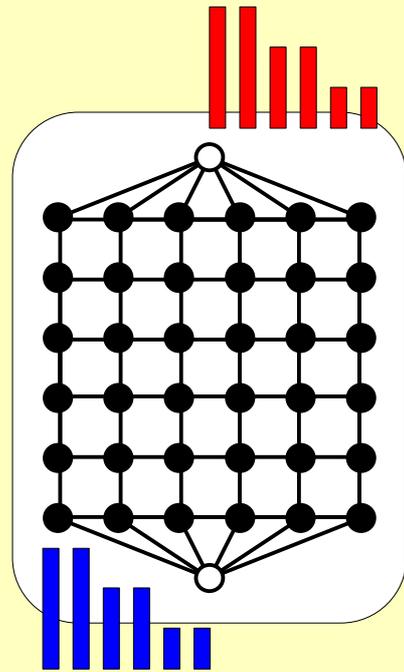
Chaque joueur, à son tour, déplace une fiche de trou en trou sans repasser 2 fois par le même segment de droite.

On ne peut occuper son but, ni y passer. Les grandes fiches se déplacent impérativement de 3, les moyennes de 2 et les petites de 1.

Quand une fiche arrive en fin de glissement sur un trou occupé, 2 possibilités:

- 1° **Rejouer** immédiatement la fiche en utilisant le potentiel du 1er occupant;
- 2° **Prendre** la place de la fiche et la placer n'importe où à condition de ne pas dépasser la fiche la plus proche du but adverse.

Le 1er à placer une fiche dans le but adverse **gagne**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Hackenbuch (le)

JH Conway 1972

**Joueurs** 2 3 4

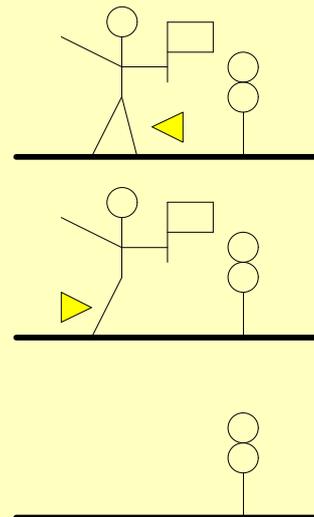
*Feuille de papier,  
un crayon, une gomme*

Les joueurs dessinent une ou plusieurs figures qui seront posées sur un sol figuré par une ligne horizontale.

Chacun leur tour, les joueurs effacent un segment du dessin (sauf le sol).

Si le trait effacé était l'unique support du motif situé au-dessus de lui, ce motif tombe, se fracasse et s'efface.

Le joueur obligé d'effacer le dernier trait a perdu.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Havannah

Ed Ravens-burger

**Joueurs** 2

*Damier hexa de 169 intersections,  
55 Noirs, 55 Rouges*

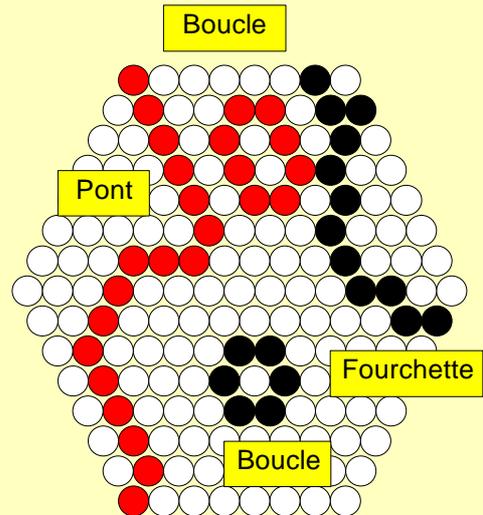
Chaque joueur, à son tour, pose un de ses pions sur une intersection vide. On ne déplace pas les pions posés.

Le vainqueur est celui qui forme un Pont, une Fourchette ou une Boucle.

**Pont** suite de pions de même couleur reliant 2 coins.

**Fourchette**: chaîne de pions de même couleur reliant 3 côtés.

**Boucle**: suite de pions de même couleur entourant au moins une intersection vide ou non.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Hepta

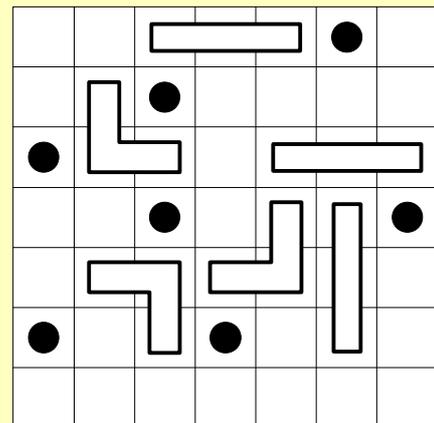
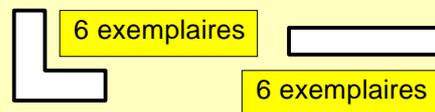
**Joueurs** 2

*Damier 7\*7, 6 I et 6 L, 7 pions*

Un des joueurs place les 7 pions sur des cases vides et l'autre choisit soit les I ou les L.  
Celui qui a posé les pions commence.

Chaque joueur, à son tour de jeu, pose une de ses pièces sur 3 cases vides.

Celui qui ne peut plus poser de pièce perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Hex (le)

Piet Hein 1942

Joueurs 2

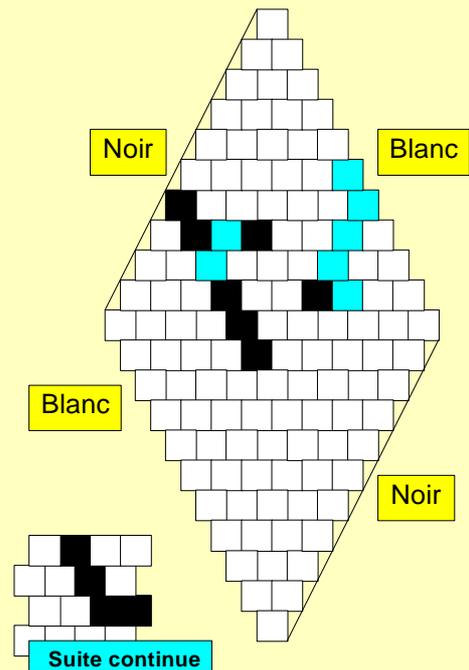
Damier hexagonal de 121 cases

61 Blancs, 61 Noirs

Chaque joueur possède 2 bords opposés sur les 4. Les 4 cases des coins sont communes aux 2 joueurs. Blanc joue en 1er.

A tour de rôle, les joueurs **posent** un de leurs pions dans une case vide du damier.

Dès que l'un des joueurs arrive à joindre ses 2 bords par une suite continue ininterrompue de pions, le jeu s'arrête, et le joueur a gagné.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Hnefatafl (le)

Laponie  
4e

Joueurs 2

Grille 19\*19, 48 Noirs,

24 Blancs, un roi Blanc

Les règles sont les mêmes que pour le **Tablut** sauf que le terrain a été agrandi et que les 2 joueurs possèdent plus de pièces en mains.

L'autre modification porte sur le fait qu'on joue sur les intersections et non plus dans les cases.

Plateau à dessiner

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## HollyDécor

**Joueurs** 2

**Damier** 9\*5,

**2 photos découpées en 2\*2**

Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses 4 morceaux vers une case vide selon 3 façons :

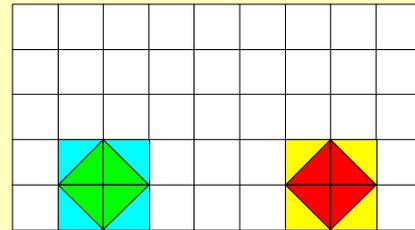
1° **Monter** sur une pièce voisine située à droite ou à gauche et au même niveau;

2° **Descendre** vers une case voisine vide à droite ou à gauche d'un ou n niveaux;

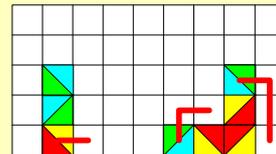
3° **Glisser** à droite ou à gauche d'une case même si le morceau est à la base d'une pile qui descendra d'une case.

Le 1er à reconstituer sa photo sur l'emplacement initial de la photo adverse gagne.

Version apesanteur de **Colleurs**.

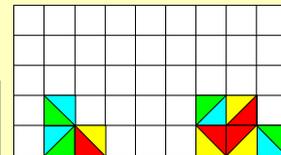


Position de départ



Mouvements possibles

Résultats des mouvmts



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Hyène (le jeu de la)

Soudan Trad

**Joueurs** 2 3 4

**Spirale d'au moins 30 Trous avec au centre le Puit.**  
**des Tabas (jetons), des Mères, une Hyène, 3 Batonne;**

Chaque joueur à son tour de jeu lance 3 bâtonnets (une face blanche, une verte) afin de gagner des Tabas.

-1 blanc : 1 taba      -2 blancs : 2 tabas

-3 blancs : 3 tabas    -3 verts : 6 tabas

Le joueur a le choix entre :

-**Accumuler** des Tabas dans sa réserve pour plus tard (et ne pas se déplacer).

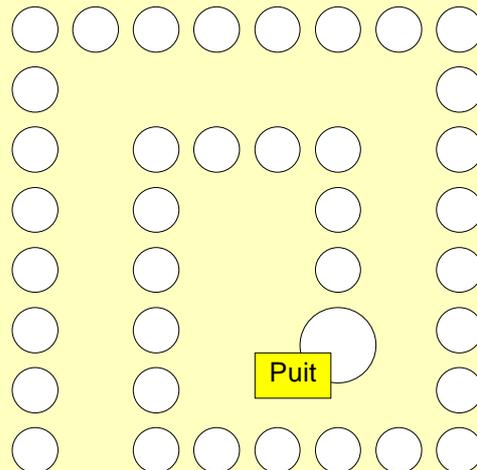
-**Déplacer** sa Mère de trou en trou d'autan de Tabas que lui a donné le jet de bâtonnets. Il peut y avoir plusieurs Mères dans le même Trou (ou Puit). Attention, il faut d'abord payer 1 Taba pour qu'une Mère commence le parcours.

Pour arriver au **Puit**, il faut un compte exact. si le nombre est insuffisant, le joueur peut payer autant de Tabas que de Trous restants. Arrivé au Puit, le joueur paye 2 Tabas pour que la Mère lave ses vêtements. Il faut aussi payer 2 Tabas pour repartir du Puit.

Le 1er joueur qui regagne le **Trou de Départ** (pas forcément par un compte exact) devient la **Hyène**. Elle commence sa course en payant 2 Tabas. Elle se déplace 2 fois plus vite (à l'aller et au retour). Arrivée au Puit, la Hyène se désaltère en payant 10 Tabas. Sur le chemin du retour, elle dévore toutes les Mères qu'elle dépasse.

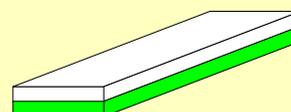
Le joueur qui possède la Hyène **gagne** puis viennent les Mères qui ont pu revenir au trou de départ.

La spirale est tracée dans le sable et comportera au moins 30 Trous



Départ

3 bâtonnets Blanc/Vert



Mère

Hyène

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Incognito

Schmidt Int

**Joueurs** 2  
**Damier** 5\*5,  
**5 Blancs, 5 Noirs**

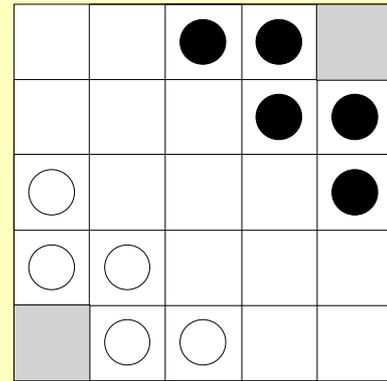
Pour chaque couleur, un des pions, marqué d'un signe sur sa face cachée, est l'espion.

Chacun son tour, les joueurs peuvent choisir entre 2 possibilités:

- **Glisser** ortho-diago une pièce d'autant de cases voulues, il ne peut entrer dans un château (exception plus bas);
- **Interroger** une pièce adverse avec l'un de ses pions à condition que les 2 pièces soient voisines orthogonalement. Si la pièce interrogée est l'espion alors le questionneur gagne la partie. Sinon le questionneur perd sa pièce interrogatrice et s'il s'agit de son propre espion, il perd.

Quand son espion entre orthogonalement dans le château adverse, il gagne.

château du Noir



Chateau du Blanc

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Isola (I')

Ed Ravens-burger

**Joueurs** 2  
**Damier** 8\*6,  
**46 Neutres, 1 Blanc, 1 Noir**

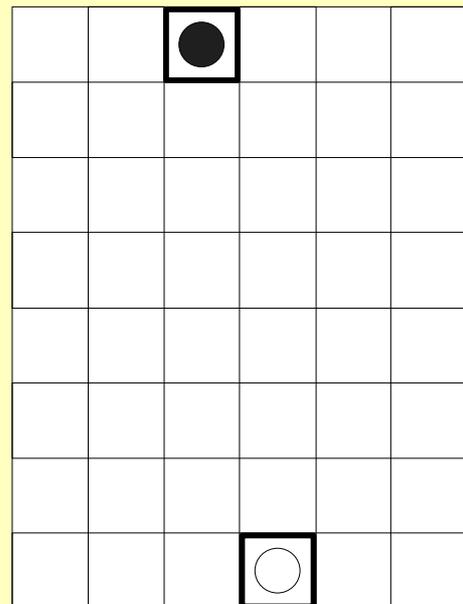
Après avoir réparti les 48 pions comme indiqué ci-contre, Blanc commence.

Chaque joueur, à son tour, déplace son pion sur une case voisine libre (monoglissage dans 8 directions possibles), puis pose un Neutre quelconque sur une case vide (sauf dans les 2 cases encadrées qui servent de point de départ).

Le 1er joueur qui ne peut plus se déplacer a perdu.

Variantes possibles:

- Les pions se déplacent comme des cavaliers;
- Les pions cumulent leur déplacement avec celui des cavaliers;
- Le terrain est construit par les joueurs grâce à des cartes à jouer puis à tour de rôle, on retire une carte au lieu de poser un pion neutre.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Isolafric

Faidutti B

**Joueurs** 2 3 4

*Damier 7\*7, un pion,  
48 pièces de monnaie*

**Au départ,** On pose le pion sur la case centrale puis les joueurs disposent aléatoirement les 48 pièces (10c, 20c, 50c, 1F, 2F...) sur les cases vides restantes.

**Jeu:** Chaque joueur, à son tour déplace le pion vers une case voisine contenant une pièce et capture cette pièce.

Une fois que le pion ne peut plus bouger, **gagne** celui qui est le **plus riche**

Variation monétaire d'**Isola**.

Chaque couleur coorespond à une valeur  
Il faut au moins 2 types de couleur.

●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	■	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●

**Exemple de position de départ.**  
La valeur totale des pièces est libre

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Jolly Roger

Lamminger FJ  
Fun Connection

**Joueurs** 3 4 5

*5 cartes Pirate, 32 cartes à jouer, 10 cartes Trésor,  
16 petites cartes Trésor, 4 petites cartes Bricbrac*

On forme un tas (faces cachées) avec les 10 cartes Trésor. On mélange les 20 petites cartes face cachée sur la table. Chq joueur choisit une carte Pirate. On liste les Pirates dans l'ordre de jeu.

Le 1er joueur (celui donc la carte Pirate est en 1er) pose une carte face visible, les autres en sens horaire doivent poser une carte de même symbole. Celui qui ne peut pas jouer pose une carte qcq (atout ou non). L'**atout** est désigné par la dernière carte Pirate.

Les 2 cartes **Barre 8** se jouent comme les autres. Jouées dans un même tour, elles s'annulent. La carte **Tâche noire** oblige le gagnant du tour à mettre sa carte Pirate en dernière position (atout). La carte **Ben Gunn** empêche la modification de l'ordre des pirates. Si Ben et Tâche sont jouées dans le même tour, seul Ben s'applique.

Le tour est gagné par la plus forte valeur du 1er symbole joué. Si au moins un atout a été joué, le tour est gagné par la plus grande valeur d'atout. Celui qui gagne le tour place sa carte Pirate en 1ère position. Celui qui a joué la plus petite valeur met sa carte Pirate en dernier.

Une fois le **tour terminé**, le gagnant retourne la 1ère carte de la pile des cartes Trésors. Chaque part vaut 100 donc une carte 1400 vaut 14 parts. Le joueur retourne alors des petites cartes trésors (1 carte=1 part). S'il retourne un Bricbrac il perd tous les trésors retournés. Il peut passer la main et garder les trésors découverts quand il veut. Les autres joueurs retournent dans la limite des parts disponibles les trésors restants.

Quand toutes les cartes en main sont jouées, **gagne** celui qui a le plus de points Trésors.

### 32 carte à jouer

Tête de mort : 1 2 3 4 5 6 7  
Tonneau : 1 2 3 4 5 6 7  
Vaisseau : 1 2 3 4 5 6 7  
Barre : 1 2 3 4 5 6 7  
1 carte : Carte Tâche noire  
1 carte : Ben Gunn  
2 cartes : Barre 8

### 5 carte Pirate

Tête de mort  
Tonneau de rhum  
Vaisseau  
Barre  
Carte X (sans atout)

**Pour 3 joueurs :** 10 cartes par joueur, pas de carte Pirate X et Pirate Tonneau de Rhum

**Pour 4 joueurs :** 8 cartes par joueur, pas de carte Pirate X

**Pour 5 joueurs :** 6 cartes

### Exemple de retournement

Alain retourne 1400 donc 14 parts. Sa 4ème carte est un Bricbrac, il marque 0. Béa a encore 9 parts. Elle retourne 3 cartes (300 points) et s'arrête. Cédric a maintenant 6 parts, il retourne un Bricbrac en 2ème carte (0 point). Enfin, Dany tire 4 cartes d'or (400 points)

Celui qui jouera le prochain tour en 1er

Atout

Tête  
de  
Mort

Tonn.  
de  
rhum

Vais-  
seau

Barre

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Jungle (le jeu de la)

Trad Chine

**Joueurs** 2

*Damier 7\*9, 2 fois 8 pièces (éléphant lion tigre panthère chien loup chat rat)*

Rang des pièces:

Eléphant:1 - Lion:2 - Tigre:3 - Panthère:4

Chien:5 - Loup:6 - Chat:7 - Rat:8.

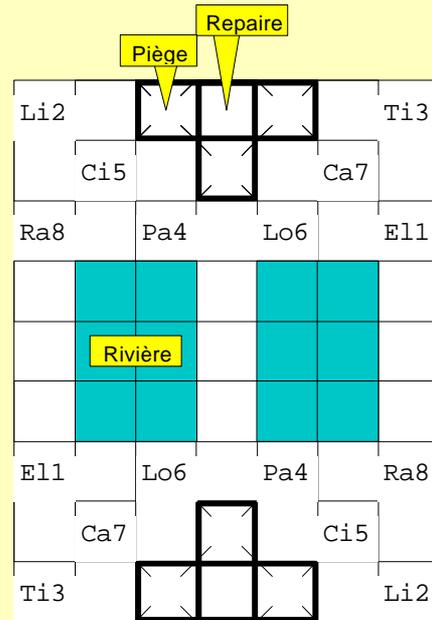
Chaque joueur à son tour glisse une de ses pièces orthogonalement vers une case vide ou occupée par une pièce adverse de rang inférieur ou égal. Dans ce cas, il y a capture. Le rat peut néanmoins prendre l'éléphant. La pièce capturée est retirée définitivement du jeu.

Les rats sont les seuls qui puissent traverser les rivières mais ne peuvent attaquer en sortant des rivières. Les lions et les tigres sautent au dessus des rivières sauf s'il y a un rat sur le parcours.

Un animal peut occuper ses propres pièges (les 3 cases qui entourent ortho le repaire). Si un animal se trouve dans un piège adverse, il peut être capturé par n'importe quel autre animal (peut importe son rang).

Un joueur n'a pas le droit d'occuper son repaire.

Gagne celui qui atteint le repaire adverse.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Juroku Musashi

Japon Trad

**Joueurs** 2

*Réseau spécial*

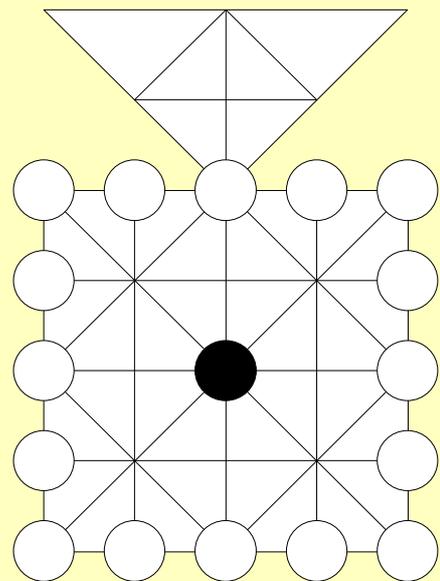
*1 Général, 16 Soldats*

Le général (qui joue en 1er) glisse d'une intersection à une autre qui doit être vide. Il peut aussi capturer en sautant par dessus un Soldat. Il n'y a pas d'enchaînement de sauts.

Le Soldat glisse comme le Général mais ne saute pas.

Le Général gagne s'il capture les Soldats

Les Soldats gagnent s'ils bloquent le Général.



(c) patrickarpentier@hotmail.com



## Kalaha (le)

Trad Afrique

**Joueurs** 2

36 graines, 2 grands trous (kalaha),  
2 rangées de 6 trous (ambo)

Chaque joueur possède une rangée et la kalaha située sur sa droite.

Au départ, les ambos sont remplis par 3 graines.

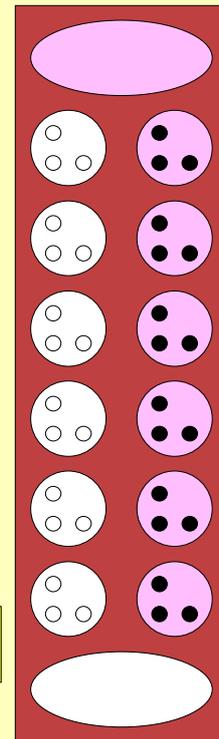
A tour de rôle, le joueur prend les graines d'une de ses ambos et les sème une à une en sens trigo dans les ambos suivantes ainsi que dans sa kalaha (mais pas celle de l'adversaire).

Si la dernière graine tombe dans sa kalaha, il rejoue une 2ème fois où il veut.

Si la dernière graine tombe dans une de ses ambos vides, il prend cette graine ainsi que celles qui sont dans l'ambo adverse et les met toutes dans sa kalaha.

Quand une rangée d'ambos est vide, le jeu est fini. Le joueur qui possède encore des graines dans ses ambos les met dans sa kalaha.

Celui qui possède le plus de graines dans sa kalaha gagne.



Joueur B

Joueur A

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Kangaroo

Great Games

**Joueurs** 2

Damier 8\*8, 16 Noirs, 16 Blancs

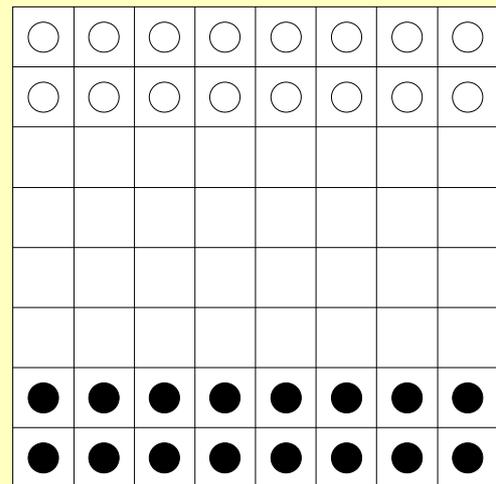
Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions en sautant par dessus un autre (ortho-diago), la case finale devant être vide. Le joueur peut chaîner plusieurs sauts (non obligatoire).

Si on saute un pion adverse, celui-ci est capturé. Un joueur peut passer son tour, il doit donner alors un pion à l'adversaire. Un joueur bloqué n'a pas de pénalité.

Les pions arrivant sur la dernière rangée deviennent imprenables et comptent double.

Le jeu finit si les 2 joueurs passent ou s'il n'y a plus de pions à déplacer. Chaque joueur compte les pions capturés.

Gagne celui qui a le plus de points.



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Karel (le)

Carpentier P  
1996

**Joueurs** 2 3 4

9 plaquettes (identiques),  
10 billes par joueur

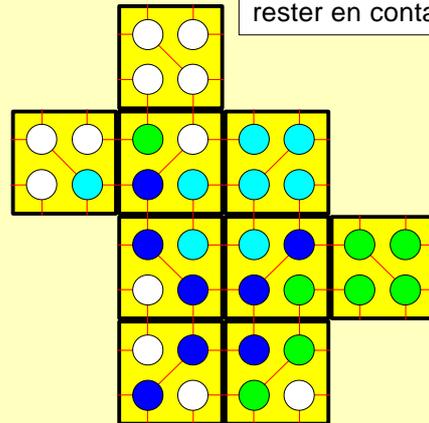
Chaque joueur, à son tour, a le choix entre:

- Poser** une de ses billes sur une case vide ou poser une plaque (orientation sans importance);
- Glisser** une de ses billes d'une case à sa voisine selon le trait les reliant ou une plaque d'une position ortho (d'une plaque à l'autre);
- Pivoter** une plaque d'un quart de tour (règle optionnelle).

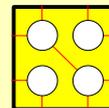
Il est interdit de remanipuler une plaque jouée par le joueur précédent. Les plaques doivent être en contact avec une autre par au moins un côté.

**Gagne** celui qui fait en sorte que toutes ses billes forment un groupe continu en fonction des traits de liaison.

Les plaques doivent toujours rester en contact



3 joueurs. Partie gagnée par Bleu



### Répartition des billes

2 joueurs=10 billes;  
3j=8; 4j=6b;

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## Kensington

Whale Toys

**Joueurs** 2 4 6

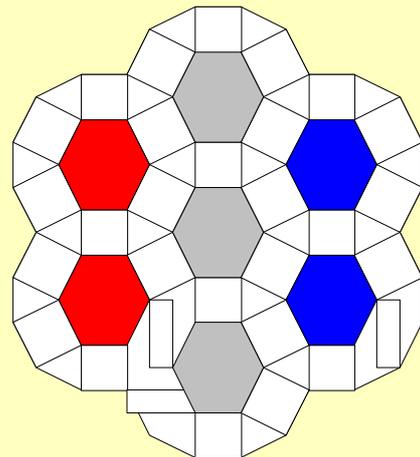
Plateau spécial, 15 rouges, 15 bleus

Au départ, chaque joueur, à son tour, pose un pion sur une intersection vide jusqu'à ce que tous les pions soient posés.

A tour de rôle, les joueurs déplacent (glisse) un de ses pions vers une intersection voisine vide. Si un joueur, à la fin du déplacement, occupe les 3 sommets d'un triangle, il glisse un pion de son choix. S'il occupe les 4 sommets d'un carré, il glisse 2 pions adverses.

Le 1er à occuper les 6 sommets d'un hexagone gris ou de sa couleur gagne.

Un jeu du **Moulin** plus perfectionné.



15 pions

15 pions

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## Kilkalkul (le)

Pingaud F  
1985?

Joueurs 2

Une grille spéciale,

4 Blancs (1 3 5 7), 4 Noirs (2 4 6 8)

Blanc commence et pose le pion 1 puis Noir posera le 2, ensuite Blanc mettra le 3 etc...

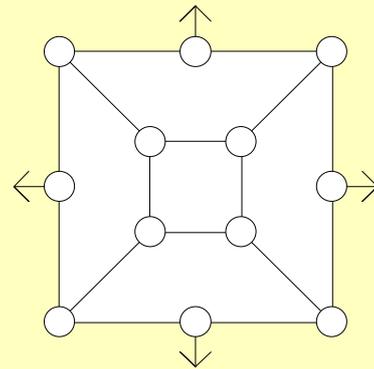
Chaque joueur, à son tour, glisse un pion selon les lignes vers une intersection voisine libre, ou pose un pion sorti sur une intersection vide, ou enfin sort un pion bloqué.

Lorsqu'un pion est bloqué sur une des 4 intersections spéciales, le pion **doit sortir** du jeu et le joueur (du pion bloqué) gagne autant de pions que le numéro du pion. Il faut donc s'arranger à se mettre le plus possible soi-même en position d'être bloqué.

Lorsqu'un pion est bloqué sur une autre intersection, le joueur passe son tour.

Le 1er à avoir 31 points ou plus gagne.

Intersection  
spéciale



Pions blancs

1

3

5

7

Pions Noirs

2

4

6

8

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Koan (le)

?

Joueurs 2

Damier particulier

6 pions octo et 5 carrés par joueur

Chaque joueur à son tour **déplace** ortho-diago vers l'avant une de ses pièces vers une case voisine qui sera soit vide (glissement) ou ayant une pièce adverse (voir capture).

Il est interdit de reculer ou de se déplacer latéralement. Une pièce posée sur une case octogonale a donc 3 directions possibles alors qu'une pièce posée sur une case carrée n'a que 2 possibilités.

La **capture** d'une pièce adverse n'est possible que dans les conditions suivantes :

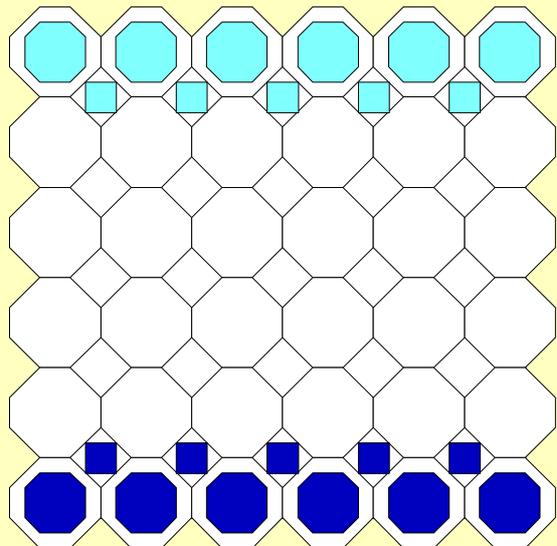
Les pièces octogonales prennent les pièces adverses (octo ou carré) qui sont dans des cases octogonales.

Les pièces carrées prennent les pièces adverses (octo ou carré) qui sont dans des cases carrées.

La capture n'est pas obligatoire.

**Gagne** celui qui amène une de ses pièces sur le bord adverse.

**Perd** celui qui a perdu toutes ses pièces ou qui ne peut plus bouger.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Kono (le)

Corée Trad

**Joueurs**

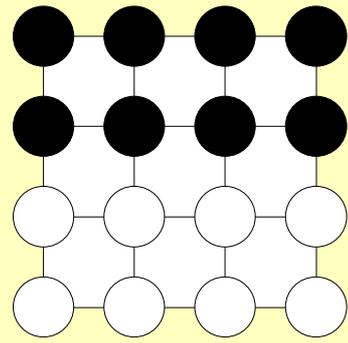
Grille 4\*4, 8 Noirs, 8 Blancs

Blanc commence le 1er.

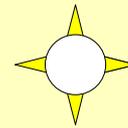
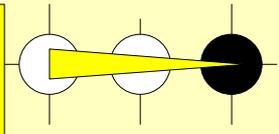
Chaque joueur à son tour déplace un de ses pions :

- En **allant** d'une intersection à une autre, vide, en suivant le réseau;
- En **sautant** par dessus un pion de sa couleur afin d'atterrir, juste derrière, sur un pion adverse et de le prendre (on le retire définitivement du jeu).

Si un joueur est bloqué ou n'a plus de pions, il perd.



Blanc saute par dessus son voisin et capture Noir



Déplacements possibles d'un pion

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Koono (le)

?

1979

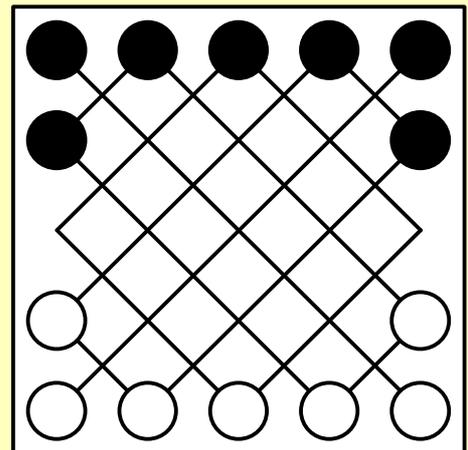
**Joueurs** 2

Grille spéciale de 5\*5,  
7 Noirs, 7 Blancs

Une fois les pions répartis comme indiqué ci-contre, à tour de rôle, les joueurs font glisser un de leurs pions vers une intersection voisine vide en suivant la diagonale.

Le saut n'est pas permis.

Le premier qui fait passer ses 7 pions sur les 7 positions de départ de l'adversaire a gagné.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## L (le jeu du)

E de Bono 1970

**Joueurs** 2

*Damier 4\*4, 2 Neutres,*

*1 L Blanc, 1 L Noir*

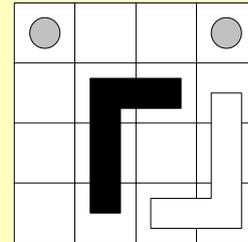
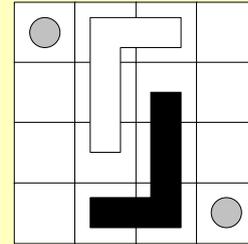
Ce jeu rapide est aussi connu le nom de L Game. On dispose les pièces comme indiqué dans la figure du haut.

Chaque joueur à son tour :

- déplace son L** en le faisant pivoter, en le retournant s'il le désire afin que son L occupe au moins une case nouvelle;
- déplace** ensuite aucun, un ou les 2 pions **neutres** dans n'importe quelle autre case.

Le 1er joueur qui ne peut déplacer son L a perdu.

Dans la figure du bas, Blanc ne peut plus déplacer son L ni même lui faire subir des rotations, des symétries pour le placer ailleurs; il a donc perdu.



Blanc a perdu  
car il est bloqué.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Labyrinthe

C Mayers

**Joueurs** 2

*2 feuille quadrillée,*

*2 crayons, 2 gommes*

D'abord, chaque joueur dessine secrètement une grille de 5\*5 dans laquelle il dessine un labyrinthe fait de traits séparant 2 cases voisines orthogonalement; il ne doit pas y avoir d'espace fermé. Puis, chaque joueur place une case Départ et une Arrivée et indique leurs coordonnées à l'adversaire qui devra trouver le chemin qui les relie. Chaque joueur trace une grille de 5\*5 réservée à la recherche du laby adverse. Chaque joueur se place sur la case Départ indiquée par l'adversaire.

Chaque joueur pose 1 question parmi 2:

- Soit il propose d'avancer à partir de la case où il se trouve en indiquant la suite de cases qu'il désire traverser (ortho). L'adversaire dira OUI si ce chemin est possible (le joueur effectue alors son déplacement) ou NON s'il existe au moins un mur sur celui-ci (le joueur reste sur place);
- Soit il demande combien de murs entourent une case de son choix (les bords du carré comptent). L'adversaire répond uniquement le nombre sans préciser les emplacements.

Le 1er qui se pose sur la case Arrivée gagne.

	A	B	C	D	E	F
0						
1			×			
2						
3	D					A
4						
5						

Admettons que le joueur soit actuellement en C1. S'il demande Murs en C3, on lui répond : 2  
S'il désire effectuer le déplacement C1D2D3, on lui répond NON  
S'il désire effectuer le déplacement C1D2D3, on lui répond OUI et il se place en D3

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Labyrinthes

Ravensburger

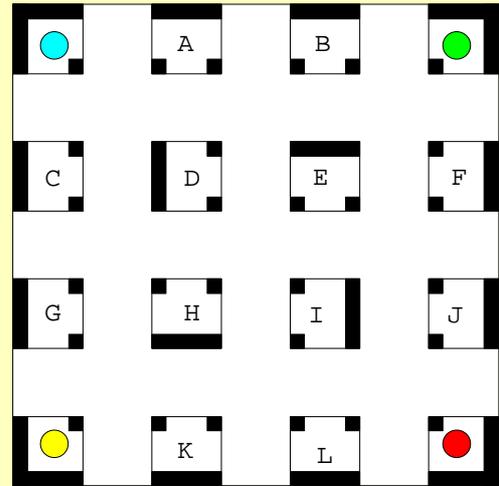
**Joueurs** 1 2 3 4

*Plateau de jeu, 34 cartes Laby,  
24 cartes Trésor, 4 pions*

**Début:** On remplit les trous du plateau avec les cartes Laby (sauf une) puis on répartit les 24 cartes Trésor (lettres de A à X), en pile, faces cachées, devant chaque joueur. Ensuite chaque joueur prend la carte trésor du dessus de la pile et la regarde secrètement, ce sera son objectif. Puis il pose son pion dans la case d'angle de même couleur.

**Jeu:** Chaque joueur, à son tour, pousse une rangée (ou colonne) de cartes avec la carte laby restante et éjecte ainsi une autre carte qui sera utilisée par le joueur suivant. Il est interdit de rejouer sur la même ligne que le joueur d'avant. Si un pion est éjecté, il est remplacé sur la carte pousseuse. Puis le joueur déplace ou non son pion ortho d'autant de cases qu'il le désire sans franchir de mur. S'il arrive sur la case qui possède le même trésor que sa carte Trésor, le joueur reprend sur la pile une nouvelle carte (face cachée) qui sera son prochain objectif, et jette l'ancienne.

**Gagne** le 1er à avoir visité tous ses trésors et à revenir sur sa case de départ.



9 vierges et 6 Trésors (STUVWX)

13 vierges

6 Trésors (MNOPQR)

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Lancelot (le)

Mattel 1990

**Joueurs** 2 3 4 5

*Damier 14\*14*

*des pions de 5 couleurs*

A 2 joueurs, on utilise le damier le plus interne (8\*8).  
A 3 joueurs, le damier 10\*10.  
A 4 joueurs, le damier 12\*12.  
A 5 joueurs, on utilise la totalité du damier (14\*14).

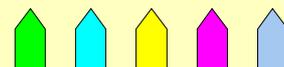
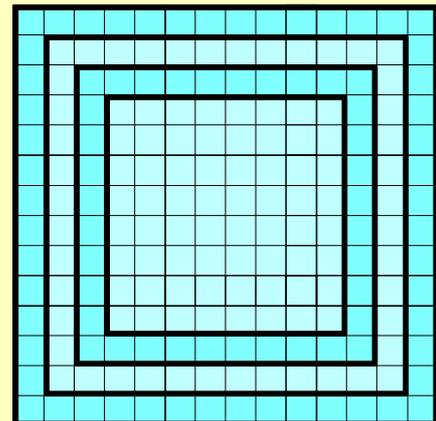
Chaque joueur à son tour de jeu **pose** un pion de sa couleur sur une case vide du damier.

Quand un joueur en posant son pion a sur une ligne (ortho ou diago) 2 pions de sa couleur en plus que de pions adverses (quels qu'ils soient), il capture alors ces mêmes pions adverses.

Le nombre de pions à capturer pour **gagner** est de :

- 7 pour 2 joueurs
- 8 pour 3 joueurs
- 9 pour 4 joueurs
- 10 pour 5 joueurs

La règle simplifiée n'utilise que les lignes orthogonales.



Les 5 types de pion

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Lasca (le)

E Lasker 1950

Joueurs 2

Damier 7\*7, 11 Blancs, 11 Noirs (pions avec une face marquée)

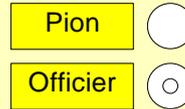
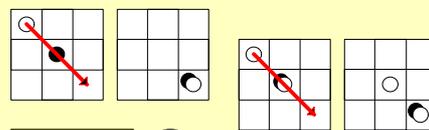
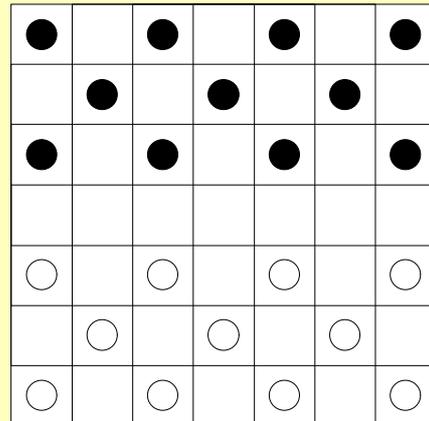
Chaque joueur, à son tour, a le choix entre les options suivantes :

- Il **glisse** une pièce en diagonale d'une case vers l'avant;
- Il **saute** par dessus une pièce adverse mais ne la capture pas, il s'empile dessus à la case finale du saut ou des sauts. Il peut enchaîner plusieurs d'affilée. Sur la case d'arrivée (vide à l'origine) peut se constituer ainsi un pile de plusieurs pions.

En arrivant sur la 1ère ligne adverse (par saut ou glissement), le pion est automatiquement promu officier (face marquée) et le joueur passe son tour. L'officier se déplace en diagonale (4 directions) et saute à distance comme la Dame du jeu de Dames.

Quand une pile est sautée, seule la pièce du sommet de la pile est concernée, le reste de la pile reste sur place.

Celui qui ne peut plus se déplacer ou qui n'a plus de pions perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Latrunculi (les)

Rome

Joueurs 2

Damier 8\*8, 16 Noirs, 16 Blancs

Chaque joueur, à son tour, pose un de ses pions sur une case vide.

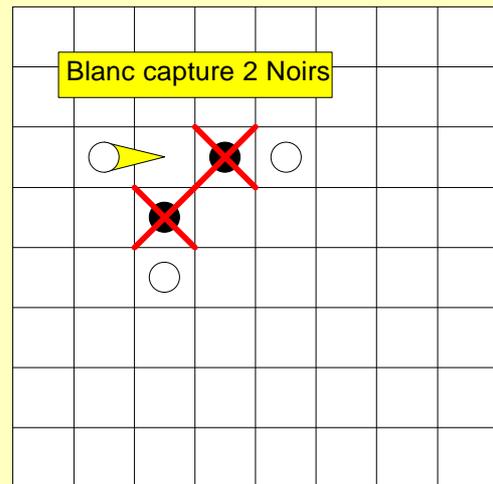
Une fois les pions posés, le jeu commence.

Chaque joueur, à son tour, glisse un pion ortho vers une case voisine.

Un (seul) pion adverse pris en tenaille ortho par 2 pions du joueur est capturé et est retiré du jeu (voir [Apit-Sodo](#)).

Celui qui ne peut plus jouer (plus de pion ou bloqué) perd.

La règle de cet ancien jeu romain du 1er siècle a été reconstituée. Elle n'est donc pas garantie.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Litantrix (le)

P Carpentier  
1995

Joueurs 2

Les 10 pièces du Tantrix

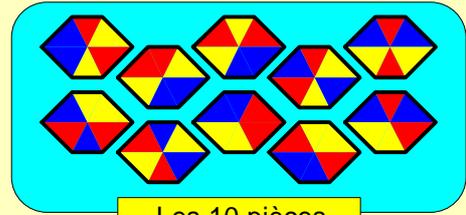
Les joueurs se répartissent les 10 pièces. Le 1er pose sur la table une pièce et le 2ème en place une autre à côté de celle-ci à condition que leurs bords soient jointifs de la même couleur.

Puis le jeu commence réellement.

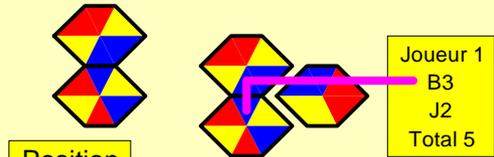
Chaque joueur, à son tour, place une de ses pièces sur la table à côté des pièces déjà posées à condition que la pièce posée soit jointive au moins par 1 bord et que les 2 bords jointifs soient de la même couleur.

La pièce posée prolonge ainsi différents circuits d'une même couleur. Les triangles colorés se touchent par les côtés et non par les pointes.

Le joueur marque autant de points que le nombre total des pièces hexagonales traversées par les circuits (côté à côté) mis en place par la pièce posée.

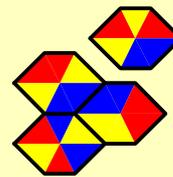


Les 10 pièces

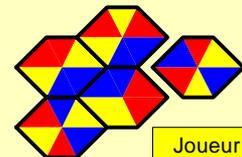


Position de départ

Joueur 1  
B3  
J2  
Total 5



Joueur 2  
B4 J2  
Total 6



Joueur 1  
R2 B5  
Total  
5+7=16

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## LOA (le)

Soucie Claude

Joueurs 2

Damier 8\*8, 12 Noirs, 12 Blancs

Chaque joueur à son tour de jeu déplace ortho-diago un de ses pions dans une direction donnée.

On peut survoler ses propres pions.

On ne peut pas survoler les pions adverses.

Le **nombre de cases** du déplacement est conditionné par le **nombre de pions** amis ou adverses présents (y compris le pion à déplacer) sur la ligne de déplacement, quelque soit le sens choisi.

Si la case d'arrivée du déplacement est occupée par un pion adverse, ce dernier est **capturé**.

Celui qui déplace ses pièces en un **seul groupe connecté ortho-diago gagne**, même si ce groupe par suite de captures est réduit à une pièce.

Il faut donc éviter de trop capturer des pions du joueur adverse car cela facilite la tâche à celui-ci.

Ce pion peut se déplacer ortho de 2 cases car sur la même colonne, on compte 2 pions; de 2 cases aussi diago car on compte 2 pions pour chaque diagonales.

	●	●	●	●	●	●	
○							○
○							○
○							○
○							○
○							○
○							○
	●	●	●	●	●	●	

LOA : Lines of Action

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## Loch Ness (le)

M Brassinne  
1981

**Joueurs** 2

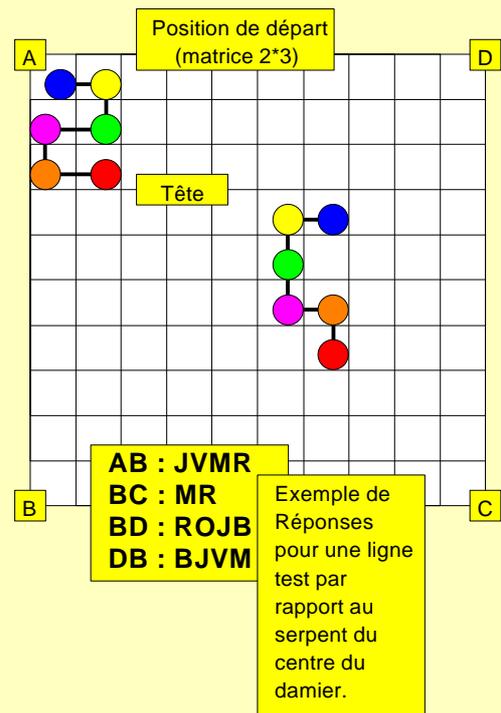
2 damiers 8\*8, 6 pions de couleurs différentes par joueur

Le Codeur dispose ses 6 pions sur son damier qu'il tient caché du Décodeur qui tâchera de découvrir l'ordre des couleurs du serpent.

A chaque tour, le Codeur déplace ortho la tête de son serpent. et le reste du corps suit le chaînage : le pion 2 prend l'ancienne place de la tête, le pion 3 prend la place qu'avait le 2 et ainsi de suite...

Puis le Décodeur indique par 2 lettres une ligne test. Le Codeur répond la suite de couleurs vue de celle-ci.

Quand la tête atteint la case en bas à droite, le Décodeur doit indiquer la composition exacte du serpent. Si sa proposition est la bonne, il gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Ludo

Angleterre XIX

**Joueurs** 2 3 4

*Damier spécial*

4 pions par joueur, 1D6

Au départ, les 4 pions de chaque joueur sont dans le dépôt de celui-ci. Pour sortir un pion, il faut avoir un 6 au dé. Le 6 permet aussi de rejouer.

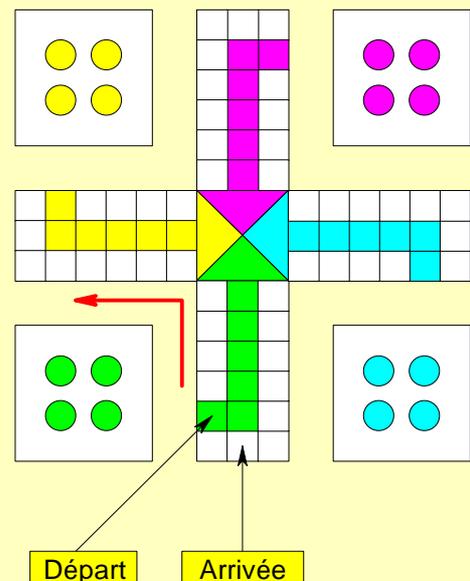
Le départ se fait en case Départ pour le joueur du camp Sud (chaque points cardinaux ont des cases de départ et d'arrivée en homotétique). Les pions empruntent d'abord le circuit externe en sens horaire qui est commun à tous les pions. Arrivé sur la case Arrivée, les pions du joueur Sud suivent alors le chemin rectiligne qui mène au centre de la croix. Il n'est pas nécessaire d'avoir le compte exact pour arriver au centre.

Un pion qui arrive sur une case occupée revoit le pion adverse qui s'y trouvait sur son dépôt.

Une pile d'au moins pions amis forme une case verrouillée sur laquelle aucun pion adverse peut s'arrêter.

Si un joueur ne peut exploiter son jet de dé, il passe son tour.

Le 1er a fait arriver ses 4 pions au centre gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Madelinette (la)

Europe Trad

Joueurs 2

Un réseau, 3 Blancs et 3 Noirs

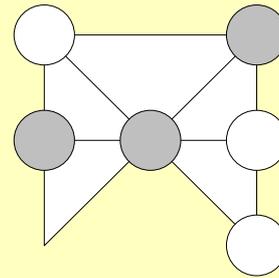
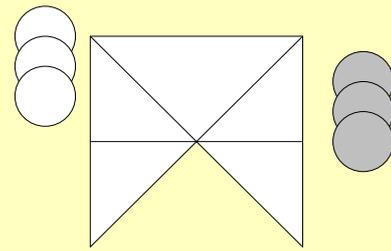
Variante du **Fer à cheval**

Au départ, le terrain est vide et chacun son tour (blanc en 1er) les joueurs posent un pion sur une intersection libre.

Une fois tous les pions posés, chaque joueur déplace un de ses pions d'une intersection à une autre.

Le joueur ne pouvant plus déplacer de pions a perdu.

Sur la figure du bas, si c'est son tour, le joueur blanc a perdu car il ne peut plus déplacer de pions.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Magic 7

Idéal Loisir

Joueurs 2

Damier 7\*7, 7 L, 7 I (barres),  
49 pions répartis sur 7 couleurs

Les joueurs répartissent les 49 pions sur les 49 cases puis décident d'une couleur tabou.

Le jeu se fait en 2 parties

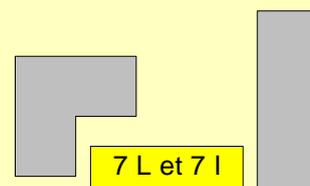
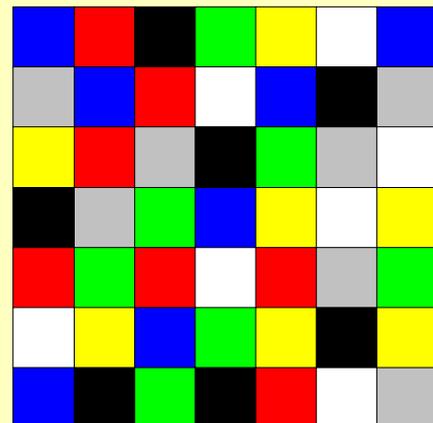
Un joueur sera L et l'autre sera I puis à la seconde partie, ils échangent leurs pièces.

Chaque joueur, à son tour, **pose** une de ses pièces sur le damier à condition qu'elle ne couvre pas une case de couleur tabou.

Celui qui ne peut poser une pièce passe son tour.  
Si les 2 joueurs passent, la partie est finie.

Les joueurs enlèvent du damier les L et les I puis ils s'échangent tous les L et les I mais ne touchent pas à la répartition des pions sur le damier. Ils commencent alors la 2ème partie.

Gagne celui qui a posé le plus de pièces au cours des 2 parties.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Maharadjah

Schimdt Ed

**Joueurs** 2 3 4

16 Pierres Précieuses, 24 cobras,  
16 Maharadjah, 3 Dés etc...

Chaque joueur prend 4 Maharadjah qu'il pose dans un palais. Il prend 6 Cobras qu'il garde. Les 16 Pierres Précieuses sont réparties dans les 16 cases Cachettes. On distribue les cartes Pierres Précieuses (7 pour 4 joueurs, 8 à trois, 10 à 2).

Chaque joueur, à son tour, jette soit l'un des 3 dés (au choix) et déplace d'autant de cases un de ses Maharadjahs. Si le pion arrive dans une case Cachette, il prend la pierre s'il possède la carte correspondante.

S'il arrive sur une case ayant le pion Charmeur, il peut le prendre s'il ne le possède pas lui-même.

S'il arrive sur une case Cobra vide, le joueur peut y poser un Cobra afin de gêner les autres joueurs.

Le seul moyen de passer un Cobra est d'avoir la carte Charmeur de serpent.

La case centrale permet aux joueurs d'échanger des Pierres. Quand 2 pions se rencontrent (ils ne peuvent se doubler ou se croiser), il peut y avoir combat. L'Attaquant jette le dé 1-2-3 et le Défenseur le dé 1-2-3-4-5-6. Si  $A > D$  alors A peut prendre une pierre à D sinon il ne se passe rien. le combat n'est pas obligatoire, le joueur en mouvement doit alors rejouer pour se redéplacer.

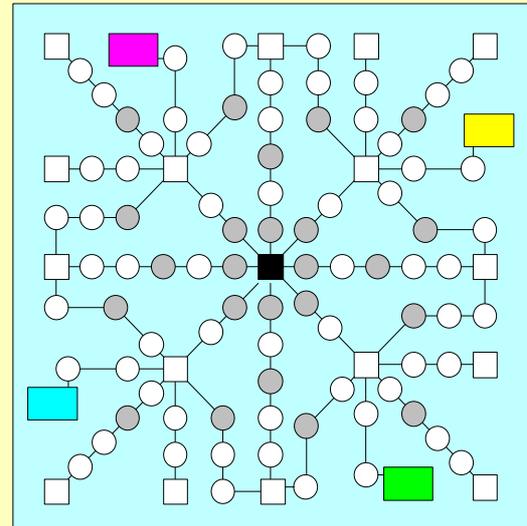
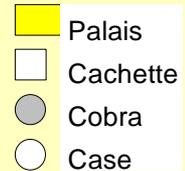
Le 1er à réunir toutes les Pierres indiquées par ses cartes, gagne.

### Matériel

Plateau de jeu spécial  
4 maharadjah rouges  
4 maharadjah bleus  
4 maharadjah verts  
4 maharadjah jaunes  
16 Pierres Précieuses  
48 cartes Pierre Précieuse  
6 Cobras bleus  
6 Cobras rouges  
6 Cobras verts  
6 Cobras jaunes

### Matériel

4 Charmeurs  
1 dé 6 faces  
1 dé 3 face (1 2 3)  
1 dé 3 face (4 5 6)



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Maharadjah et Cipayes

Indes XIX

**Joueurs** 2

Damier 8\*8

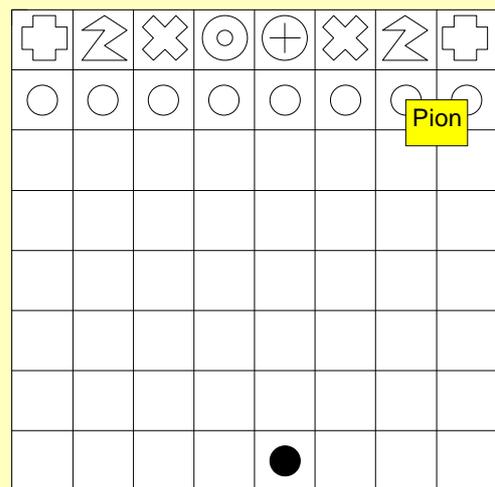
16 pièces d'échecs, 1 maharadja

Un joueur possède les 16 pièces d'Echecs normales.

L'autre est le Maharadja qui conjugue le mouvement d'une Reine et un Cavalier.

Le premier qui met échec et mat l'autre gagne la partie.

Tour Cav Fou Reine Roi Fou Cav Tour



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Maloney (le)

Jackson Sid  
(inspiré de)

**Joueurs** 3 4 5 6

**Plateau, 24 valises, 64 actions,**  
**1 voiture**

**Début:** Les cartes actions (4 par ville) sont distribuées à raison de 12 par joueur qui reçoit aussi un joker et 1000 fr., 16 valises sur 24 sont réparties face cachée sur les 16 villes. Nous sommes Lundi et la 1er carte action du talon (face caché) indique la ville de départ

Le jeu se décompose en jours.

**Chaque jour** (sauf Dimanche où c'est la 1ère carte du talon qui indique la ville), la voiture est mise aux enchères. celui qui joue son joker (qui est perdu) est automatiquement le gagnant. Le gagnant (qui paie la somme) conduit la voiture et va dans la ville de son choix, déjà visitée ou non. Le conducteur retourne la valise si elle est cachée et gagne ou perd des points (et/ou de l'argent) en fonction de la carte. Les autres joueurs peuvent montrer leur carte action si elle indique la même ville et gagner/perdre aussi des points. Le Mardi et le Vendredi, les points gagnés ou perdus sont doublés.

**Quand un joueur a 69 points**, tous calculent leurs points finaux comme suit :  $Total = Points + Argent / 10$ .

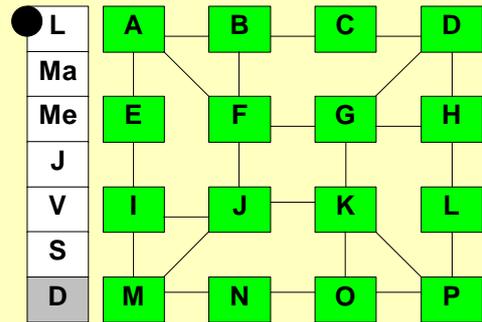
Celui qui possède le plus gros total gagne.

*Il s'agit d'une adaptation simplifiée. Je propose que les cartes valises soient rédigées avant le jeu par les joueurs.*

Exemple de carte Action

A

Joker



Exemple de Carte Valise

Lundi +10pnts  
Mardi +5pnts  
Mercredi -2pnt +100frs  
Jeudi +5 pnts -100frs  
Vendredi +5pnts  
Samedi +300frs  
Dimanche -5pnts -100frs

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Manip (la)

3CP

**Joueurs** 2

**9 plaques (6 candidats, 3 actions)**  
**un cadre (3\*3)**

Le 1er joueur pose le cadre sur la table et l'autre une plaque dedans.

Chaque joueur, à son tour, pose une plaque quelconque sur le damier ou bien repositionne le cadre (retournement obligatoire sur l'autre face et rotation possible)

Un round électoral finit quand :

- Soit la plaque «Elections Annulées» est posée
- Soit les 9 plaques sont posées dans le cadre.

La pose de la plaque «Choix» en cours de jeu détermine l'appartenance du poseur, son adversaire étant automatiquement de l'autre parti.

Chaque joueur compte alors ses voix. Une plaque au contact d'un bord de même couleur rapporte 1 voix, dans un coin de même couleur 2 voix. Un bord est bicolore. De plus, la plaque «Scandale/Urne truquée» qui possède une flèche qui vise un bord fait perdre 1 voix au(x) joueur(s) concerné(s). Le gagnant avance d'un échelon s'il a retourné sa veste ou s'il s'agit du 1er tour; ou bien de 2 s'il a gardé la même couleur politique.

Celui qui parvient à l'échelon 8 gagne.

2 pions Socialo

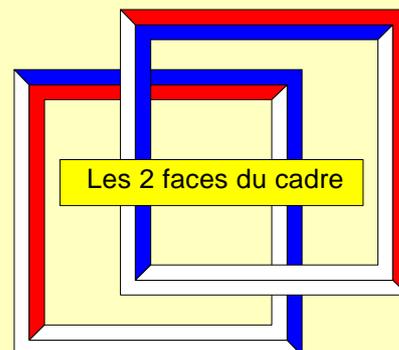
2 pions Libéro

2 pions bicolores  
une face rouge, une bleue

Elections Validées  
Elections Annulées

Scandale  
Urne Truquée

Choix Libéro  
Choix Socialo



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Manipulateur (le)

Fradkine J  
1983

Joueurs 2

Grille 17i\*17i, 145 Noirs, 145 Rouges,  
1 manipulateur Noir et un Rouge

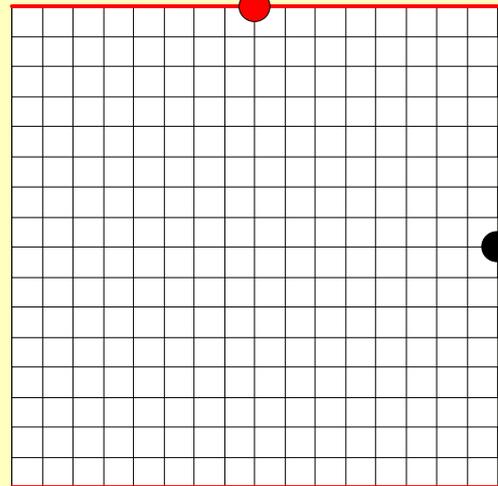
Chaque joueur, à son tour de jeu, a le choix entre:

1° **Déplacer son Manipulateur** en le glissant de n cases (au choix) horizontalement puis verticalement (ou l'inverse). Le joueur pose ensuite un pion (à sa couleur) au changement de direction. On ne peut passer par dessus un pion ou l'autre manipulateur.

2° **Sauter** ortho par dessus un pion adverse avec un des siens comme au jeu de Dames. Le joueur doit obligatoirement prendre le plus de pions s'il décide de prendre.

Le 1er, à joindre d'une ligne continue des 2 bords ou à bloquer le manipulateur adverse, gagne.

Rouge



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Marée Noire

ABC

Joueurs 2

Plateau de 64 trous, 2 puzzles en 8 morceaux, 62 pion bicolores

Chaque joueur, à son tour, pose un pion de sa couleur (face supérieure de sa couleur) dans un trou vide à condition d'encadrer ortho ou diago au moins un pion adverse (comme dans **Othello**).

Si un joueur ne peut le faire, il passe son tour.

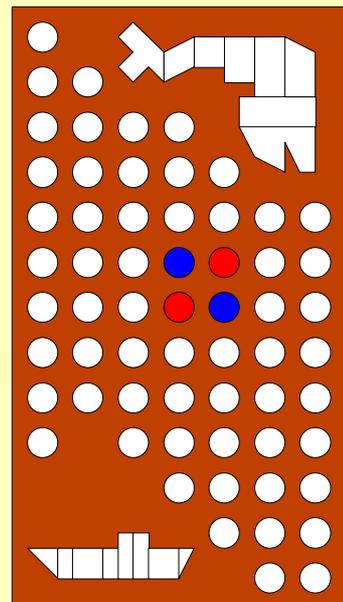
Si à la suite d'un coup, le joueur retourne au moins 3 pièces adverses, il récupère une pièce de son puzzle.

Le 1er qui reconstruit son puzzle gagne la partie.

Un puzzle est en forme de baleine et l'autre en forme de pétrolier.



Pion



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Marelle 3\*3

Joueurs 2

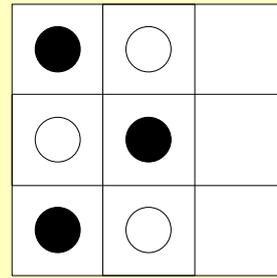
Damier 3\*3, 3 Noirs, 3 Blancs

Chaque joueur, à son tour, pose un de ses pions dans une case vide. Une fois les 6 pions posés, on passe au déplacement.

Chaque joueur, à son tour, glisse ortho un de ses pions de 1 ou 2 cases.

Le 1er qui aligne ses 3 pions ortho ou diago gagne.

Un jeu très rapide proche du **Morpion** et de **Force 3**.



Noir joue et perd la partie

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Master Citadel (le)

Linf (les)

Joueurs 3 4

Damier 5\*5, 1 pion

Chaque joueur se choisit un côté du damier et dispose d'un capital de 100 points.

A chaque tour, les joueurs décident en secret du nombre de **points qu'ils misent**

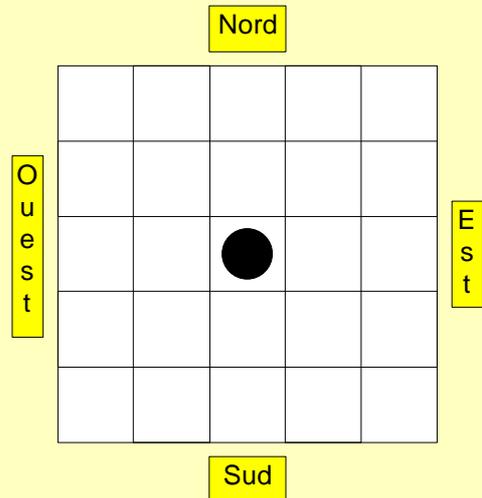
Les mises sont comparées, celui qui a misé le plus déplace le pion d'une case ortho-diago dans la direction qu'il veut (pas forcément vers son côté). Si les plus fortes mises sont égales, le pion ne bouge pas.

2 joueurs au moins peuvent s'allier pour un tour, ils se mettent d'accord sur le montant et la direction (N, NE, E..). Si les inscriptions sont identiques au dépouillement, ces mises sont additionnées et comptent pour une. Si cette mise gagne, on déplace le pion dans la direction écrite sur le papier.

Dans tous les cas, les mises gagnantes ou perdantes sont perdues.

Celui qui parvient à faire sortir le pion par son côté gagne.

Ps : Le joueur qui a épuisé ses points perd bien sur le droit de jouer.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Mastermind (le)

**Joueurs** 2

*plateau spécial, des fiches noires et blanches, des pions colorés.*

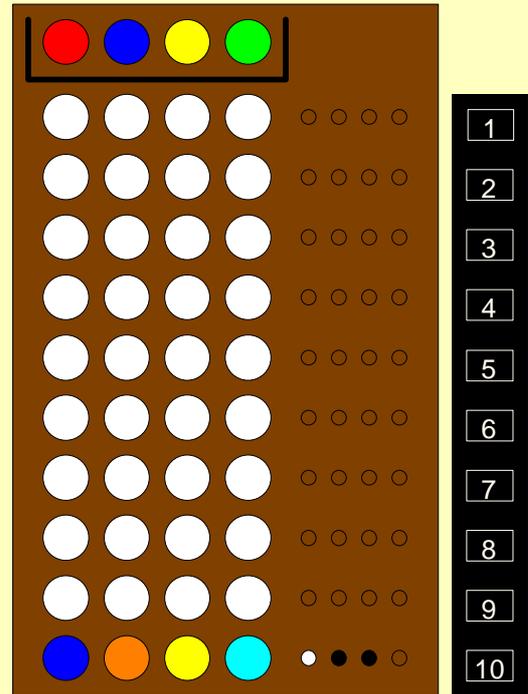
Le Codeur cache une combinaison de 4 pions colorés.  
Le Décodeur doit la découvrir.

A chaque tour de jeu, le Décodeur aligne 4 pions colorés sur la prochaine rangée vide.

Puis le Codeur indique par des fiches blanches le nombre de pions bien placés et par des fiches noirs les pions bien découverts mais mal placés. La place des fiches blanches et noirs sur les petits trous latéraux n'indique en rien la position du pion bien ou mal placé.

Une fois, la combinaison trouvée, le Décodeur marque autant de points que la rangée qui lui a permis de trouver la bonne combinaison. Celui qui ne trouve pas marque zéro.

Les joueurs s'échangent leur rôle. Gagne celui qui en N parties (convenues à l'avance) qui a le plus de points.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Matchos (les)

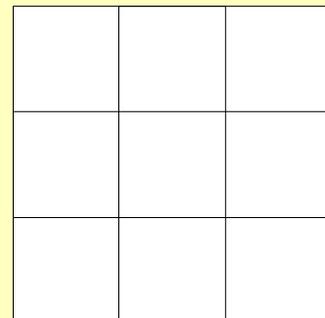
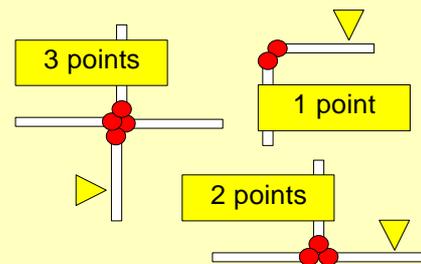
**Joueurs** 2

*24 allumettes*

Chaque joueur, à son tour de jeu, pose une allumette sur la table sur l'un des 24 traits d'une grille de 3\*3 cases.

Le joueur compte autant de points qu'il touche avec son bout rouge de l'allumette qu'il pose d'autres bouts rouges.

Une fois toutes les allumettes posées, gagne celui qui a marqué le plus de points.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Meliti (le)

Frankh  
Kosmos

**Joueurs** 2 3 4 6  
*Damier hexa 8,*  
*18 pions, 5D6*

On place les 18 pions autour du vide central.

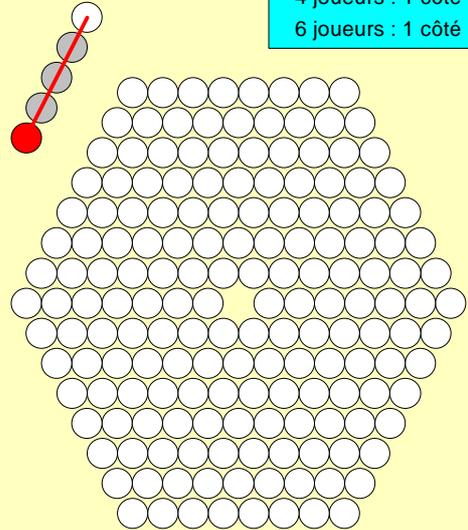
Chaque joueur, à son tour de jeu, lance les 5 dés. Les nombres obtenus lui permettent de se déplacer de 1 à 5 pions en respectant les règles suivantes :

- Les pions doivent rester **liés** au cours des mouvements;
- Pour les tirages supérieurs à 1, les mouvements se font en **sautant** d'autres pions d'un bloc;
- Le tirage de 1 permet le **déplacement** d'une case;
- Un pion doit avoir au moins **2 côtés libres** pour être déplacé.

Le 1er à joindre son côté ou un de ses côtés gagne.

3 au dé permet de sauter  
d'un bloc 3 pions contigus

2 joueurs : 3 côtés  
3 joueurs : 2 côtés  
4 joueurs : 1 côté  
6 joueurs : 1 côté



La case centrale est inexistante

(c) patrikarpentier@hotmail.com

## Mentor

Jeux T'M

**Joueurs** 2 3 4  
*Damier hexa, 20 figurines (♣♦♥♠),*  
*82 cartes (0..6)*

Chaque joueur reçoit 5 figurines (♣♦♥♠) et en choisit une, le mentor. Il reçoit 12 cartes, 2 fois de 0 à 6.

Puis chaque joueur, à tour de rôle, fait entrer une figurine sur un hexagone du bord jusqu'à ce que toutes les figurines soient posées.

Chaque joueur, à son tour glisse 2 figurines de 2, 3 ou n hexagones en fonction de de la zone. Passer par l'hexa central (on ne peut y rester) offre 3 hexagones de déplacement en plus.

Une figurine qui finit sur un hexa or échange une carte de sa main avec une cachée du talon.

En zone centrale, on peut attaquer un hexa occupé par une figurine adverse en voulant se poser dessus. Les 2 joueurs engagent chacun une carte, face cachée et les retournent. Le plus fort total gagne, la figurine perdante est retirée du jeu. En cas d'égalité, échange de position. La perte du mentor n'élimine pas le joueur.

Le 1er à atteindre l'hexa central après être passé sur 2 hexas or gagne, ou bien le dernier mentor en vie.

J'ai comme  
l'impression qu'il  
manque quelque  
chose...

(c) patrikarpentier@hotmail.com

## Microfilms

**Joueurs** 3 4 5 6

**Photo + 2 photocopies 6\*6**

**1 pion par joueur, 1 noir**

Le pion noir «Initiative» est remis à un jouer au hasard. On répartit les 72 morceaux sur leurs cases dans le damier photo.

La partie se joue en tours divisés en 6 phases.

1° **Rédaction** des ordres où le joueur écrit en secret la rangée ou la colonne visées;

2° **Dépouillement** où on pose les pions des joueurs sur le bord après lecture des ordres;

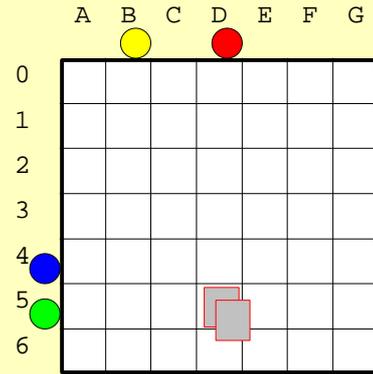
3° **Analyse**, les pions étant sur la même colonne ou la même rangées sont retirés, seuls les pions restants continuent de jouer. Le croisement d'une colonne et d'une rangée désigne une case photo dont les 2 exemplaires photocopiés sont remis aux 2 joueurs y étant (col/rang). S'il n'y a plus de morceaux dans la case, il ne se passe rien. En cas d'ambiguïté, celui qui possède le pion noir désigne son coéquipier. Un marqueur rouge est posé sur la case et les 2 pions joueurs sont retirés du jeu. Tant qu'il reste des prises possibles, on joue;

4° Tous les joueurs **négoçient** entre eux pour **échanger** des morceaux de photo

5° Si un joueur possédant les 9 morceaux d'une mini-photo de 3\*3 **gagne** et se retire du jeu.

6° Le joueur qui possède le pion **initiative** le passe à son voisin de gauche et un nouveau tour commence.

*Un jeu très*



Rouge possède l'initiative, il choisit donc de travailler avec Vert.

Rouge reçoit un morceau en D5 et Vert l'autre.

On retire Vert et Rouge.

Bleu pouvait travailler avec Jaune mais B4 est vide.

## Militaire (le)

C Roy

19e

**Joueurs** 2

**Un réseau, 3 Blancs, 1 Noir**

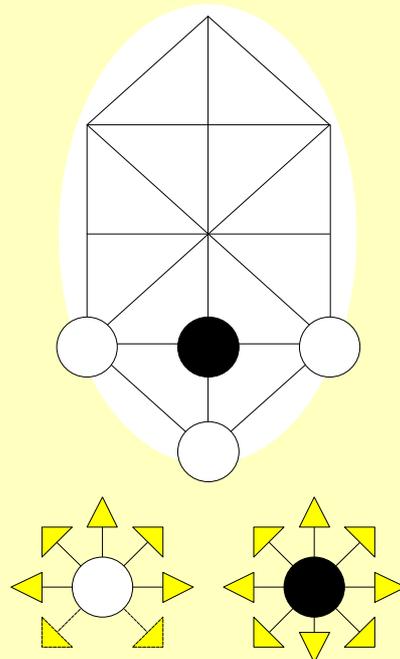
Les joueurs disposent leurs pions comme indiqué dans la figure du haut. Noir joue en 1er.

**Noir** déplace son pion d'une intersection à une autre dans toutes les directions.

**Blanc** déplace un de ses pions latéralement ou vers l'avant. Il n'a pas le droit de reculer. Chaque pion latéral, pour son 1er coup peut reculer en diagonal.

Blanc gagne s'il bloque le pion noir.

Noir gagne s'il passe derrière la ligne des blancs et se trouve donc en dessous d'eux.



## Morpion (le)

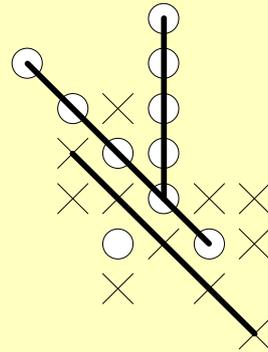
France 19e

Joueurs 2

Feuille quadrillée, 1 ou 2 crayons

A tour de rôle, le 1er joueur pose une croix sur une intersection libre du papier, et l'autre joueur trace un rond afin de réaliser des alignements de 5 symboles. Chaque alignement ne peut avoir en commun avec un autre qu'un seul symbole, soient qu'ils se croisent ou se poursuivent. Par convention, on relie d'un trait tous les symboles d'un alignement.

Au bout d'un certain temps ou d'un commun accord ou quand on ne peut plus jouer, on compte 1 point par alignement, celui qui a le plus de points a gagné.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Moulin (le)

Europe Trad

Joueurs 2

Tableau 3\*3,

9 Blancs, 9 Noirs

### 1ère phase

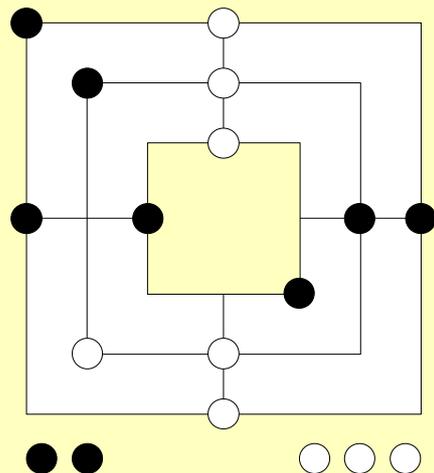
Chaque joueur, à son tour, place un de ses pions sur une intersection jusqu'à ce que tous les pions soient placés.

### 2ème phase

Chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions d'une intersection à sa voisine suivant les lignes. Quand un joueur aligne 3 de ses pions suivant les lignes du tableau, il crée un «moulin» et peut ainsi retirer du jeu un pion adverse (n'appartenant pas à un moulin).

Quand un joueur ne possède plus que 3 pions, il peut déplacer l'un d'eux sur un point qcq du tableau.

Le joueur n'ayant plus que 2 pions perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Mu-Torere

Maori

Joueurs 2

Réseau spécial

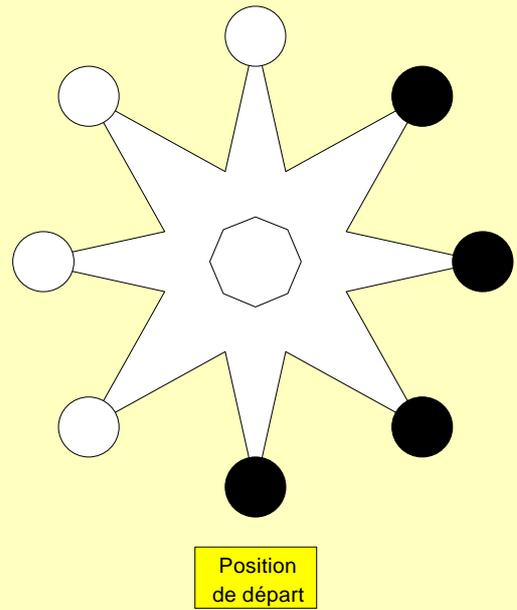
4 Noirs, 4 Blancs

On joue sur les 16 points de l'étoile et aussi sur le centre de celle-ci (le putahi). Chaque point et le centre accueillent un seul pion.

Chaque joueur à son tour a le choix entre 3 possibilités :

- Poser** un pion vers le putahi (centre de l'étoile) si ce pion a 1 ou 2 voisins adverses. Au départ, aucun pion n'a de voisins. Un sommet est tjrs voisin d'un creux et vis-versa.
- Poser** un pion du centre de l'étoile vers un point qcq libre.
- Glisser** d'un point de l'étoile vers un autre point libre.

Le premier qui bloque les pions adverses gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Murailles (les)

P Berloquin 1976

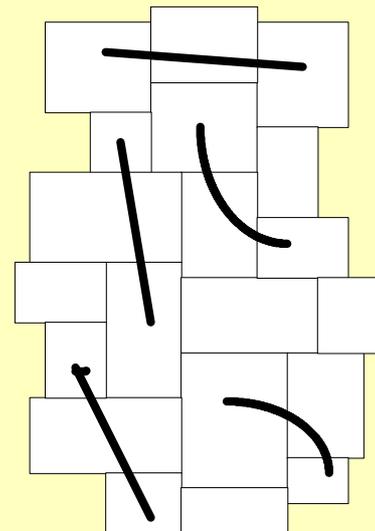
Joueurs 2

Feuille de papier, un crayon

Après avoir dessiné, de concert avec l'autre joueur, une carte contenant de 20 à 30 régions, le 1er joueur trace une muraille (ligne):

- qui part du **centre** d'une région vide,
- qui **traverse** une région vide,
- et qui **finit** au centre d'une région **vide**,
- sans que cette muraille en traverse une autre, ni ne sorte de la carte, ni ne longe une frontière.

Celui qui ne peut plus jouer a perdu.



Le prochain joueur a perdu car il ne peut plus lier 3 régions entre elles.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Mweso (le)

Trad Afrique

Joueurs 2

64 graines, 4 rangées de 8 trous

Chq joueur place à son gré 32 graines dans ses 16 trous. Les alokas sont indiqués par des cercles renforcés. On distingue les trous de la rangée externe des de la rangée interne.

Chaque joueur, à son tour, prend les graines (au moins 2) d'un de ses trous et les sème dans ses rangées en sens trigo. On ne sème jamais chez l'adversaire.

### La dernière graine aboutit

-dans un **trou rempli permettant une prise**. Les 2 trous de l'adversaire sont en prise s'ils sont tous les deux remplis, avec le trou externe du joueur vide et l'interne déjà rempli, il capture les graines adverses et continue le semis dans ses propres rangées;

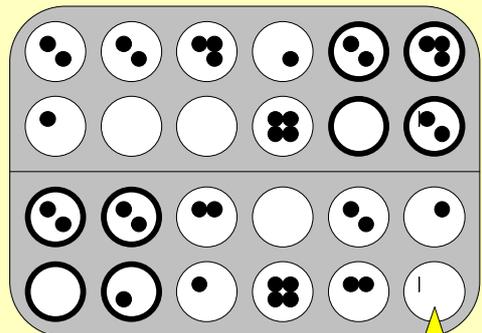
-dans un **trou normal rempli**, il prend ses graines et les sème chez lui;

-dans un **aloka garni**, soit il continue son semis avec les graines de l'aloka, soit il continue aussi son semis mais dans le sens horaire à condition d'aboutir à une prise, les semis pouvant se poursuivre en sens horaire à condition de chaîner à chaque fois des prises sinon on resème en sens trigo;

-dans un **trou vide**, il passe son tour.

**Gagne celui qui a le plus de graines une fois aucune capture possible.**

Joueur



Joueur

Le joueur B est ici en configuration de possibilité de prise car son trou interne est rempli, son externe est vide et les 2 trous adverses sont remplis.

## Neutron (le)

RA Kraus  
<1985

Joueurs 2

Damier 5\*5,

5 Noirs, 5 Blancs, 1 Neutron

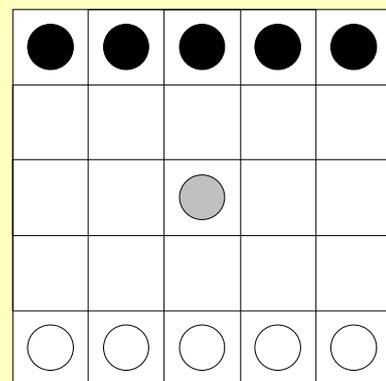
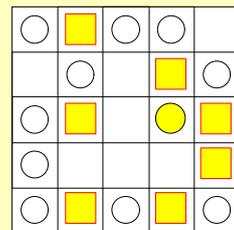
Chaque joueur, à son tour, déplace le Neutron puis un de ses pions.

Le déplacement se fait dans les 8 directions jusqu'à ce qu'on rencontre un obstacle (Noir, Blanc, Neutron ou bord). Le mouvement doit toujours être maximal, on ne peut sauter au dessus d'une autre pièce.

Au 1er tour, le joueur qui commence ne touche pas au Neutron.

Si un joueur ne peut plus déplacer le Neutron ni l'un de ses pions, il perd. Si le Neutron arrive dans la 1ère rangée d'un joueur, celui-ci gagne.

Position de départ



## New Scotland Yard

Joueurs 2

Plateau spécial 17\*17

5 inspecteurs, 1 fugitif

On ne peut aller dans les cases sombres (mur). Le fugitif possède une réserve de 10 points. Il commence la partie.

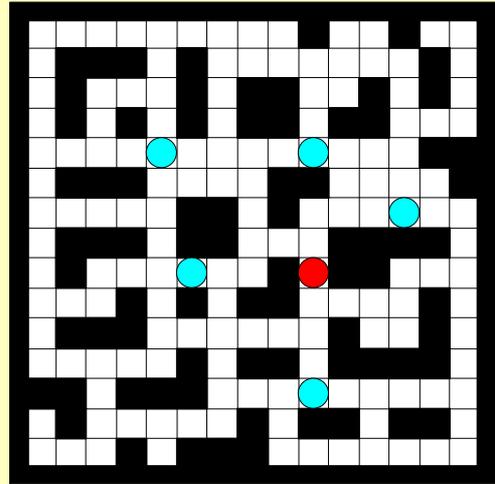
Au départ, les 5 inspecteurs sont placés sur le plan puis, en secret, le fugitif écrit sa position de départ.

Si le fugitif, à la suite d'un de ses déplacements ou de ceux des inspecteurs, est visible en ligne droite (ortho-diago) par au moins l'un de ces derniers, il doit apparaître (pion sur le plan) sinon il reste caché (puisque sa position est secrète).

Le fugitif se déplace d'une case ortho-diago. il perd un point s'il se trouve en contact (ortho-diago) avec un inspecteur; les 5 inspecteurs se déplacent d'une case ortho.

Fugitif gagne s'il n'est pas capturé au bout du 30ème tour de jeu. Il perd s'il est bloqué ou si ses points de vie sont à zéro.

### Exemple de partie en cours



Le bord compte pour un mur

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Nim (le)

Trad Europe 19e

Joueurs 2

16 allumettes

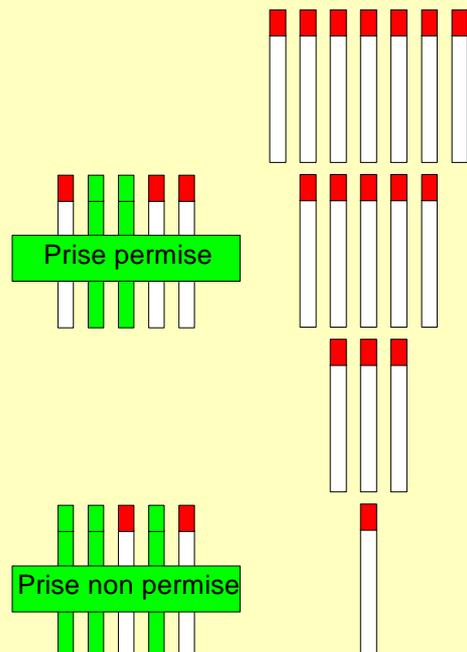
On dispose toutes les allumettes comme indiqué ci-contre (7-5-3-1).

Chaque joueur à son tour prend autant d'allumettes (même toutes) qu'il le désire dans une rangée.

Ces allumettes doivent être contigües.

Celui qui prend la dernière allumette perd.

Il existe comme pour presque tous les jeux de ce type une stratégie gagnante basée sur les puissances de 2.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Nimbi (le)

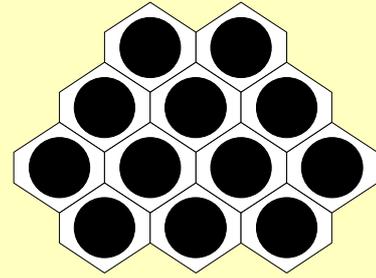
Joueurs 2

Damier hexa spécial, 12 pions

Chaque joueur, à son tour, prend un certain nombre de pions. Ceux-ci doivent être jointifs sur une même ligne.

Le joueur qui prend le dernier pion perd la partie.

Ce jeu est très proche du **Bulo**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Nimclock (le)

Joueurs 2

12 pions

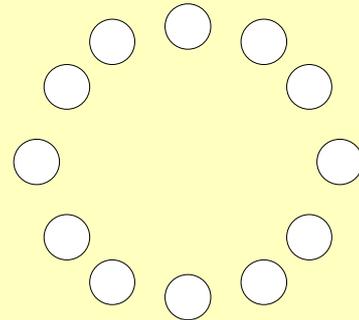
On répartit les 12 pions sur une horloge fictive, un pion pour chaque heure.

Chaque joueur, à son tour, prend 1, 2 ou 3 pions qui doivent être adjacents.

Celui qui prend le pion de midi a perdu.

Un **Nim** ou un **Bulo** circulaire.

Pion qui fait perdre



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Numération

D Parlett 1970 ?

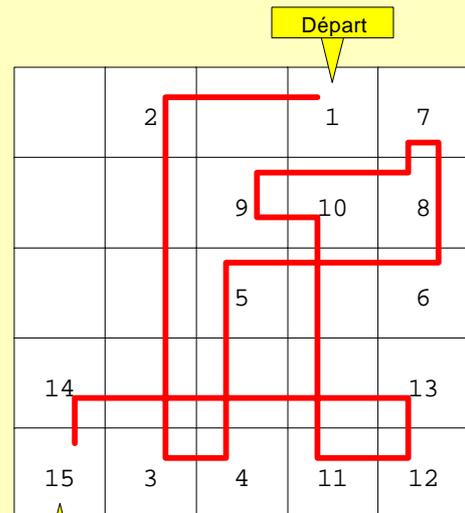
**Joueurs** 2 à 4

**Grille** 5\*5, 2 crayons

On dessine une grille de 5\*5.

Le 1er joueur place le chiffre 1 dans la case de son choix puis chaque joueur, à son tour, place le nombre suivant dans une case étant sur la même ligne ou la même colonne que le précédent sans qu'il y ait, entre ces 2 cases, d'autres cases déjà occupées.

Le joueur ne pouvant plus écrire le nombre suivant perd, son adversaire gagne en points ce nombre. On jouera au moins 4 manches, le perdant commençant en 1er.



Perdu pour le suivant  
car on ne peut plus placer 16

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Nyout (le)

Corée Trad

**Joueurs** 2 3 4

**Parcours**

**4 pions par joueurs, 4 coquillages**

4 pions par joueur pour 2 joueurs, 3 pour 3 et 2 pour 4.  
La course démarre de la case à gauche du Nord et tourne en sens trigonométrique.

Chaque joueur à son tour jetteles **4 coquillages**

4 faces noires : 5 points

4 faces blanches : 4 points

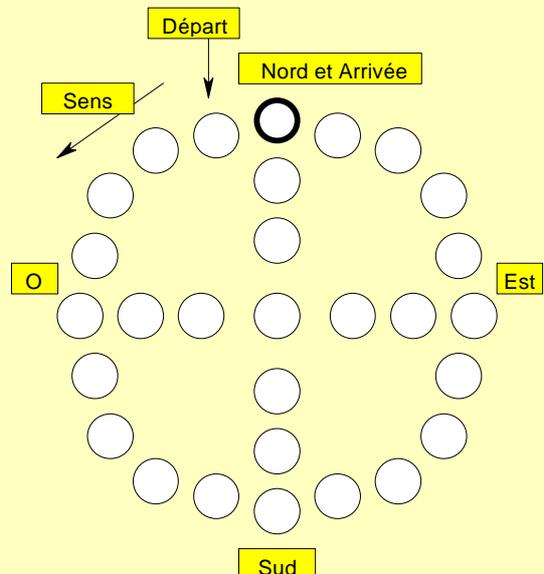
3 faces blanches : 3 points

2 faces blanches : 2 points

1 faces blanches : 1 points

Un tirage de 5 ou 4 points permet de rejouer (n fois si le hasard s'en mêle), on additionne alors les points obtenus. Puis il avance l'un de ses pions du nombre de points indiqués.

Si un pion arrive sur un **point cardinal (O S E)**, il emprunte le raccourci qui passe par le centre. Si un pion arrive sur la case où réside déjà un pion ami, ils forment alors une pile indivisible et font la route ensemble. Si un pion arrive sur une case occupée par un pion (ou une pile) ennemi, celui-ci est sorti du jeu (il sera réintroduit + tard) et le captureur rejoue en relançant les coquillage. Un joueur peut faire avancer des pions adverses plutôt que les siens. Un pion (pile) qui arrive au pôle Nord a fini la partie et sort du plateau. Gagne celui qui sort le 1er tous ses pions.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Obstacles

F Pingaud

Joueurs 2 3 4 5 6

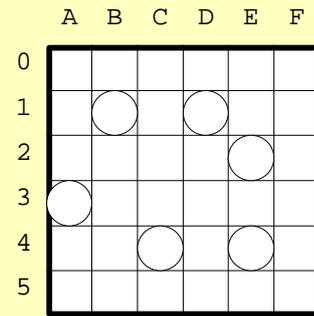
Feuille quadrillées, crayons

Chaque joueur trace sur sa feuille une grille de 6\*6 cases et, secrètement, y dessine 6 obstacles.

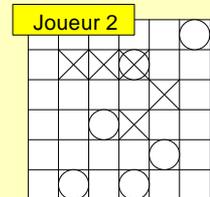
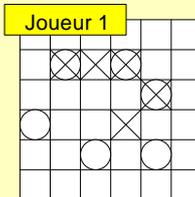
Le 1er joueur (l'attaquant) vise une case de son choix. puis par la suite, chacun leur tour, les joueurs indiquent une case non visée, et voisine (ortho et diago) de la case précédente visée.

Pour chaque case visée, tous joueurs (y compris l'attaquant) indiquent s'ils ont été touchés. Le joueur attaquant marque alors un nombre de points égal au numéro de coup (un coup = un tir). Si il y a 3 joueur, après un tour de table, on aura joué 3 coups. L'attaquant peut viser une de ses propres cases afin de marquer des points avec. Il peut se tirer dessus au 1er coup mais cela ne lui rapportera qu'un point. S'il attend le coup 8, il marquera 8 points par obstacle atteint (y compris le sien).

Si toutes les cases sont attaquées ou qu'on ne puisse plus jouer, le gagnant est celui qui possède le plus de points.



Le 1er joueur a visé D3 et, maintenant, nous en sommes au coup 5 en B1.  
 coup 1 en D3: joueur 1= 0 point  
 coup 1 en E2: joueur 2= 2 points  
 coup 1 en D1: joueur 1= 3+3 points



## Oie Renouvelée (I')

Brassinne M  
1982

Joueurs 2

Plateau de jeu de l'oie (63 cases),  
5 pions par joueur

Au **départ**, chaque joueur répartit comme il veut ses 5 pions sur les 4 premières cases du parcours.

Chaque joueur, à son tour, fait avancer ses pions ou des piles contenant au moins l'un des siens. Le joueur peut dépenser jusqu'à 6 points par tour sur 1 ou n pions. parmi les **actions** suivantes:

**#Avance:** un pion solitaire avance dans la case suivante si celle-ci contient 0, 1 ou 2 pions. Coût : un point du potentiel. Le pion qui entre dans une case contenant 1 ou 2 pions doit s'y arrêter.

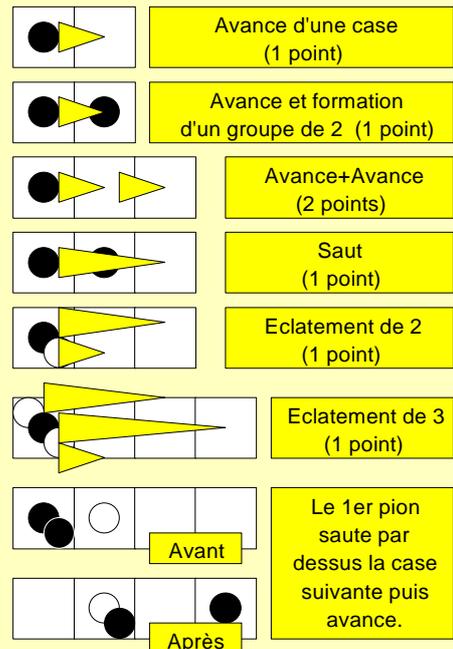
**#Saut:** Un pion solitaire saute par dessus la case suivante contenant 1 à 2 pions et retombe dans la case d'après vide : 1 point.

**#Eclatement:** On éclate une pile si on y a au moins un pion. Pour une pile de 2 pions, à l'un des 2 pions est accordé 2 points de déplact (avance/saut) et à l'autre 1 point. Ces points doivent être consommés. L'éclatement ne compte que pour un point sur les 6 du potentiel du joueur Pour une pile de 3, On accorde 3 points à un pion (quelconque), 2 à un autre et un au dernier. Ces points doivent être consommés. Cela compte aussi pour 1 point de potentiel.

**#Capture:** 2 pions du même joueur sur la même case peuvent capturer un pion seul en avance d'un tour dans la spirale. Celui-ci rejoint les 2 pions et forme un groupe de 3. Coût 1 point du potentiel.

Le joueur peut conjuguer ces 3 méthodes: Un pion qui se déplace dans une case vide puis qui se déplace encore pour entrer dans une case contenant déjà 2 pions fait partie d'un groupe qui peut éclater par la suite et avancer encore de 3 cases.

Le 1er qui arrive sur la dernière case **gagne**.



## Ombagui

Keller W

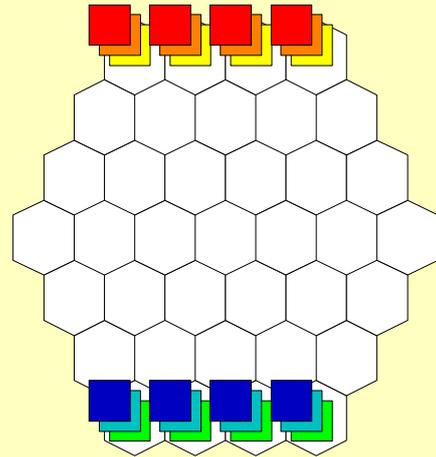
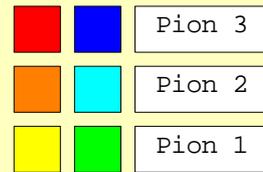
**Joueurs** 2

*Damier hexa 4, pour chaque joueur :*  
4 pions 1, 4 pions 2 et 4 pions 3

Chaque joueur construit sur son côté 4 piles (pions: 1-2-3).

Chaque joueur, à son tour, déplace un pion seul (ou le pion du sommet d'une pile) d'autant de cases qu'indiqué sur le pion. Un pion 2 peut se poser en final sur un pion 1 (de son camp ou de celui de l'adversaire), le pion 3 de même sur le 1 ou le 2. Le pion 1 est le seul à pouvoir se déplacer en sautant sans prise une pile quelconque de 3 pions comme à l'Halma. Il peut enchaîner les sauts.

Le 1er à reconstituer ses 4 piles sur la ligne de départ de l'adversaire gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Othello Réversi

**Joueurs** 2

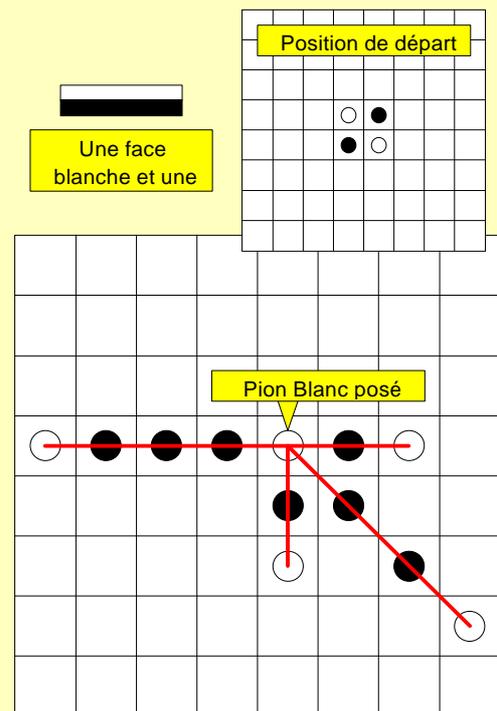
*Damier 8\*8, 64 pions bifaces,*  
un joueur Blanc et l'autre Noir.

Chaque joueur, à son tour, pose un pion face supérieure de sa couleur sur une case vide afin d'effectuer obligatoirement une prise et donc un retournement.

Quand un pion adverse ou une ligne continue de pions adverses est encadrée à ses 2 bouts par des pions du joueur dont l'un vient d'être posé, alors ces pions sont retournés, changeant ainsi de couleur (Cf Apit).

Un joueur ne pouvant poser sans retourner passe son tour.

Une fois le jeu fini (plus de pions ou les 2 joueurs bloqués), celui qui possède sur le damier le plus de pions à sa couleur gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

# Oware (I')

Trad Afrique

**Joueurs** 2 3 4 6

**48 graines** 12 trous sur 2 rangées (une pour chaque joueur)

Au départ, les trous contiennent tous 4 graines.

Chaque joueur, à son tour, pioche les graines de l'un de ses trous et les sème, une à une, dans les trous suivants dans le sens trigonométrique. En fonction du contenu du dernier trou, dernière graine semée dedans :

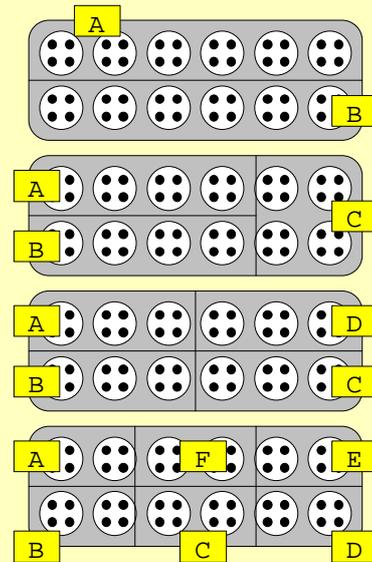
1 : tour fini;

4 : capture des graines, tour fini;

2,3,5 et plus : le joueur prend en main ces dernières et les sème.

Le joueur peut effectuer plusieurs semis consécutifs. Si en cours de semis, un trou (ou plus) vient à avoir 4 graines, le possesseur de ce trou capture de suite à son profit ces dernières sans attendre la fin du semis.

S'il reste moins de 5 graines sur le terrain, le jeu se finit. Gagne celui qui possède le plus de graines.



Répartition des joueurs en fonction de leur nombre.

## Panic Circus (le)

Fi de Dé

**Joueurs** 2

*Plateau circulaire à 12 cases*

*12 dominos Rouges, 12 Verts*

Un joueur Rouge et l'autre Vert.

**Hiérarchie** Eléphant > Chat > Souris > Eléphant.

**Cadre:** Chaque joueur place comme il le veut ses dominos en forme de cadres 5\*3 (cf dessin).

**Départ:** Le 1er joueur place un domino qqc (il ouvre ainsi une brèche) sur une case vide, son adversaire en fait de même sur la même case. Il y a alors combat.

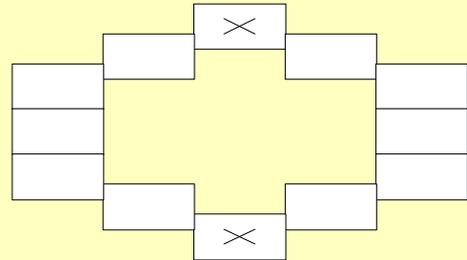
**Combat:** Le domino le plus fort est posé sur le plus faible. Le gagnant démarre le coup suivant. Il est interdit d'avoir de combat entre dominos de même force (ex: 3 chats rouges contre 3 chats verts).

**Tour:** Puis le gagnant place l'un des 2 dominos contigus à la brèche sur une case vide voisine des dominos déjà posés. Son adversaire fait idem sur la même case pour le combat.

**Fin:** Une fois, les cases remplies, les joueurs comptent 1 pnt par domino gagnant, 10 pour celui qui gagne sur une case étoilée et 15 pour celui qui gagne le dernier combat (dernier et étoile cumulables).

**Gagne** celui qui a le plus de points.

EE	EEE	CCC	SSS	CCCC
E				SSSS
CC	C	EEEE	SS	S



SSS	CC	EEE	C	CCCC
SS				S
EEEE	EE	CCC	SSSS	E

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Partition

L Pijanowski  
<1985

**Joueurs** 2

*2 feuille quadrillées,*

*2 crayons, 2 gommes*

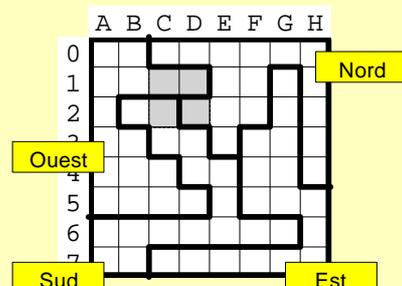
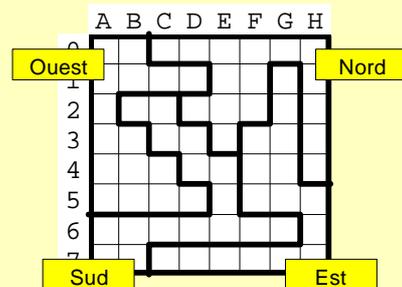
Chaque joueur trace secrètement une grille de 8\*8 qu'il divise en 4 régions (Nord, Sud, est et Ouest) de 16 cases chacune. Ces régions se touchent toutes par au moins un côté. Puis il dessine une autre grille de 8\*8 qui lui servira à découvrir la carte de l'adversaire.

Chaque joueur à son tour de jeu indique à son adversaire un carré de 2\*2 (ex: C1D2) qui lui répond les régions incluses ainsi que la répartition des cases.

Pour C1D2, la réponse sera :

O2, N1 S1 (ou N1, O2 S1 etc..).

Le 1er joueur qui peut retracer entièrement la carte adverse gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Partonia (la)

VR Parton 1955

### Joueurs

Damier 10\*10, 20 Blancs, 20 Noirs

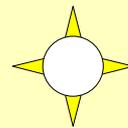
Une fois les pions disposés comme indiqué, Blanc joue en 1er. en déplaçant un de ses pions.

Les pions se déplacent d'une case orthogonalement dans les 4 directions.

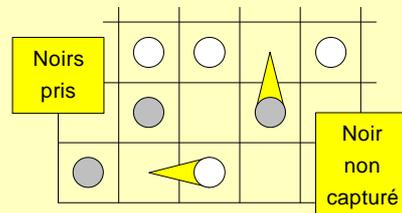
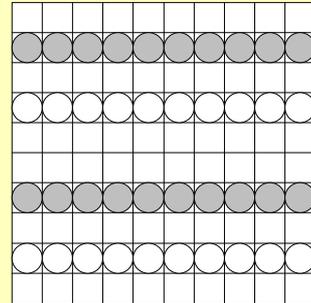
Un pion est capturé s'il est encadré orthogonalement par 2 pions adverses, il est alors retiré du jeu. Une prise peut parfois prendre plus d'un pion. le bord du damier compte en tant que pion de son camp pour la prise.

Néanmoins si un pion se glisse de lui-même entre 2 pions adverses, il n'est pas pris.

Celui qui capture tous les pions adverses a gagné.



Déplacement des pions (1 case)



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Party Time

Ravensburger

### Joueurs 2 3 4

1 circuit, 1 bouteille, 48 cartes, 20 pastilles  
6 silhouettes découpées en 4 bandes

Chaque joueur reçoit 3 cartes (cachées) puis reconstitue sa silhouette avec ses 4 bandes. La bouteille est sur la case Etoile. On joue dans le sens horaire (joueurs et bouteille). Le plus âgé commence.

**Chaque joueur à son tour de jeu** pose une carte face visible et effectue l'action de celle-ci puis pioche une carte cachée dans le tas.

**-1 à 5:** La bouteille se déplace d'autant de points (horaire).

**-Reculé:** La bouteille reste où elle est puis c'est au tour du joueur précédent de jouer (sens trigo).

**-Bande:** Le joueur suivant doit enlever une bande à sa silhouette.

**-Etoile:** On déplace la bouteille sur la case étoile.

**-?:** Le joueur suivant doit piocher une carte et l'exécuter de suite puis il joue comme d'habitude.

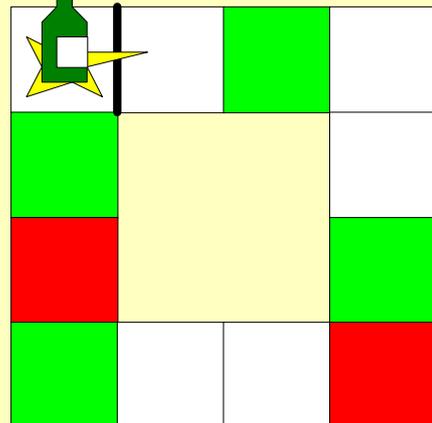
Si le pion arrive sur une case **verte**, le joueur obtient une pastille. S'il a plus de 3 pastilles, il les perd toutes. Si le pion arrive sur une case **rouge**, le joueur rend une pastille.

On peut jouer 1 à 3 pastilles pour soustraire des points à la carte jouée. Carte 5, 2 pastilles -> Bouteille 3 cases.

Celui qui doit **franchir** la ligne située après la case Etoile perd une bande (même pour celui qui commence la partie).

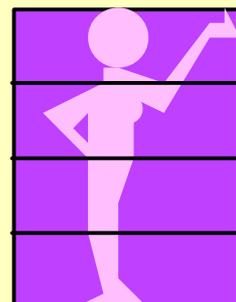
Quand un joueur n'a plus de bandes de vêtements, le jeu s'arrête. **Gagnent** ceux qui ont gardé le plus de bandes.

Sur le plateau, sont dessinés 4 personnages en petite tenue. Les bandes sont superposées à ceux-ci afin de les rhabiller. On peut aussi jouer avec des vrais vêtements...



### 48 Cartes

1 : 5  
2 : 5  
3 : 5  
4 : 7  
5 : 6  
Reculé : 6  
Bande : 4  
Etoile : 6  
? : 4



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Patatochromes (les)

M Brassinne?  
1981

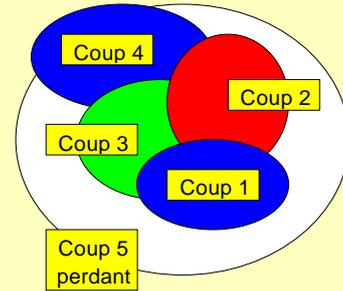
**Joueurs** 2

*Une feuille de papier,  
4 crayons (Noir, Bleu, Vert, Rouge)*

Le 1er joueur trace une région de forme quelconque avec le crayon noir. Le second joueur colorie cette zone (en bleu, en rouge ou en vert), puis dessine une nouvelle région non colorée adjacente à la précédente et ainsi de suite...

2 régions adjacentes ne doivent pas être de la même couleur.

Le joueur ne pouvant remplir une région sans enfreindre cette loi perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Pennyroyal (le)

**Joueurs** 2

*10 pièces de monnaie identiques*

Au départ, les pièces sont disposées en triangle, côté pile.

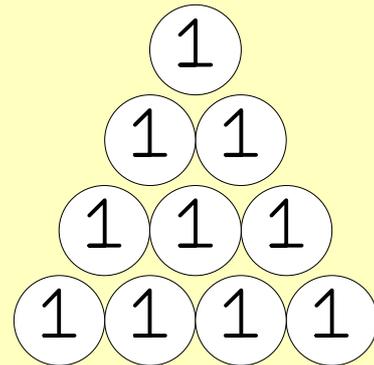
Chaque joueur, à son tour, enlève une pièce côté pile sans déranger les autres et la repose ailleurs en la retournant côté face et en la mettant en contact avec au moins 2 autres pièces.

La pièce enlevée doit avoir au moins un côté de libre.

Les pièces côté face ne peuvent plus être déplacées, donc 10 coups maximum de jeu.

Il n'est pas obligatoire que toutes les pièces restent en un seul bloc.

Celui qui ne peut plus déplacer de pièce perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Pente

Miro

Joueurs 2

Grille 19i\*19i, 40 Jaunes, 40 Verts

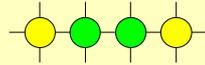
Chaque joueur, à son tour, pose une pierre de sa couleur sur une intersection vide.

Si 2 pierres adverses sont prises en étau-sandwich (ortho) par 2 de ses pièces, elles sont retirés définitivement du jeu.

Le 1er à aligner 5 pierres (ortho ou diago) ou à réaliser 5 captures (soit 10 pions adverses pris) gagne.

Une variante du **Morpion** à 2 objectifs possibles.

Les 2 verts sont capturés.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Pentaminos (les)

S Golomb  
1953

Joueurs 2 3

Damier 8\*8,

12 pièces spéciales (pentomino)

Variantes possibles :

- 1) Les 12 pentaminos sont à la disposition des joueurs;
- 2) Les 12 pentaminos sont répartis un par un entre les joueurs.

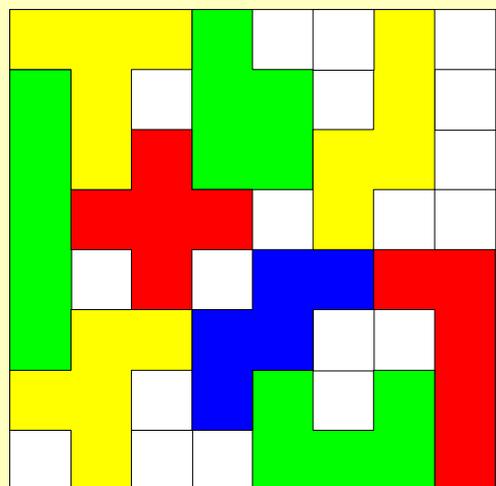
Chaque joueur, à son tour, pose un pentamino où il le désire (sur 5 cases vides). Toutes les symétries, retournements et rotations sont permis.

Un joueur incapable de poser un pentamino perd.

Quand tous les pentaminos sont posés, la partie est nulle.

Ps: La couleur des pentaminos n'est pas significative, elle n'a qu'un but visuel. Voir **Tangram**.

Ces pièces sont non posables, le joueur perd



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Peralikatuma (le)

Ceylan Trad

Joueurs 2

Plateau, 23 Noirs, 23 Blancs

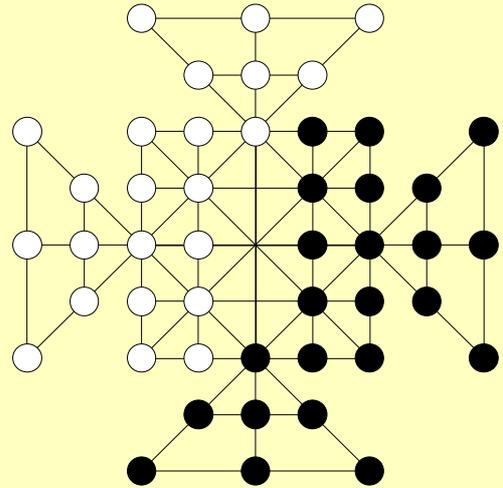
Ce jeu est possède les mêmes règles que l'**Alqueque**. Seule, la disposition de départ change.

Une fois les pions posés comme indiqué ci-contre, les joueurs jouent alternativement.

-Soit le joueur glisse un pion d'une intersection à une autre suivant le segment jointif.

-Soit le joueur effectue une prise par saut (comme aux Dames). au dessus d'une seule pièce adverse. On peut chaîner plusieurs sauts à la suite. La prise n'est pas obligatoire.

Celui qui est bloqué ou qui ne possède plus de pions a perdu.



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Pettie (la)

Rome antique

Joueurs 2

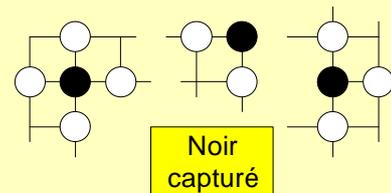
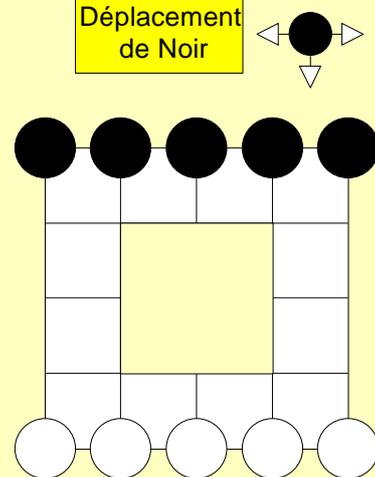
Grille 5\*5 particulière,  
5 Blancs, 5 Noirs

Une fois les pions posés comme indiqué, les joueurs, à tour de rôle, déplacent un pion d'une intersection à l'autre **sans reculer** et d'un seul segment à la fois. Néanmoins, pour échapper à une prise, un pion **peut** reculer.

Pour capturer un pion adverse, il suffit d'occuper par ses pions (et eux seuls) toutes les intersections sur lesquelles il aurait pu aller (voir figure ci-contre). Un pion pris est définitivement retiré du jeu. Une prise peut parfois prendre plus d'un pion.

Celui qui capture tous les pions adverses a gagné.

Déplacement  
de Noir



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Pin (le)

KD-Spiele  
1985

**Joueurs** 2

*Damier 7\*7 trous, un fil entre 2 fiches*  
*20 fiches colorées en 5 séries*

### Début d'une manche

Les 20 fiches sont réparties par les joueurs une par une. On plante ensuite une fiche blanche dans un coin, laissant le fil hors du terrain de jeu.

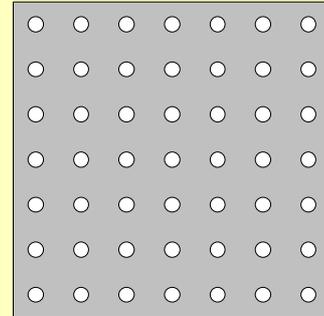
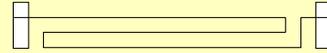
### Déroulement du jeu

Chaque joueur, à son tour, enlève et replante l'une des 2 fiches blanches et tend ainsi le fil qui zigzague entre les fiches colorées. Les fiches touchées par le fil sont retirées du jeu.

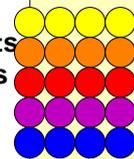
La manche s'arrête quand on ne peut plus tendre le fil entre les fiches. Celui qui avait commencé en second devient le 1er joueur.

Gagne celui qui a marqué le plus de points au cours de 4 manches.

Le fil mesure 3 côtés de long et est encadré par 2 fiches blanches



**Jaune 1 point**  
**Orange 2 points**  
**Rouge 3 points**  
**Violet 4 points**  
**Bleu 5 points**



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Pipolette (le)

France  
19e

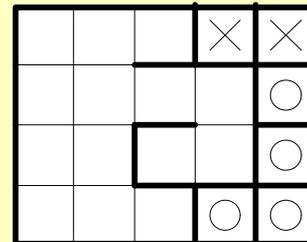
**Joueurs** 2

*Feuille quadrillée, un crayon*

Les joueurs délimitent un carré ou un rectangle sur la feuille. Un joueur sera Croix et l'autre Rond.

Chacun son tour, les joueurs tracent un côté d'un carreau. Dès qu'ils ferment complètement un carreau (par ses 4 côtés), ils le marquent de leurs symboles et peuvent rejouer (et ainsi de suite, les coups en cascade sont très courants). Le rectangle (ou carré) de délimitation compte pour la fermeture des carreaux.

Une fois tous les carreaux occupés, celui qui en détient le plus a gagné.



Rond possède 4 carrés clos et donc 4 points et Croix que 2.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Pirates Inc

Franckh Ed

Joueurs 2

Damier 9\*9, 5 Rouges, 5 Bleus

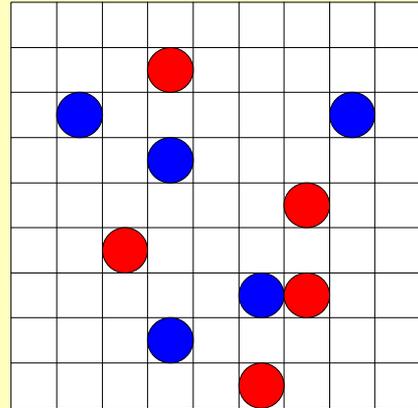
Au départ, un des joueurs choisit secrètement une colonne et l'autre une rangée. Le trésor sera caché à l'intersection de cette ligne et de cette colonne.

Les joueurs posent, tour à tour, un de leurs pions sur une case vide.

Chaque joueur, à son tour, déplace ortho un de ses pions vers une case voisine. Si la case était occupée, le joueur peut soit empiler son pion sur celui déjà en place, soit sauter cette case. La pile ne peut dépasser 3 pions. Seul le pion supérieur de la pile peut être déplacé, les autres sont bloqués.

Si le joueur constitue une pile avec 3 de ses pions, il peut interroger son adversaire et savoir si la pile est sur la même colonne ou rangée que celle du trésor (oui/non).

Le 1er à créer une pile de 3 pions de sa couleur sur la case du trésor gagne. S'il se trompe, il perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

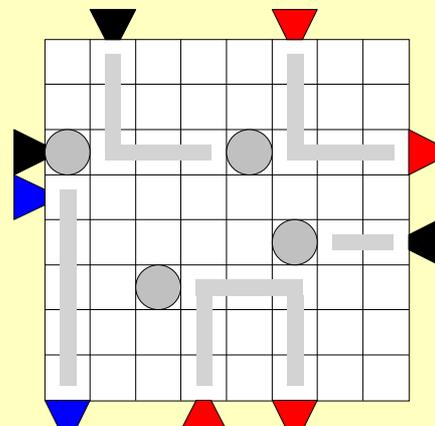
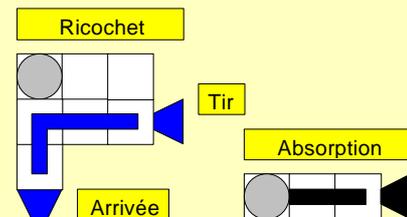
## Planétaire (le)

Joueurs 2

Damier 8\*8, 1 feuille quadrillée, 4 billes (atome), des pions colorés

Le planétaire est une copie conforme du jeu **Black Box**.

La seule différence concerne le mode de réflexion du rayon. Dans Black Box, celui-ci ricoche sur les coins alors que dans Planétaire, il ricoche sur les côtés, ce qui rend impératif qu'on indique bien d'où part le tir et où il arrive alors que dans Black Box, il est réversible.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Plank (le)

Pingaud F

**Joueurs** 2

12 plaques (3 couleurs),  
2 séries de 2 pions (3 couleurs)

Les 12 plaques sont réparties une par une entre les 2 joueurs.

La table est vide au départ.

Les pions posés sur les plaques doivent toujours l'être sur une case vide de même couleur.

Une plaque posée doit toujours recevoir un pion.

**Départ:** Le 1er joueur pose sur la table une plaque (en long) de son choix puis pose dessus un de ses pions sur une case de la même couleur. Le second joueur place une plaque le long de la 1ère (dessus ou dessous) et pose un pion dessus.

Puis chaque joueur, à son tour, pose un pion sur une plaque déjà posée, ou encore place une plaque et y pose un pion.

**Déplacement:** Quand un joueur ne peut plus poser de pion, il déplace un de ses pions et le pose sur une plaque déjà posée ou sur une nouvelle plaque qu'il pose.

**Fin de partie:** Le 1er à aligner sur 3 cases contiguës ortho 3 pions de couleurs différentes.



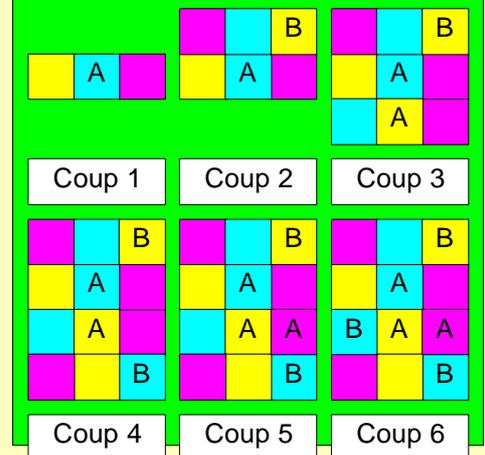
A A A A A A

Les 12 plaques

B B B B B B

2 joueurs A et B

### Exemple de partie



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Playing Last

**Joueurs** 2

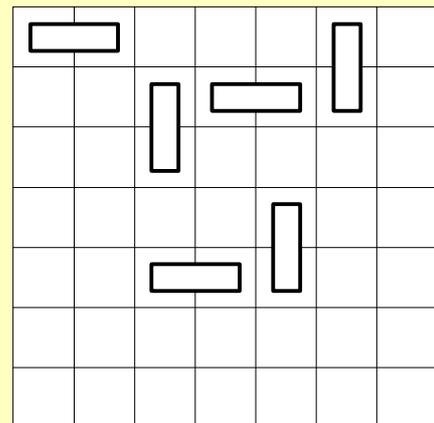
Damier 7\*7, 24 dominos

Au départ, le damier est vide.

Chaque joueur, à son tour, pose un domino sur 2 cases vides.

Le joueur qui ne peut plus poser de domino perd.

A la place de dominos, on peut utiliser 24 rectangles ou 48 pions.



Partie en cours

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Point-Blank (le)

Jumbo Ed

Joueurs 2

Damier 6\*6, 18 Noirs, 18 Blancs  
(les pions comportent une flèche)

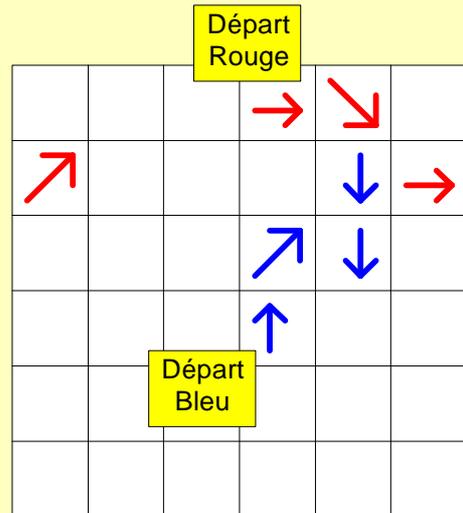
Le damier est vide au départ.

Un pion posé doit indiquer clairement une des 8 directions et viser une case vide non visée par l'adversaire. Le damier est circulaire, bord à bord (haut↔bas et droite↔gauche).

A son 1er coup, chaque joueur pose un pion sur une case vide.

Chaque joueur, à son tour, pose un pion sur la case voisine indiquée par la flèche du dernier pion posé.

Le joueur qui ne peut pas continuer perd la partie.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Polyp (le)

Bütehörn

Joueurs 2 3 4

Plateau 19\*19, 9 poissons par joueur  
1 polype par joueur

Un polype est constitué de 5 pions chaînés: 2 tentacules (de 2 pions) et 1 tête.

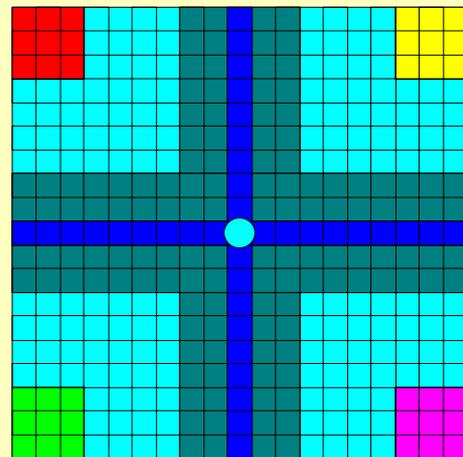
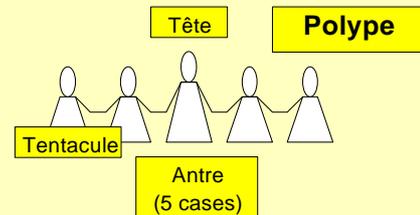
Chaque joueur à son tour déplace un poisson, soit en le faisant glisser sur la case voisine, soit par saut(s) comme à l'Halma ou aux Dames Chinoises, par dessus un poisson quelconque ou encore un pion du polype. **Les poissons doivent traverser la mer** pour aller frayer sur le camp diamétralement opposé.

Puis il déplace 2 des 3 parties de son polype par glissement d'une case, tout en restant confiné dans les cases centrales. La tête du polype ne peut sortir de la colonne centrale. **Quand une partie du polype se superpose à un poisson, celui-ci reste capturé** sous le pion polype.

Quand un polype a capturé 5 poissons, il les ramène à son antre pour les déposer et repart à la chasse.

Un poisson mené à bon port vaut 2 points, un capturé en vaut 3.

Gagne celui qui a le plus de points, une fois tous les poissons capturés ou arrivés à bon port et tous les polypes revenus au bord du plateau (antre).



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Poursuite Infernale (Ia)

Jeudi Ass

Joueurs 2

Feuille quadrillée 8\*8,

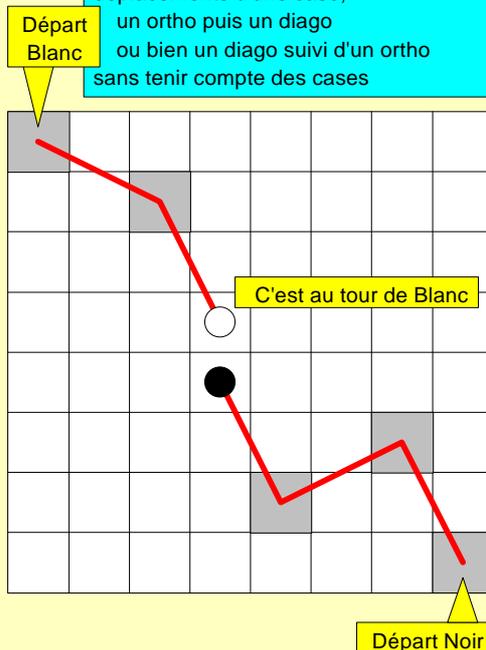
1 Noir, 1 Blanc, un crayon

Blanc est le Poursuivant, Noir est le Poursuivi.  
Noir commence.  
Chaque joueur déplace son pion sur une case vide comme un cavalier aux Echecs, puis raye la case d'où il partait. Cette case ne sera plus disponible par la suite.

Blanc gagne s'il peut sauter sur la case où se situe Noir.  
Noir gagne s'il réussit à échapper à cette capture. parce que Blanc est bloqué ou bien que visiblement il n'y a plus assez de cases vides pour qu'il soit capturé.  
Noir perd s'il est bloqué avant Blanc..

Si Noir et Blanc ne peuvent plus jouer alors c'est une partie nulle.

Le saut du cavalier consiste en 2 déplacements d'une case, un ortho puis un diago ou bien un diago suivi d'un ortho sans tenir compte des cases



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Prairie (Ia)

Pélikan

Joueurs 2

Damier de 11\*7

11 Buffles, 1 Peau-Rouge, 4 Chiens

Les pions sont placés sur le damier comme indiqué ci-contre. Un joueur sera Buffle et l'autre Peau-Rouge (avec les Chiens).

Les joueurs jouent une pièce à tour de rôle.

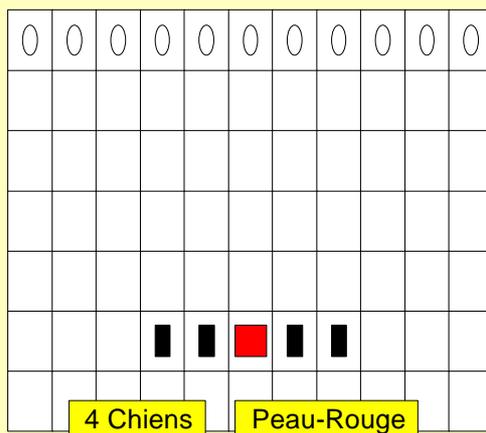
Les Buffles glissent d'une case vers l'avant (3 directions) vers une case vide.

Les Chiens glissent de n cases dans les 8 directions alors que le Peau-rouge glisse d'une case dans les 8 directions. Il peut à l'issue de son déplacement capturer un Buffle en prenant sa place. Le Buffle est retiré du jeu.

Si un buffle arrive sur le bord opposé, Buffle gagne.

Si Peau-Rouge et Chiens bloquent et/ou capturent tous les buffles, alors ils gagnent.

11 Buffles



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Press Ups

Invicta

Joueurs 2

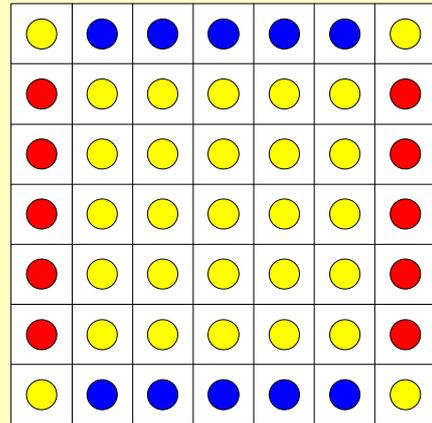
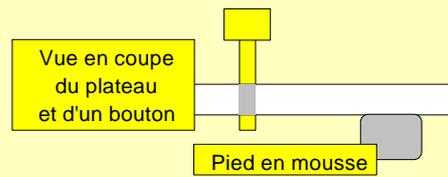
Damier 7\*7 à 49 boutons,  
29 Jaunes, 10 Rouges, 10 Bleus

Un joueur est Bleu, l'autre Rouge. Au départ du jeu, tous les boutons sont levés.

Le 1er joueur enfonce un bouton jaune de son choix. Puis chacun son tour, les joueurs enfonce un pion voisin (8 directions) quelque soit la couleur.

Une fois qu'on ne peut plus jouer, gagne le joueur ayant le plus de boutons de sa couleur enfoncés.

Une variante plus prenante: on se déplace de pion en pion comme un Cavalier aux Echecs.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Puissance 4

MB

Joueurs 2

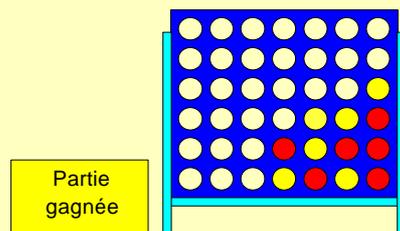
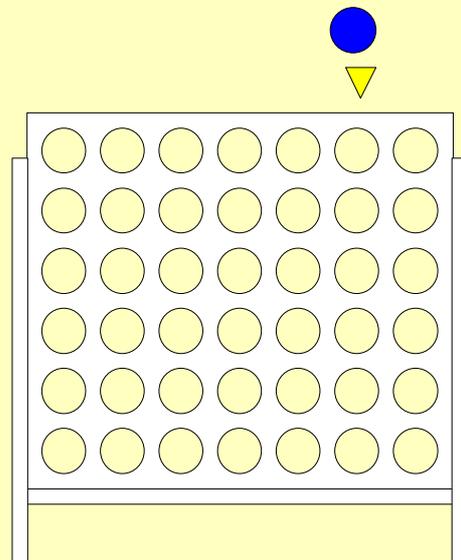
Grille verticale 7 col \* 6 rangées,  
21 Bleus, 21 Rouges

La grille est vide au début.

Le joueur, à son tour, introduit un de ses pions dans la fente du haut. Le pion glisse vers le bas, s'empilant sur d'autres s'il y en a, le fond de la grille étant obstruée.

Le premier à aligner ortho ou diago 4 pions de sa couleur gagne.

Il s'agit d'une variante verticale et «gravitique» du **Morpion**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Push Over (le)

Interlude

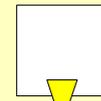
**Joueurs** 2  
*Plateau 5\*5,*  
*13 plaques claires et 13 foncées*

Un joueur est Clair et l'autre Foncé.

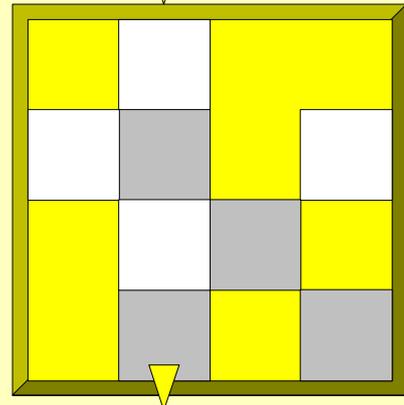
Chaque joueur à son tour de jeu introduit une plaque disponible (claire ou foncée) et ainsi peut-être éjecter une plaque quelconque hors du plateau.

Le premier à aligner 4 plaques de sa couleur (ortho ou diago) gagne.

Il s'agit d'une variante du **Morpion**.



Clair insère  
une pièce



Et éjecte  
une plaque  
foncée

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Pylos (le)

Les Elfes

**Joueurs** 2  
*Plateau spécial, 20 pions en 5 tailles (10 Bleus- 10 Rouge)*

Chaque joueur répartit ses 10 pions sur ses 10 intersections de départ. Chaque partie se déroule en 5 batailles de 4 pions.

**Pour chaque bataille**, celui qui a gagné la bataille précédente glisse un de ses pions vers une intersection vide de l'équateur (trait horizontal) selon les traits. Son adversaire fait de même puis encore le joueur puis l'adversaire (4 pions joués).

Si en cours de coup, un pion du même type qu'un autre déjà sur l'équateur est glissé, celui-ci est retiré du jeu.

**En fin de bataille** sur l'équateur :

4 pions : le plus grand l'emporte;

3 pions : le médian l'emporte;

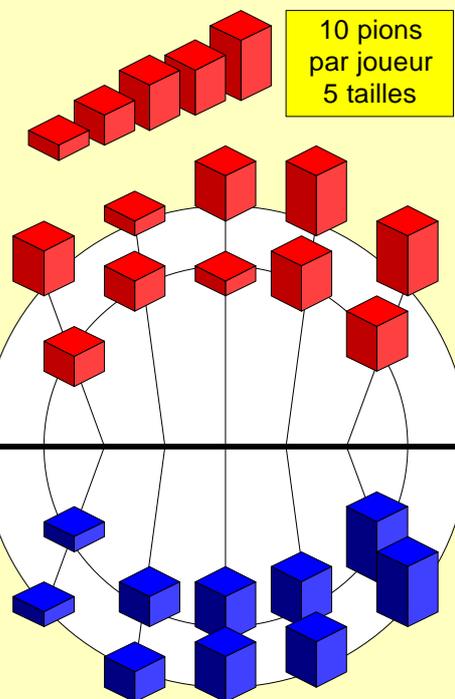
2 pions : le plus petit l'emporte;

1 pion : celui-ci gagne;

Les pions joués restent sur l'équateur.

**Gagner la dernière bataille** permet la capture des pions écartés qui compteront pour le gain du gagnant depuis le début (soit au moins 11).

On peut jouer un nombre déterminé de parties ou jusqu'à atteindre un score.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Pyraos (le)

**Joueurs** 2

**Damier** 4\*4, 15 billes noires,  
15 billes blanches

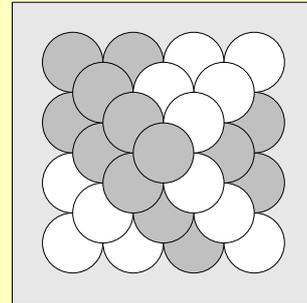
**Départ** Le damier est vide.

**Jeu:** Chaque joueur, à son tour pose une bille sur une case sur le plateau (sur une case vide ou en quinconce sur 4 billes), ou bien prend une bille déjà posée et la monte à un niveau supérieur.

Celui qui réalise un carré ou un alignement retire une bille (carré 2x2) à deux (carré 3x3) de ses billes, qu'il peut replacer par la suite.

**Gagne** celui qui place la dernière bille du sommet de la pyramide gagne.

Partie finie et gagnée par Noir



Carré 2\*2  $\Rightarrow$  1 bille  
Carré 3\*3  $\Rightarrow$  2 billes  
Alignement 3  $\Rightarrow$  1 bille  
Alignement 4  $\Rightarrow$  2 billes

D'après l'encadré bleu, le choix d'une ou deux billes à retirer n'en est pas

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Quantum

Slater Ph

**Joueurs** 2

**Damier** 12\*8 ou 10\*6 (vrs long/courte)  
6 carrés+6 ronds+4 croix par joueur

Les joueurs disposent leurs pièces comme ils le désirent sur leurs 2 premières rangées, les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant une pièce ou une pile.

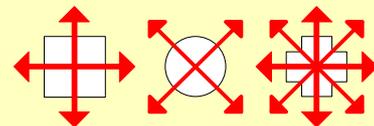
Une pièce seule se déplace que d'une case. Carré se déplace ortho, Rond en diago et Croix, ortho-diago.

S'il y a prise suite au déplacement, la pièce (ou pile) d'attaque se superpose à la pièce (ou pile) attaquée.

Une pile peut se déplacer d'au plus d'autant de cases qu'il n'y a de pièces dans la pile. Pour le déplacement, la pile se comporte comme la pièce supérieure.

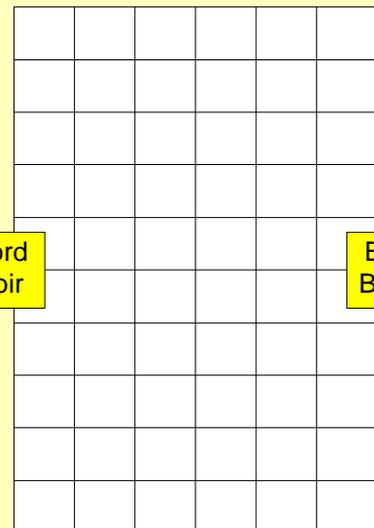
Un pile de 6 pièces est immobile et imprenable.

Le 1er qui obtient 3 tours de 6 pièces gagne.



Bord  
Noir

Bord  
Blanc



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Quarto (le)

Joueurs 2

Damier 4\*4, 16 pièces spéciales

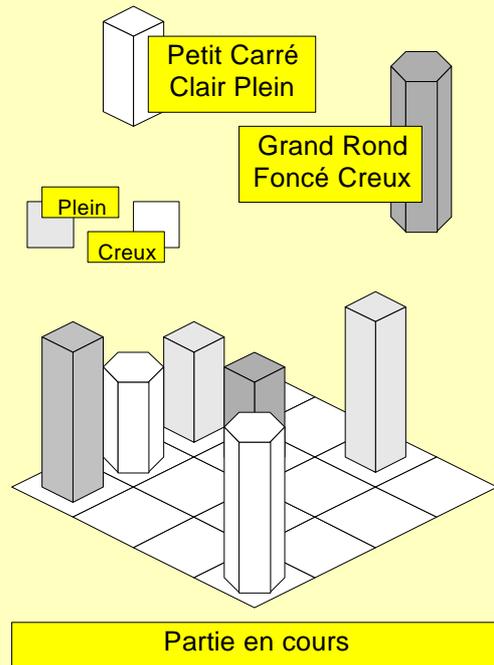
8 caractéristiques:

- Grand/Petit
- Clair/Foncé
- Rond/Carré
- Plein/Creux

Le damier est vide au départ

Chaque joueur, à son tour, choisit une pièce non déjà posé et la donne à son adversaire qui la pose sur une case vide

Le 1er à réaliser une ligne ortho ou diago de 4 pièces ayant les mêmes caractéristiques gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Ra

Intern Team

Joueurs 2

Damier hexa 114 cases (côté 7)

9 Noirs, 9 Blancs

Chaque joueur dispose ses 9 pions, 3 par 3 sur les cases grises entourant son Ra (3 maxi par case).

**Déplacement:**

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace le ou les pions situés dans une case. Le nombre de cases traversées est inverse du nombre de pions déplacés. 1 pion peut se déplacer de 3 cases, 2 pions de 2 et 3 d'une case.

**Prise:**

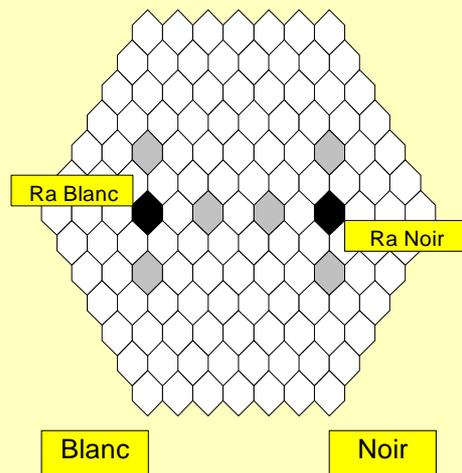
On ne peut traverser des cases déjà occupées, mais on peut terminer son déplacement sur une case occupée par l'adversaire. Lorsque des pions le font, ils capturent autant de pions qu'ils ne sont eux-mêmes (*Par ex. si 2 Blancs entrent dans une case de 3 Noirs, ils en capturent 2 et en laissent 1*).

La prise n'est pas obligatoire, mais il ne peut y avoir que 3 pions au plus dans une case.

**Conditions de victoire:**

Le 1er à entrer dans la case Ra adverse gagne 6 points si un groupe de 3 pions y entre, 3 points pour 2 pions et 1 pour 1 pion.

La partie se joue en plusieurs manches.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Rafric (le)

**Joueurs** 2 3 4  
**Damier** 7\*7,  
**48 pièces de monnaie**

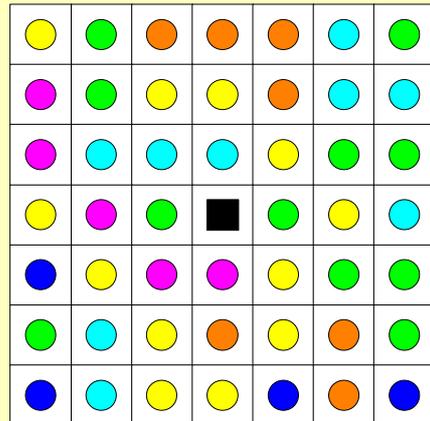
Au départ, les joueurs disposent aléatoirement les 48 pièces (10c, 20c, 50c, 1F, 2F...) sur les cases vides sauf sur la case centrale.

Chaque joueur, à son tour, prend une pièce sur le damier, saute ortho par dessus une pièce et retombe sur la case vide située après. Le joueur ramasse la pièce sautée et peut enchaîner avec d'autres sauts.

Une fois qu'on ne peut plus sauter de pièce(s), gagne celui qui est le plus riche.

Ce jeu est une sorte de solitaire à plusieurs joueurs.

Chaque couleur coorespond à une valeur  
Il faut au moins 2 types de couleur.



**Exemple de position de départ.**  
La valeur totale des pièces est libre

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Rail

Ludonirique

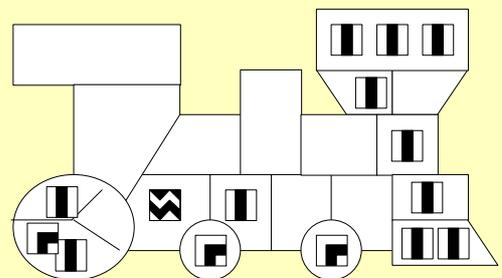
**Joueurs** 2 3 4 5 6  
**266 pièces, 6 pions colorés,**  
**1 tableau locomotive**

Chaque joueur place sa gare sur la table et son pion sur la loco.

Chaque joueur, à son tour, déplace son pion sur la loco vers une case vide s'il le peut, sinon il passe son tour. Le joueur pioche l'élément de sa case et le pose sur la table jointif à son réseau ou un adverse. S'il ne le peut, il passe son tour et remet l'élément dans le tas.

JS33

16 gares 12 stations 6 lacs  
150 droits 40 courb 12 ponts 12 tunnels



Pas Begriff Moi

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Rally

Intern Team

**Joueurs** 2 3 4 5 6

*Circuit en 8 morceaux, 6 voitures,  
1 dé, 6 indicateurs de vitesse*

Les joueurs dessinent un circuit d'au moins 20 cases.

Le circuit construit, les joueurs choisissent leur type de voiture (Normale, Rapide, Prototype) et la placent dans la case de départ.

Les voitures démarrent en vitesse 1.

Chaque joueur, à son tour, déplace sa voiture et peut changer de vitesse (+/-).

En vitesse 1 et 2, on se déplace d'1 case.

En vitesse 3 de 3 à 6 cases.

En vitesse 4 de 7 à 9.

Si la voiture est Rapide, on ajoute une case au déplacement, en Prototype, 2 cases.

Sur chaque case du circuit est indiqué un chiffre. A la croisée du jet de dé et de la vitesse, on lit un coef à ne pas dépasser. Si le coef est supérieur au chiffre, c'est l'accident. Le 1er sur la ligne d'arrivée gagne.

Zie in't 11

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Renard et Poules (le)

Trad Viking  
15e

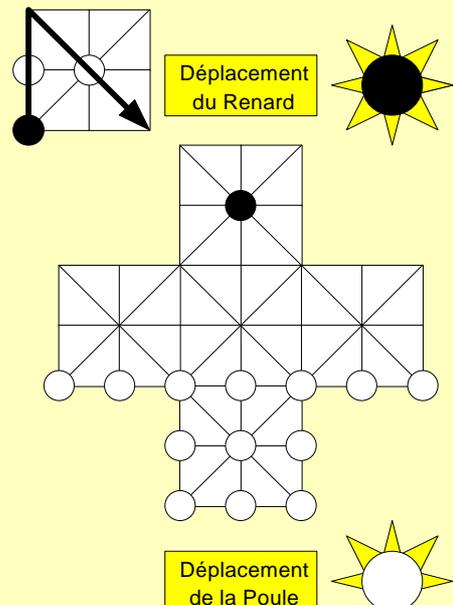
**Joueurs** 2

*Grille de 33 intersections,  
1 Renard (Noir), 13 Poules (Blanc)*

A tour de rôle, les joueurs déplacent 1 pion. Le renard (Noir) joue en 1er : il se déplace vers la plus proche intersection vide (8 directions possibles) en suivant les lignes. Blanc fait de même mais le recul lui est interdit.

Le Renard capture une poule en sautant dessus, en ligne droite, et se pose sur l'intersection vide juste derrière. Il peut ainsi enchaîner plusieurs prises-sauts. On retire les poules capturées.

Blanc gagne s'il arrive à bloquer le Renard, Noir gagne s'il capture toutes les poules.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Réseau (le)

Truran TP 1975

**Joueurs** 2 3

*Feuille de papier,  
un ou deux crayons de même couleur*

Au départ, les joueurs tracent un réseau, ligne par ligne jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits du résultat.

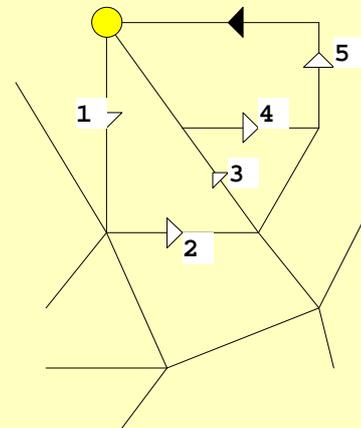
Le 1er à jouer part d'une intersection quelconque puis il emprunte une ligne en indiquant par une flèche son sens de déplacement. L'autre joueur part de l'intersection ainsi atteinte et fait de même.

Un règle impérative : il faut toujours que la flèche aboutisse à une intersection d'ou part au moins un segment libre.

Le joueur qui ne peut plus continuer a perdu.

Départ

Comme on le voit,  
le prochain joueur  
est bloqué



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Reversi (le)

Waterman L 1888

**Joueurs** 2

*Damier 8\*8, 64 pions ayant une face noire et l'autre blanche.*

A tour de rôle, les joueurs posent un pion dont la face supérieure est de sa couleur dans une case vide.

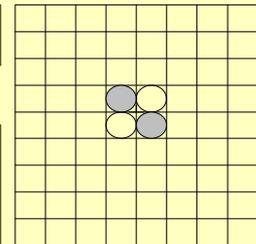
Le pion posé ne se déplace plus.

Quand un joueur pose un pion, tous les pions adverses alignés sans discontinuité et encadrés par ce dernier et un autre pion de sa couleur, sont retournés.

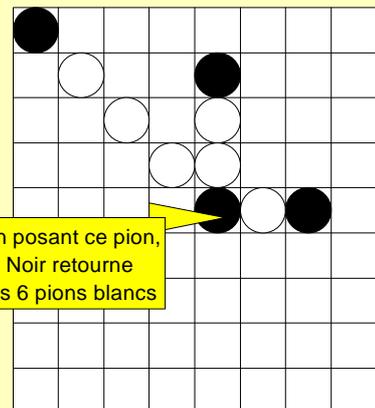
On doit poser pour retourner, celui qui ne peut le faire passe son tour.

Lorsque tous les pions ont été joués ou qu'on ne peut plus jouer, celui qui possède le plus de pions retournés de sa couleur a gagné.

Position  
de départ



Ce jeu est aussi  
connu sous le  
nom commercial  
d'Othello



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Révolution

Berloquin P

**Joueurs** 2

*Plateau de 34 trous,*

*4 sabliers Rouge et 4 Bleus*

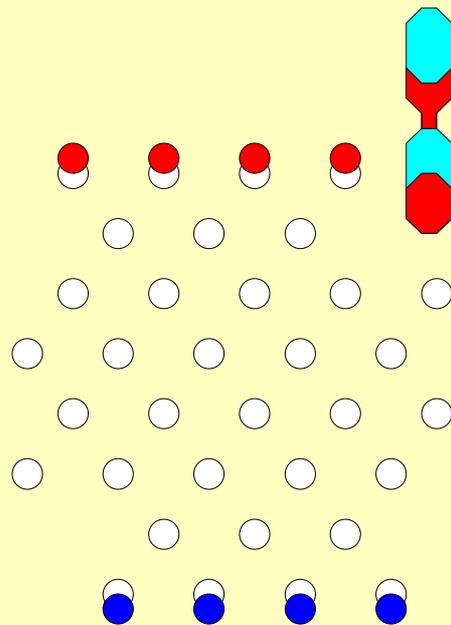
Les joueurs placent leurs sabliers aux extrémités du plateau.

Chaque joueur, à son tour, déplace et retourne un de ses sabliers d'un trou au trou voisin libre.

Un sablier totalement écoulé est retiré définitivement du jeu. Il est interdit de faire volontairement mourir un de ses sabliers.

Le 1er à faire parvenir un de ses sabliers sur la rangée de départ de l'adversaire gagne.

Le seul jeu qui joue avec le temps !



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Ring (le)

Linhart S 1995

**Joueurs** 2 3 4 5 6

*Hexa de 91 cases*

*au moins 60 pierres par joueur*

Chaque joueur a son tour de jeu **pose** une pierre sur une intersection, un coin d'hexagone (et non dedans) puis peut tenter une conversion et une seule.

Une **conversion** consiste à ôter des pions adverses d'un hexagone dont l'actuel joueur a le contrôle afin de les remplacer par les siennes.

Pour avoir le **contrôle**, il faut que son nombre de pierres soit supérieur au nombre de pierres adverses plus les intersections vides (soit au moins 4 pierres).

6 pierres d'une même couleur occupant les 6 coins d'un hexa forment un **ring** (anneau). Des pierres appartenant à un ring ne peuvent être converties même si elles sont en commun avec un hexa où elles sont minoritaires.

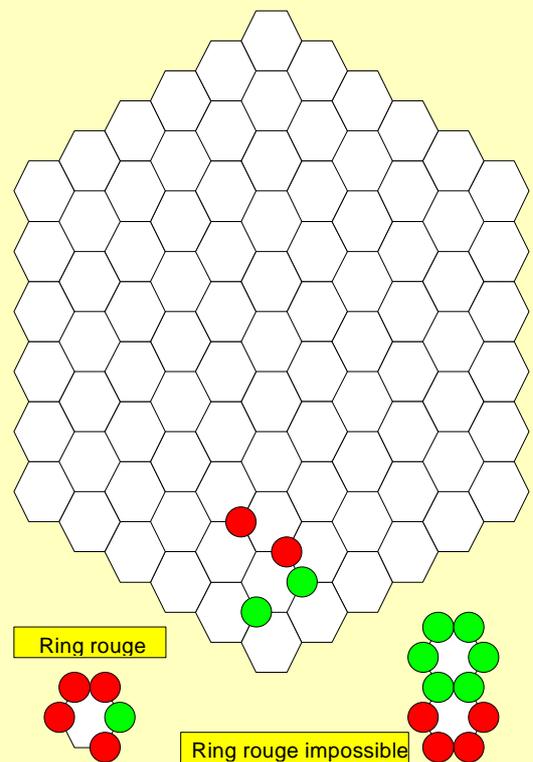
Toutes les pierres doivent être converties en les remplaçant par les pierres du vainqueur.

S'il manque des pierres, le joueur peut utiliser une couleur non employée.

Un joueur peut décider de passer son tour.

Le jeu se finit si tous les joueurs passent leurs tours ou qu'on ne puisse plus poser de pierres.

**Gagne** celui qui contrôle le plus hexagone.



(c) patrickarpentier@hotmail.com



## Seigneurs de Guerre

Astrop J  
1979

**Joueurs** 2 3 4  
*Plateau de jeu,*  
*4 pions par joueur*

Chaque joueur place ses pions sur son château.

### Déplacements:

Il peut déplacer un de ses pions, ou une pile, de 1, 2 ou 3 cases.

### Capture:

Pour **capturer** une pile ou un pion ennemi, il faut arriver sur la **même case**, ce qui **termine** le déplacement. Le pion **recouvre** alors l'adversaire et forme ainsi une pile. Par la suite, le joueur déplacera la pile complète.

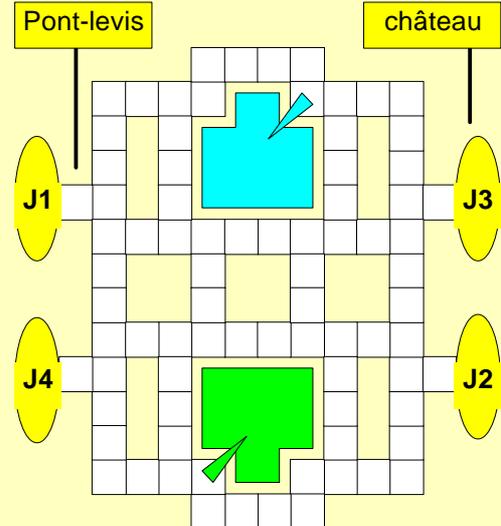
### Retour au château:

Quand une pile retourne dans son château, les pions ennemis restent **enfermés** dans celui-ci. On peut aller sur un pont-levis adverse mais pas entrer dans le château.

### Cases colorées:

Quand un pion (ou pile) arrive dans l'une des 2 cases de coin munies d'une flèche, il peut entrer dans la grande case colorée, si elle est **vide**. Il pourra ainsi au tour suivant **s'envoler** pour le château de son choix, et y **délivrer** ses pions qui y sont enfermés, formant avec eux une pile sur le **pont-levis** du château. Les autres pions restent dans le château.

Un joueur qui a tous ses pions capturés se retire du jeu, et le premier à rester seul en jeu gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Séti (le)

Bütehörn

**Joueurs** 2  
*Damier de 5\*10,*  
*3 R, 3 C, 3 S par joueur*

Les joueurs posent leurs 3 R (refuges) sur le damier. Puis leurs 6 pièces sur leurs 2 premières lignes.

Les C se déplacent d'une case.

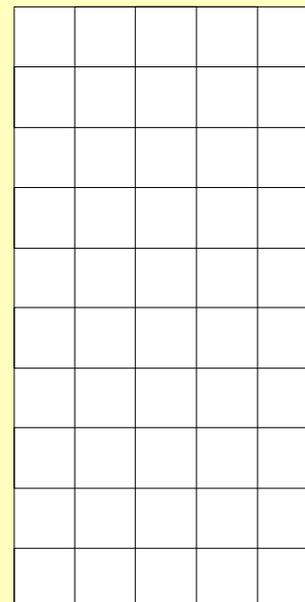
Les S, de deux cases.

A tour de rôle, les joueurs déplacent une de leurs pièces. La prise s'effectue par saut. Une pièce prise est retournée et change de camps.

Les R servent de refuge aux pièces de même couleur et sont infranchissables par l'adversaire. Une pièce y est donc imprenable.

Le 1er qui arrive sur la 1ère rangée de l'adversaire gagne.

C'est un pseudo jeu  
d'Egypte ancienne



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Shing Shang

Nathan

**Joueurs** 2

**Plateau** 10\*10, 12 pièces par joueur (4 grands, 4 moyens, 4 petits)

Le joueur, à son tour, déplace une de ses pièces : il la glisse d'une case selon les traits ou en effectuant un seul saut par dessus d'autres pièces (Noir ou Blanc) sans les prendre, ceci à condition de ne pas sauter par dessus une pièce de plus grande hauteur.

On a le droit de rejouer la même pièce, ou même une autre, si on a pu effectuer un saut par dessus une pièce adverse.

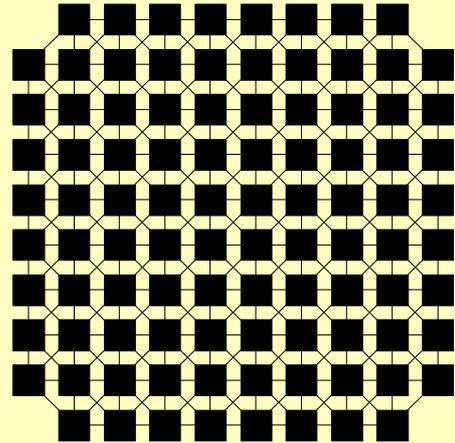
Une pièce qui arrive sur la 1ère ligne de l'adversaire est retirée du plateau.

Le premier qui fait sortir tous ses pions par le bord opposé gagne.

Ce jeu est une variante de l' Halma ou des Dames Chinoises.

Disposition des

M M G G G G M M  
P P P P



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Shogi (le)

Trad Japon

**Joueurs** 2

**Damier** 9\*9,  
40 pièces (face noire et une rouge)

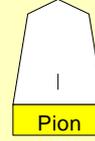
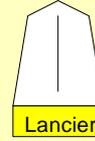
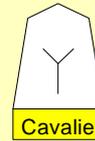
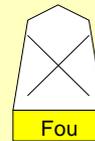
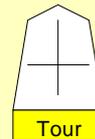
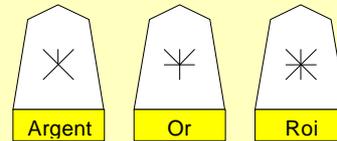
Les 3 premières lignes forment le camp du joueur. La pointe vers l'avant des pièces indique à quel joueur elles appartiennent. Face noire au départ pour les pièces.

Le **Roi**, le **Fou** et le **Tour** sont identiques à ceux des Echecs. Le Général **d'Or** est un Roi qui ne peut reculer diago. Le Général **d'Argent** se déplace d'une case diago ou une en avant. Le **Lancier** avance de n cases sans reculer. Le **Pion** n'avance que d'une case.

Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces (ou la parachute). Il peut capturer une pièce adverse en prenant sa place. Il peut aussi parachuter sur une case vide une pièce capturée dans son camp qui devient alors une des siennes.

Une pièce qui arrive dans le camp adverse est promue. Elle est alors retournée (couleur rouge) Argent, Cavalier et Lancier deviennent des Généraux d'Or. Fou et Tour ajoutent à leurs déplacements celui du Roi.

Celui qui capture le Roi adverse gagne.



**Noms japonais:**

Roi: O-Sho (grand général)

Or: Kin-Sho (or général)

Argent: Gin-Sho (argent général)

Cavalier: Kei-Ma (cannelle cavalier)

Lancier: Kyo-Sha / Yari-Hisba

(petit chariot / lance)

Fou: Ka-Ku (celui de biais)

Tour: Hi-Sha (char volant)

Pion: Fu-Hei (fantassin)

Position de départ

L	C	A	O	R	O	A	C	L
	T						F	
P	P	P	P	P	P	P	P	P
P	P	P	P	P	P	P	P	P
	F						T	
L	C	A	O	R	O	A	C	L

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Shoulder to Shoulder

Intellect

**Joueurs** 2-3

*Damier hexa 6*

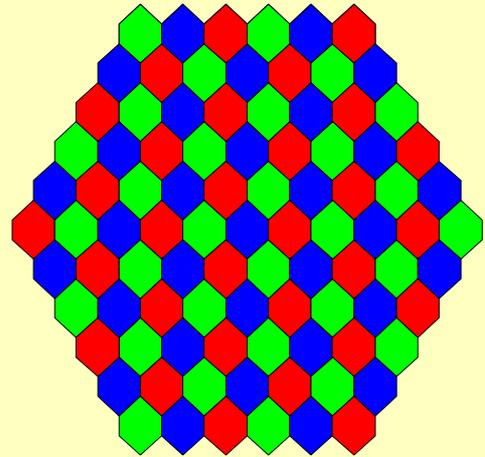
*12 pions par joueur (Rouge-Bleu-Vert)*

A 2 Joueurs: Rouge et Vert, les pions bleus occupent les cases bleues au centre.

Les joueurs répartissent 8 de leurs pions sur les bords du damier sur les cases de leur propre couleur, puis les 4 autres au choix mais toujours sur une case de même couleur.

A tour de rôle, chaque joueur glisse un pion d'autant de cases vides qu'il le veut selon les 6 directions possibles ou bien se téléporte d'une case de sa propre couleur vers une case de même couleur la plus proche.

Le 1er qui relie tous ses pions en un groupe connexe gagne.



Répartition des couleurs sur le damier

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## SicSac (le)

Carpentier P  
1996

**Joueurs** 2

*Damier 8\*8, par joueur :*

*8 pions de rang 1, 6p2, 2p4 1p8*

**Départ:** Chaque joueur dispose comme il veut ses 17 pions sur ses 3 premières rangées à condition que les pièces aient au moins une case vide voisine (ortho-diago).

**Jeu:** Chaque joueur, à son tour, dispose d'un capital de 8 points. Chaque pièce se déplace ortho ou diago d'une case et coûte autant de points qu'elle a de valeur. Une pièce de rang 2 coûte 2 points. Avec les 8 points, on peut déplacer 1 pièce de 4, une de 2 et deux de 1. On n'est pas obligé d'utiliser tout son capital mais le reste est perdu pour les tours suivants. Les pièces déplacées ne doivent pas se retrouver encadrées à la fin du coup, sauf pour encadrer une pièce adverse (ou plus).

**Combat:** Pour résoudre le combat on additionne les valeurs des pièces attaquantes et on fait le ratio Attaquant/Attaquée :

**Ratio 1:** On tire à pile ou face, le perdant replace sa ou ses pièces sur sa 1ère rangée;

**Ratio 2:** On tire à pile ou face. Si l'attaquant perd, sa ou ses pièces sont remplacées sur la 1ère rangée. Si l'attaqué perd, sa pièce est perdue;

**Ratio 3 ou plus** La pièce de l'attaqué est éliminée.

Les combats sont obligatoires à condition que le ratio ne soit pas inférieur à 1.

**Encerclément:** Une pièce qui est totalement encadrée et qui n'a plus de case vide comme voisine (ortho-diago) est éliminée et celui quelque soit le type de pièce qui l'entoure

○ 1 point (8)  
○ 2 points (7)  
○ 4 points (2)  
● 8 points (1)

○		○		○	○	○	
○	○	○	○	○		●	○
○			●	●		○	○
○	○			●			○
○		○	●	○	○		○
○	○	○		●	○	○	○

Exemple de position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Sim (le)

Simmons G 1969

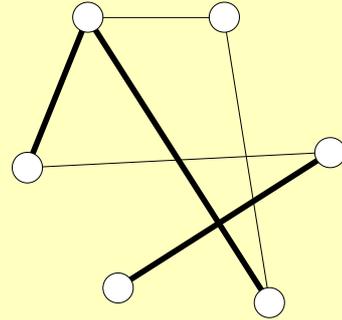
Joueurs 2 3

Feuille de papier,  
un crayon rouge, un crayon bleu

On place d'abord 6 points répartis sur les sommets d'un hexagone.

Ensuite, le joueur Rouge relie 2 points en ligne droite, puis le joueur Bleu fait de même. Il ne faut pas repasser sur un segment déjà tracé.

Le 1er joueur qui trace un **triangle** fermé de sa couleur a perdu.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Simultana (le)

Joueurs 2

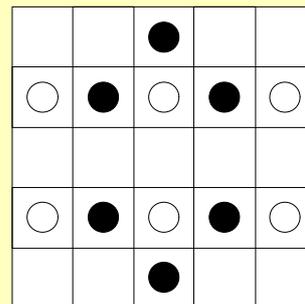
Damier 5\*5, 6 Noirs, 6 Blancs

Blanc commence.

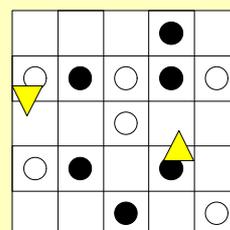
Chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions sur une case voisine ortho, tout en respectant la règle qui suit: après un déplacement, une des zones de cases vides contiguës au pion déplacé doit regrouper :

- 2 ou 4 cases pour **Blanc**,
- 3 ou 5 cases pour **Noir**.

Celui qui ne peut plus se déplacer selon la règle perd.

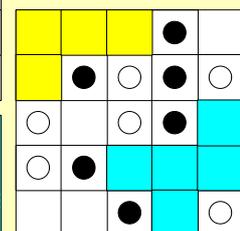


Position  
de Départ



Blanc glisse  
vers le bas:  
un vide de 4 cases

Noir glisse  
vers le haut:  
un vide de 5 cases



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Space Lines

Invicta

**Joueurs** 2 3  
*Damier 4\*4\*4,  
30 Rouges, 30 Bleus, 30 Jaunes*

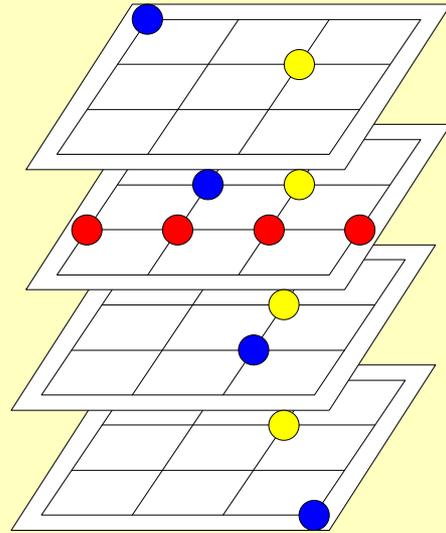
A son tour, chaque joueur place un pion de sa couleur sur un des emplacements vides du plateau de jeu.

Le 1er à aligner 4 de ses pions en une ligne ortho ou diago soit sur le plan ou dans l'espace gagne.

Variance: celui qui, une fois tous les pions joués, a réalisé le plus d'alignements, gagne.

Ce jeu est une déclinaison spatiale du **Morpion**.

### Exemples d'alignements permis



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Spangle (le)

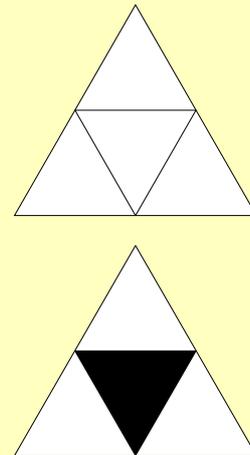
Smith David 1995

**Joueurs** 2  
*Des triangles blancs, des triangles noirs*

Chaque joueur à son tour de jeu pose un triangle sur la table à condition que celui-ci ait au moins un côté en commun avec un triangle quelconque déjà posé. Il va de soi qu'au premier coup, le 1er joueur pose simplement un triangle au milieu de la table.

Le premier joueur a former une pyramide de 4 triangles identiques de sa couleur ou à former une pyramide de 4 triangles dont le centre soit une pièce adverse et les 3 triangles latéraux de sa couleur gagne.

J'ai conservé le nom anglais au singulier (spangle = paillette).



Les 2 combinaisons gagnantes pour le joueur Blanc.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Sprout (le)

Conway JH 1960

**Joueurs** 2 3

*Feuille de papier, un crayon*

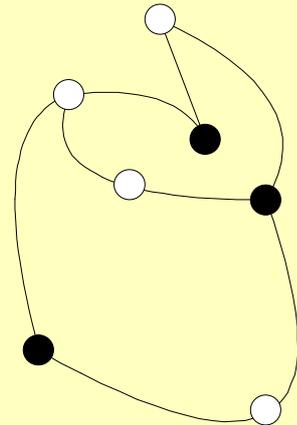
On trace d'abord 3 points sur la feuille de papier.

Chaque joueur, à son tour, relie 2 points par une ligne quelconque (ou fantaisiste) qui ne traverse aucune autre ligne ou autre point.

De plus d'un point ne peuvent partir que 3 segments au maximum.

Une fois la ligne tracée, le joueur place un nouveau point au milieu de celle-ci (point qui ne dispose plus que d'un degré de liberté).

Le joueur qui ne peut plus jouer a perdu.



Les 3 points noirs sont ceux de départ, 4 autres blancs sont tracés au milieu des lignes

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Sqez (le)

Laycock D 1973

**Joueurs** 2

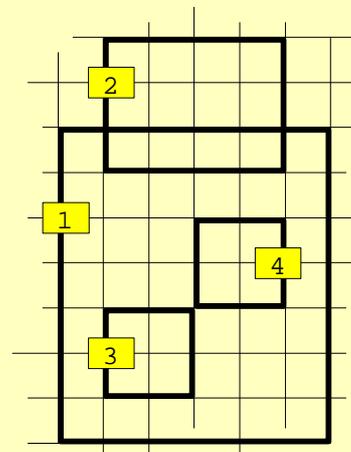
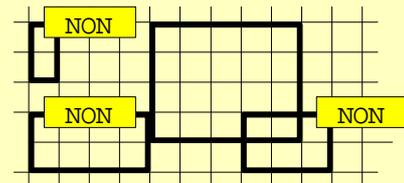
*Feuille quadrillée, un crayon*

Le terrain de jeu consiste en un carré de 15 carreaux de côté (ou bien entre 10 et 20).

Le 1er joueur trace un rectangle (ou un carré) suivant le quadrillage, ce rectangle devant inclure au moins une intersection.

Puis à tour de rôle, chaque joueur trace un rectangle (ou carré) suivant le quadrillage contenant au moins une intersection libre, sans recouvrir les côté d'un rectangle déjà tracé (pas de superposition de ligne). Néanmoins les intersections de rectangles, partage de sommets et autres inclusions sont permis.

Celui qui ne peut plus jouer a perdu.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Srand (le)

Mauritanie

Joueurs 2

Grille de 9i\*9i,  
40 Noirs, 40 Blancs

Appelé aussi Dhamet, ce jeu est de la famille des Dames.

Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions:

- Soit en le glissant d'une intersection à l'autre vers l'avant en diago ou verticalement (jamais latéralement, de côté) soit 3 directions possibles.

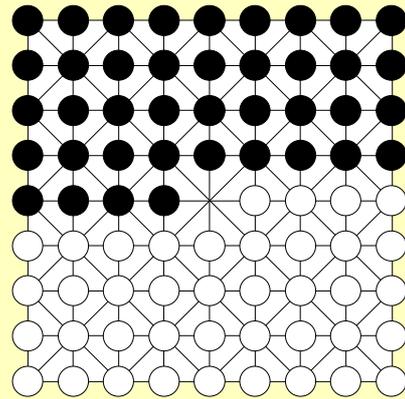
- Soit par prise par saut (comme aux Dames) ortho et diago. On doit prendre le plus de pions possible, les pions sautés étant retirés au fur et à mesure de leur prise.

Un pion arrivant sur sa dernière rangée est promu Sultan (on empile alors 2 pions) Il se déplace ortho et diago de n cases.

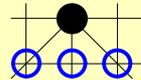
La capture est obligatoire. Le joueur n'ayant pas effectué la ou les prises se voit soit contraint de réaliser la prise, soit souffler son pion (qu'on retire du jeu), au choix de l'adversaire.

Le 1er qui élimine les pions adverses ou qui bloque son adversaire gagne.

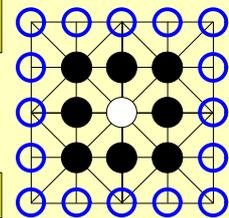
### Disposition de départ



### Prise par saut du pion blanc



### Glisse d'un pion



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Stonehenge (le)

Knizia Reiner 1993

Joueurs 2

Plateau spécial, 18 Druides (9 Noirs, 9 Blancs)  
16 Mégalithes (8 Noirs, 8 Blancs)

Les druides sont marqués d'une valeur : 1 1 2 2 3 3 4 5 6.

Chaque joueur à son tour pose un **Druide** sur une intersection vide.

Quand tous les intersections d'une ligne (de 2 à 5 inters.) sont occupées, on additionne la valeur des Druides de chaque camp. Celui qui a le plus de points domine la ligne et pose un **mégalithe** sur les cases bleues.

Quand il est certain qu'un joueur domine une ligne, il peut poser son mégalithe sans que toutes les intersections soient occupées.

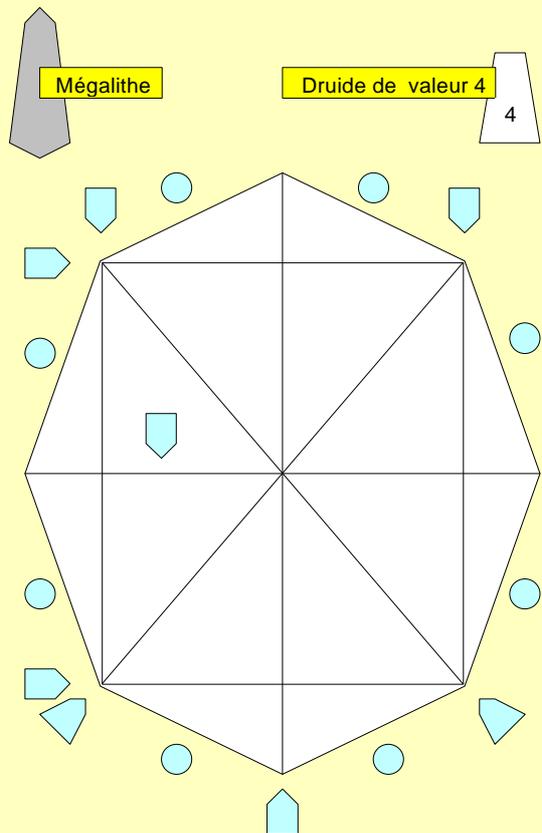
Celui qui pose le premier ses 8 mégalithes **gagne**.

*PS: Le plateau a été reconstitué par mes soins en fonction de la règle. Il est néanmoins fonctionnel.*

Mégalithe

Druide de valeur 4

4



Les cercles bleus (2 intersect) contrôlent les lignes périphériques de l'octogone.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Stymie (le)

Silverman D 1971

**Joueurs** 2

*Feuille de papier, un crayon*

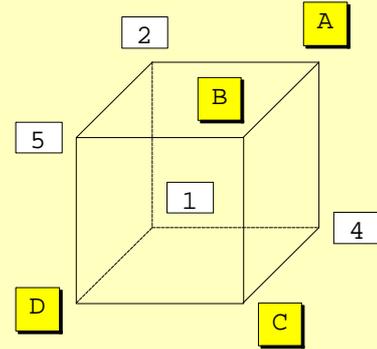
On dessine d'abord un cube en perspective avec arêtes cachées.

Les chiffres de 1 à 8 sont à la disposition des 2 joueurs.

Chaque joueur à son tour prend un chiffre non utilisé et l'inscrit sur un sommet en respectant la règle suivante :

**La somme de 2 chiffres situé à chaque bout d'une arête doit être un nombre premier (3 5 7 11 13).**

Le 1er joueur qui ne peut plus jouer a perdu.



Il reste au joueur : 3 6 7 8  
En A il peut mettre 3 ou 7  
En B il peut mettre 6  
En C, 3 ou 7  
En D, le chiffre 6

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Sunset Blvd

Baars G  
Fun Connection

**Joueurs** 2 3 4 5 6

*48 cartes Stars (24x2doublures), 6 pions, 3D6  
24 cartes Contrat, 1 carte Départ, 1 carte Arrivée*

On mélange les cartes Star et on trace (faces cachées) un chemin linéaire avec. On mélange les 24 contrats et on en distribue 4, faces visibles, devant chaque joueur. Chaque joueur pose son pion sur la carte Départ.

Chaque joueur à son tour **lance les 3 dés**. Il choisit un dé pour son déplacement. La carte sur laquelle se pose le pion à la fin de son déplacement (toujours vers la carte Arrivée) est retournée face visible.

Si la carte retournée est **unique**, c'est au joueur suivant.

Si la carte retournée est **identique** à une carte déjà retournée, le joueur déplace son pion vers cette autre carte déjà retournée. Si d'autres pions se trouvaient sur cette carte, ils sont déplacés vers la carte d'où vient le pion du joueur; il y a donc échange des positions.

Un joueur remplit son contrat s'il se pose sur une carte Star identique à son contrat. La carte contrat est alors retournée face cachée. Si les 2 cartes Star sont déjà retournées, le joueur qui vient de remplir son contrat doit placer son pion sur la carte star le plus proche de l'arrivée (sans échange).

Si un joueur atteint la carte Arrivée sans avoir remplis ses 4 contrats, il doit retourner sur la carte Départ et doit aussi remettre face visible un contrat déjà rempli.

**Le joueur qui a rempli ses 4 contrats** et qui atteint la carte Arrivée **gagne**.

### Carte Star (24 paires)

Il y a 3x24 cartes identiques :  
1 Contrat & 2 Star par personnage

Carte Départ

Carte Arrivée

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Surakarta (le)

Indonésie, Java Trad

Joueurs 2

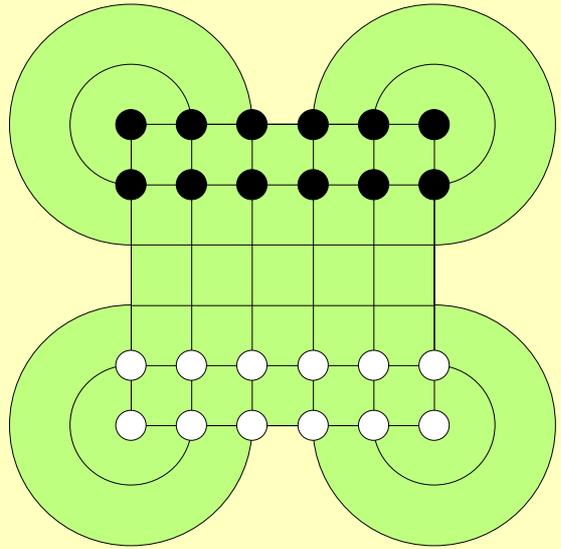
Grille de 6\*6

12 Noirs, 12 Blancs

Chaque joueur à son tour **déplace** d'intersection en intersection un pion ortho-diago comme un Roi au Echecs (même si les lignes diagonales ne sont pas marquées).

Pour effectuer une **capture**, un pion peut se déplacer ortho-diago de n intersections dans la même direction (comme une dame aux Echecs) à condition qu'il emprunte l'un des 8 parcours circulaires qui bordent le plateau de jeu. La capture se fait par substitution. Le pion capturé sort du jeu.

**Gagne** celui qui a capturé tous les pions adverses ou qui a le + de pions capturés une fois qu'il n'est plus possible d'effectuer de prises.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Susan (le)

Linhart Stephen 1991

Joueurs 2

Damier hexa 5 de côté

Des pierres Blanches, des Noires

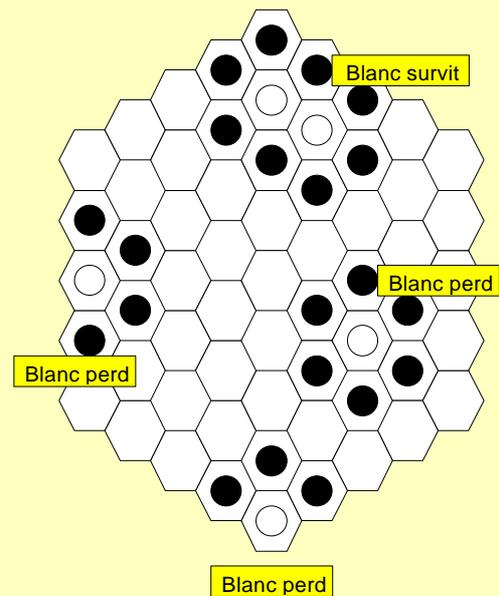
Chaque joueur à son tour soit :

- Pose** une pierre de sa couleur sur un hexagone vide du damier.
- Glisse** une de ses pierres déjà posées vers un hexagone vide voisin.

Le premier qui voit **une seule** de ses pierres **encadrée** par des pierres adverses perd la partie, même s'il s'est mis lui-même dans ce cas.

Les bords du damier comptent pour l'encadrement.

Attention, pas 2 ou 3 mais une seule pierre.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Synapse (le)

Berloquin P? 1970

**Joueurs** 2 à 4

**Damier** de 4\*4, 25 allumettes

Chaque joueur à son tour va poser 1, 2 ou 3 allumettes.

1 allumette signifie: allez dans la case suivante indiquée par le bout rouge;

2 allumettes: 2ème case;

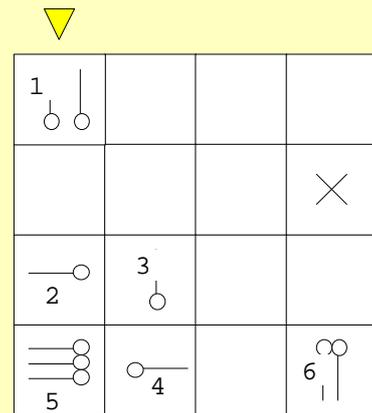
3 allumettes: 3ème case.

Le 1er joueur part d'une case du bord et y pose 1,2 ou 3 allumettes orientées du même sens.

A partir de la case ainsi désignée, le joueur suivant pose à son tour 1, 2 ou 3 allumettes et ainsi de suite.

La case désignée doit être toujours vide et ne pas être en dehors du damier. Par contre, les cases entre celle de départ et celle d'arrivée peuvent être occupées.

Le 1er qui ne peut plus jouer perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Ta-SE (le)

Petty Mickael

**Joueurs** 2

**3 tasses ou gobelets opaques**

**8 jetons numérotés de 1 à 8 par joueur**

Chaque joueur dispose face visible ses jetons devant lui.

Chaque joueur à son tour de jeu dépose 2 jetons soit dans deux tasses différentes ou dans la même, et ce en les annonçant à haute voix.

Le **premier jeton** doit avoir une valeur supérieure ou égale au deuxième jeton déposé par le joueur précédent. Si un joueur n'a plus de jeton qui remplisse ce rôle, il passe directement à la phase de pose du 2ème pion qui devra être le plus petit qu'il possède.

Le **deuxième jeton** doit avoir une valeur strictement inférieure au premier jeton.

Il se peut qu'un joueur n'ait plus de pions pour joueur, il passe alors son tour, l'autre continue de jouer.

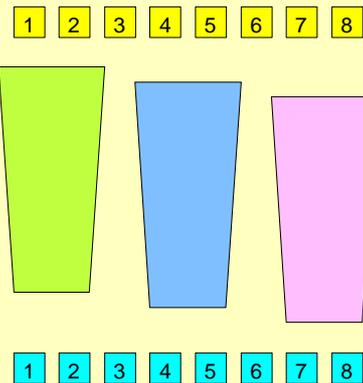
Néanmoins le 1er coup joué par le 1er joueur est un jeton quelconque dans une tasse quelconque, toujours annoncé à haute voix.

Il est interdit de regarder dans les tasses en cours de partie.

Une fois tous les pions déposés, on pratique **audécompte**

Si deux jetons de même valeur sont empilés l'un sur l'autre, ils sont retirés du décompte. Si le total des points d'une tasse est supérieur à 22 alors la tasse est gagnée par celui qui le moins de points sinon par celui qui en a le plus.

**Après 6 parties** le vainqueur = le plus de tasses gagnées.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Tablut (le)

Laponie  
< 16e

Joueurs 2

Damier 9\*9, 16 pions Noirs,  
8 pions Blancs, 1 Roi Blanc

Le joueur Blanc (qui joue les Suédois) déplace une pièce puis Noir (les Moscovites) en fait de même et ainsi de suite.

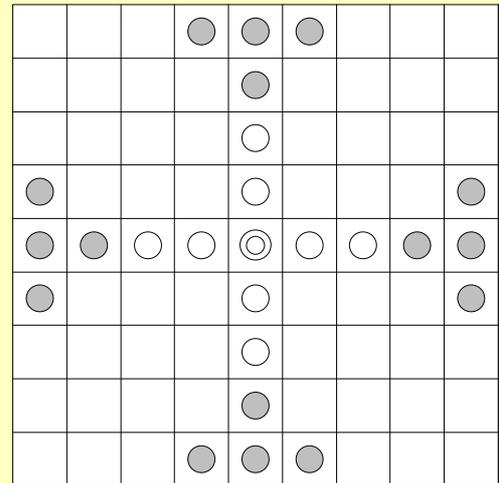
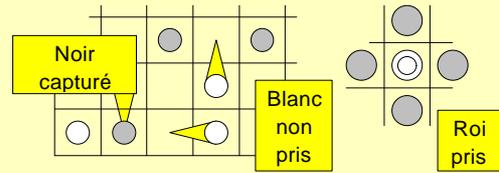
Toutes les pièces (Blancs, Roi et Noirs) se déplacent de la même façon, de n (1 et plus) cases orthogonalement à condition de ne traverser que des cases vides.

Un pion est **pris** s'il est encadré orthogonalement par 2 pièces adverses. (sur la même ligne ou la même colonne, le roi peut participer).

Le Roi est **pris** s'il est encadré par 4 pions orthogonalement. Néanmoins si une pièce se glisse d'elle-même entre 2 pièces adverses, elle n'est pas prise.

Noir gagne s'il capture le Roi.

Blanc gagne si son roi atteint l'un des bords du damier.



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Tabou (le)

Brassinne M

Joueurs 2

Damier 6\*6, 10 Blancs, 10 Noirs

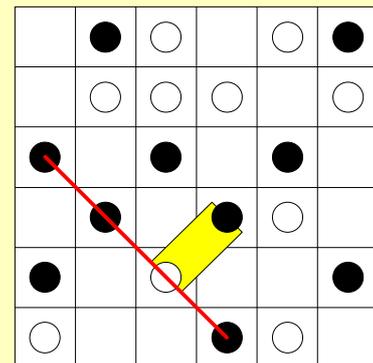
Ce jeu, assez proche du **Morpion**, se divise en Pose et Permutation:

1° Chaque joueur, à son tour, pose un de ses pions sur une case vide.

2° Une fois tous les pions posés, chaque joueur à son tour peut permuter 2 pions voisins (ortho-diago) de couleurs différentes. Son adversaire n'aura pas le droit d'utiliser au tour suivant ces 2 pions, ils sont devenus tabous.

Un joueur ayant aligné 4 de ses pions (ortho-diago) marque 1 point. Une nouvelle partie commence alors (Pose+Permut).

Gagne le 1er qui a 5 points.



Noir permute les 2 pions  
(bandeau jaune)  
et réalise un alignement.

(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Tactique 81

Educo

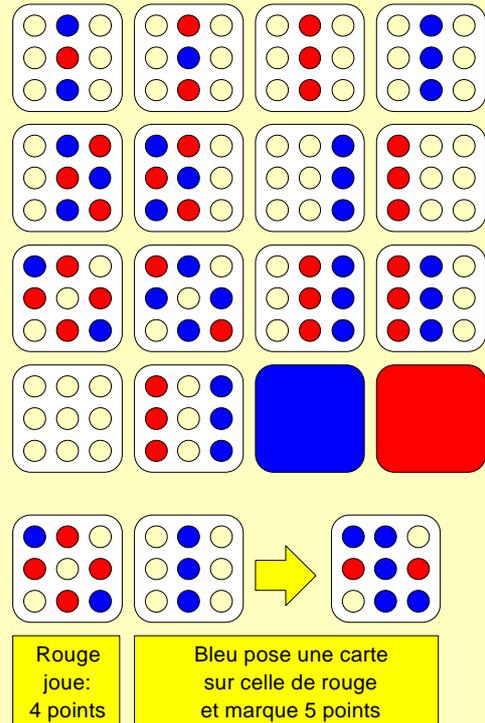
**Joueurs** 2

16 cartes spéciales (1 rouge,  
1 bleue, 14 blanches perforées)

Un joueur prend la carte rouge et l'autre la bleue puis ils se répartissent équitablement les 14 autres cartes. Rouge commence.

A tour de rôle, les joueurs empilent une de leurs cartes sur les autres (en une seule pile) et comptent le nombre de points correspondant à leur couleur (1 point par rond). Le placement de sa carte colorée rapporte 5 points (et pas 9).

Une fois les 16 cartes jouées, gagne celui qui a le plus de points.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Take Five

Laffond

**Joueurs** 2 3 4

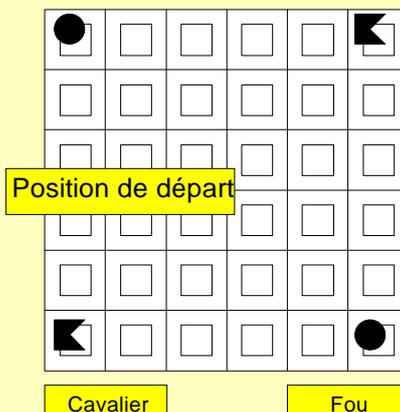
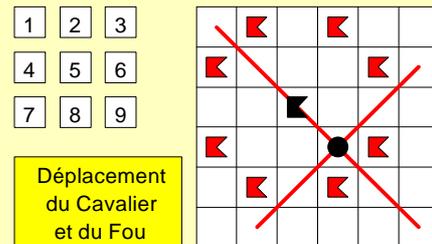
Damier 6\*6, 2 Fous, 2 Cavaliers,  
36 pions (4 séries de 1 à 9)

Les joueurs posent face cachée les 36 pions chiffrés.

Chaque joueur, à son tour, déplace 2 pièces quelconques. Le Fou et le Cavalier se déplacent comme aux Echecs. Puis le joueur à le choix entre 2 possibilités:

- 1° Le joueur regarde secrètement la valeur des 2 pions puis repose face cachée les 2 pions;
- 2° Le joueur regarde secrètement la valeur d'une pièce et capture l'autre pion sans avoir préalablement regarder sa valeur.

Une fois tous les pions capturés, la manche s'achève. Celui qui a le score le plus élevé après 3 manches gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Takito

Vieux Claude 1977  
Descarte + Cogitas

**Joueurs** 2

*Damier particulier*

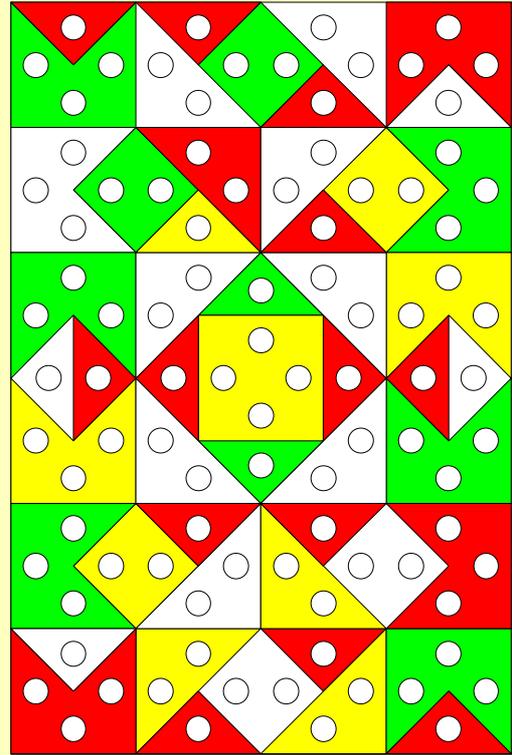
*8 fiches de 4 couleurs pour chaque joueur + 4f\*4c*

Chaque joueur (à son tour de jeu) place une fiche colorée dans le trou d'une zone de même couleur.

Chaque joueur doit remplir une zone avant de passer à une zone contigüe. Si le joueur manque de fiche, il en pioche dans la réserve (16 fiches).

Quand un joueur a épuisé toutes les fiches d'une couleur, il rejoue immédiatement.

Le 1er qui se débarrasse de toutes ses fiches gagne.



(c) patrikarpentier@hotmail.com

## Taktik

Berliner Spielkarten

**Joueurs** 2

*Damier hexagonal*

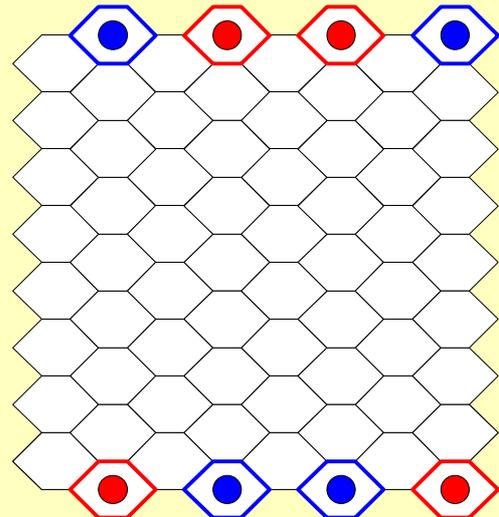
*4 Bleus, 4 Rouges*

Au départ, on place les pions sur les cases de même couleur.

Chacun son tour, les joueurs glissent un pion de leurs pions d'autant de cases vides qu'ils le désirent sans pouvoir passer ou aller sur des cases déjà occupées.

Le 1er qui aligne ses 4 pions gagne.

Taktik est un **morpion** hexagonal.



(c) patrikarpentier@hotmail.com

## Tamtam-Apachi (le)

Trad Afrique

**Joueurs** 2

48 graines et 2 rangées de 6 trous (une pour chaque joueur)

Au départ, chaque trou possède 4 graines.

Chaque joueur, à son tour, pioche les graines de l'un de ses trous et les sème, une à une, dans les trous suivants en sens trigo.

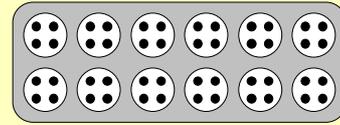
S'il aboutit dans un trou contenant déjà au moins une graine, il sème son contenu.

S'il aboutit dans un trou vide sur sa rangée, il capture les graines du trou adverse situé en face puis il passe son tour.

S'il aboutit dans un trou vide sur la rangée adverse, il passe son tour.

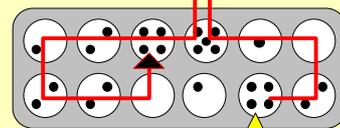
Quand plus aucune prise n'est possible, gagne celui qui possède le plus de graines.

Joueur



Joueur

Resème



Capture

Départ

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## Tangram (le)

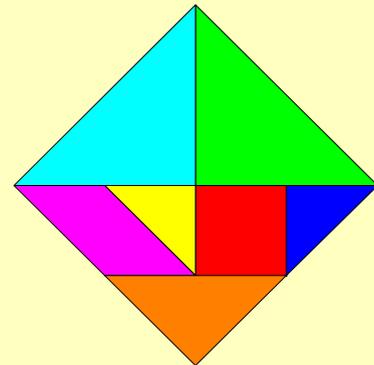
Chine Trad

**Joueurs** 1 2 3 4

7 pièces spéciales

Comme les **Pentominos** ou les **Tétrapentos**, il s'agit de reconstituer des formes, des silhouettes.

Dans un jeu à 2 ou plus, chaque joueur possède ses 7 formes et doit le premier reconstituer la silhouette désignée.



Les couleurs ne sont là que pour mieux distinguer les pièces.

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## Tchouka (la)

Trad Russie

**Joueurs** 1

5 cases (4 normales+1 rouma),  
8 graines;

Au départ, on met 2 billes par case normale (ou trous), la rouma reste vide.

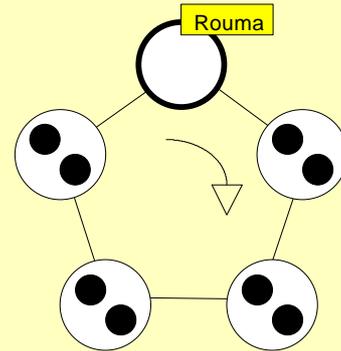
Le joueur prend les graines d'une case (sauf la rouma) et les sème une à une en sens horaire dans les autres (y compris la rouma).

Lorsque la dernière graine tombe...

- Dans la rouma, le joueur rejoue où il veut (sauf la rouma);
- Dans une case pleine, le joueur ramasse les graines qui y sont et les sème;
- Une case vide, le joueur a perdu.

Le joueur gagne s'il arrive à mettre toutes les graines dans la rouma.

Variante: le nombre de cases normales peut augmenter, il doit être pair et on met toujours  $n/2$  graines dans chaque trou. Ex: 8 trous donc 4 graines dans chacun soit 32 graines au total. Il ne peut y avoir qu'une rouma.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Temples (le jeu des)

Escoffier L 1993

**Joueurs** 2

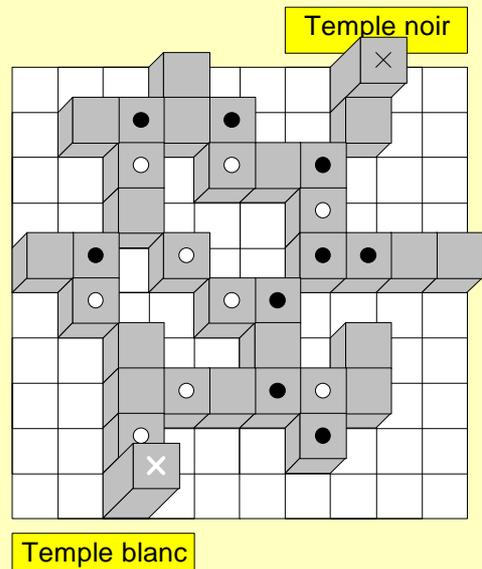
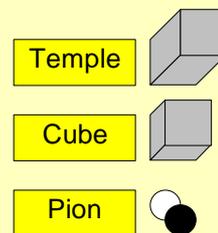
Damier 10\*10, 9 pions Noirs, 9 pions Blancs,  
1 temple Noir, 1 temple Blanc, 33 cubes

D'abord chaque joueur pose son temple sur sa première ligne puis alternativement pose les 30 cubes où il le désire sur le damier.

Chaque joueur à son tour de jeu a le choix entre :

- Déplacer ortho-diago un de ses **pions** d'un cube vers un autre cube voisin qui soit libre. Il est interdit d'occuper son propre temple.
- Déplacer ortho-diago un **cube** vide ou ayant un pion de sa couleur ou son temple d'une case à une autre. Idem pour son propre temple.

Le premier qui pose un pion sur le temple adverse gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Terrace (le)

Sylver Ed 1995

Joueurs 2

Damier 8\*8 spécial

Des pions de 4 tailles pour chaque joueur

Le damier est divisé en zones en forme de L.  
Chaque L possède une élévation différente.

Chaque joueur à son tour de jeu peut :

**-Aller au même niveau**

Une pièce peut glisser ortho-diago de n cases.

**-Monter**

Une pièce peut monter ortho-diago vers 1 case voisine vide.

**-Descendre**

Une pièce descend ortho vers 1 case vide.

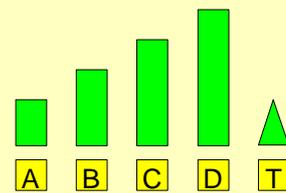
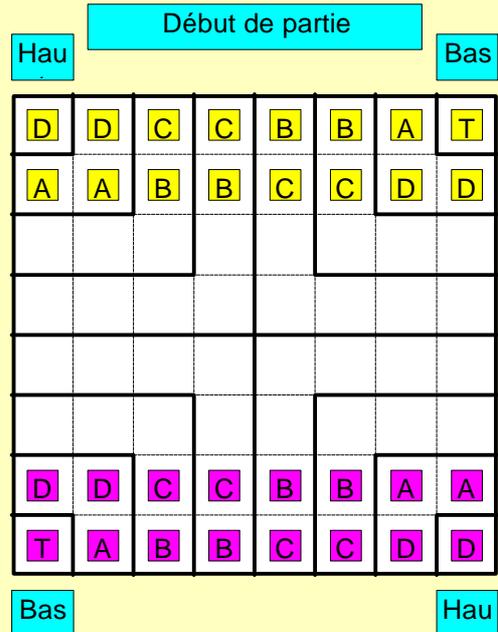
**-Capturer**

Une pièce capture un adversaire qui soit de la même taille ou plus petit en descendant dessus diago.

La pièce est alors retirée du plateau.

On peut capturer ses propres pièces.

**Gagne** celui qui capture le T adverse ou qui amène son T sur l'emplacement de départ du T adverse.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Tétrapentos (le)

Féroul J  
1986

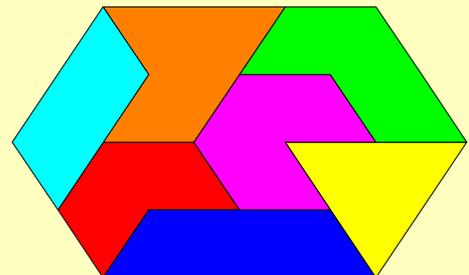
Joueurs 1 2 3 4

7 pièces spéciales

Comme les **Pentominos** ou le **Tangram**, il s'agit de reconstituer des formes.

Dans un jeu à 2 ou plus, chaque joueur possède ses 7 pièces et doit le 1er reconstituer la silhouette désignée.

Les pièces sont à base de 4 ou 5 triangles équilatéraux..



Les couleurs ne sont là que pour mieux distinguer les pièces.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Thorval

Schmidt Ed

**Joueurs** 2 3 4 5 6

**Carte, 528 pions, 6 Dés**

**Départ:** Chaque joueur possède un Héros, un Sorcier et 8 armées. Chaque joueur pose un pion dans un château et 4 territoires de celui-ci. On pose 2 orcs sur les châteaux vides et 1 sur les territoires vides. Chaque joueur cache les 3 trésors (faces cachées) de son voisin de gauche (1 dans un château et 2 dans des territoires).

**Le tour de jeu est divisé en:**

**Orcs:** Chaque joueur, à son tour, jette un dé pour connaître la région où se multiplieront les Orcs. On ajoute 1 orc par territoire et château de la région. Quand un territoire/château contient 4 orcs, ceux-ci entrent en fureur et attaquent les territoires voisins occupés par les joueurs. Si à la fin des attaques, des cases sont vides, on y place un orc.

**Dragon:** Le Dragon se pose aléatoirement sur un territoire et mange tous les pions.

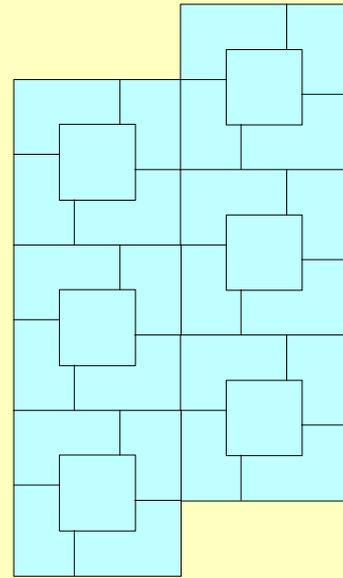
**Magicien:** Le Magicien se pose aléatoirement sur un territoire et ajoute 3 pions en renfort.

**Tirage au sort:** On détermine l'ordre de jeu des joueurs au dé.

**Joueur:** Divisée en plusieurs actions: le joueur peut demander 10 fois l'aide en cours de jeu du Magicien. Après l'aide, les renforts sont attribués en fonction des territoires et châteaux occupés. Puis le joueur peut lancer 1 attaque (ou 2 s'il a eu de l'aide).

**Fin:** Le 1er à récupérer ses 3 trésors gagne.

6 régions découpées  
en 5 territoires  
et 1 territoire ayant un château



On crée la carte en disposant  
comme on veut les 6 régions.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Thoughwave

Intellec

**Joueurs** 2

**Damier de 10\*10,**

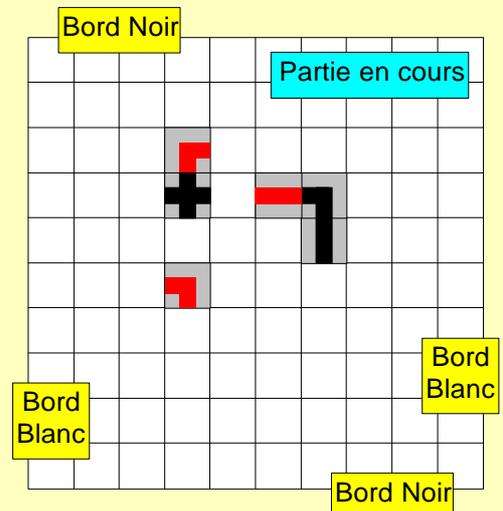
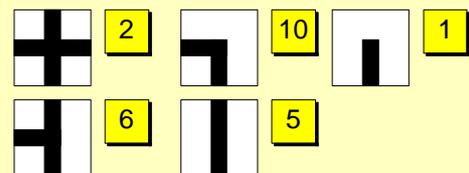
**24 pièces Noires et 24 Blanches**

Le plateau est vide au départ.

Chaque joueur, à son tour de jeu, pose une de ses pièces sur une case vide.

Une fois posée, la pièce sert aux 2 joueurs pour les liaisons. 2 pièces voisines doivent rester connexes (branche à branche et côté vide à côté vide).

Le 1er qui relie ses 2 bords par une ligne continue a gagné.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## TicTacToe (le)

Trad Europe

**Joueurs** 2

*Damier 3\*3, 5 Blancs, 4 Noirs*

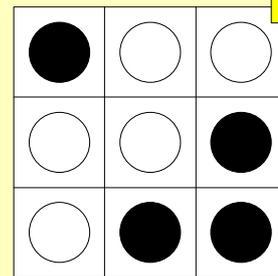
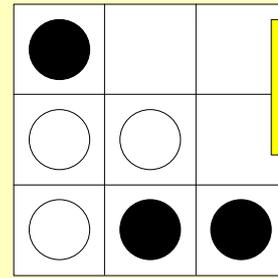
Au départ, le damier est vide. Blanc commence.

Le joueur, à son tour, pose sur une case vide un de ses pions.

Le 1er joueur qui aligne 3 de ses pions en ligne, en colonne ou en diagonale gagne.

Les parties nulles sont fréquentes.

Le Tictactoe (prononcez: tiktaktou) est un **morpion** simplifié.



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Top 15

Milton Br

**Joueurs** 2

*2 boîtiers de 15 alvéoles, 15 pions numérotés de 1 à 15 par joueur*

Chaque joueur place ses 15 pions, face cachée dans ses alvéoles.

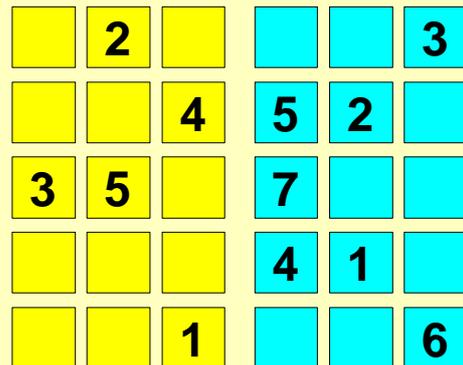
Le but du jeu consiste à retourner dans l'ordre les 15 pions adverses.

Chaque joueur, à son tour, retourne un pion de face cachée et regarde le n° du pion. Si celui-ci n'est pas la suite des pions déjà retournés, il est replacé face cachée.

Il faut donc découvrir la place du 1 puis celui du 2 etc...

Le 1er à découvrir tous les pions adverses gagne.

Petit jeu de mémoire.



Le joueur qui possède la grille jaune est plus près de gagner car il en est au chiffre 7 alors que Bleu qui doit découvrir la grille jaune n'en est qu'à

(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Top Secret

Jumbo Ed

**Joueurs** 2 3 4

**Plateau, 2D6, chaque joueur :**

**4 val, 7 agents, 4 secrets, 7 combats**

Au départ, chaque joueur répartit secrètement dans ses 4 valises 4 secrets puis place ces valises sur des villes au choix. Les agents sont tous placés sur leur base de départ.

Chaque joueur, à son tour, lance les dés afin de déplacer au plus 2 agents (ou aucun; 1 agent=1 dé) de ville en ville. Les agents peuvent prendre ou laisser une valise par agent. Quand un agent est sur sa base d'arrivée, il ouvre la valise : les secrets d'état sont comptabilisés au crédit du joueur; s'il s'agit d'une bombe, le joueur doit éliminer la moitié de ses agents au choix. (7 ag => 3 tués).

Quand un agent entre dans une ville déjà tenue par un agent adverse ou plus, il y a combat. Chaque joueur découvre une carte de combat et le plus fort nombre gagne. Les cartes sont perdues, le vaincu repart à sa base de départ abandonnant sa valise dans la ville.

On ne peut pas aller sur une base ennemie. On ne peut pas rentrer sur sa base de départ. On ne peut plus ressortir de sa base d'arrivée.

Celui qui possède 10 secrets d'état gagne.

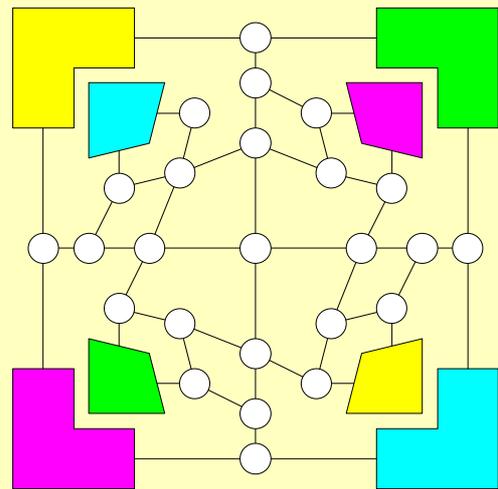
### 4 Cartes Secrets

1 secret d'état  
3 secrets d'état  
5 secrets d'état  
1 bombe

Arrivée

Départ

Dé 6 faces:  
0 1 1 2 2 3



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Totolospï

Indiens Moki

**Joueurs** 2

**Grille** 11\*11

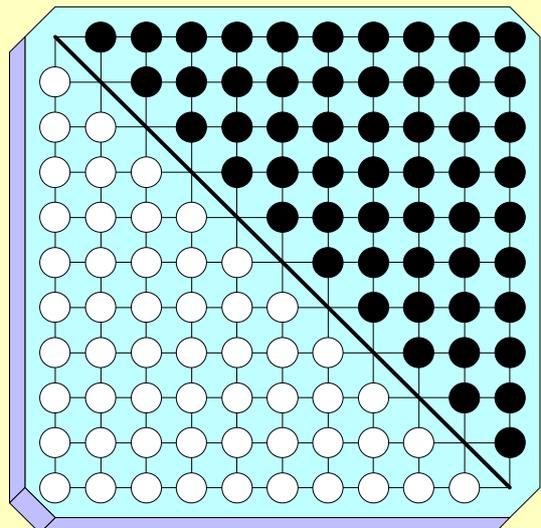
**55 Noirs, 55 Blancs**

Chaque joueur à son tour de jeu a le choix entre 2 actions :  
-**Glisser** un pion d'une intersection à une autre qui soit vide tout en suivant les traits de jonction. Les pions avancent vers la grande diagonale.

-**Sauter** par dessus un pion adverse et le capturer.

Une restriction de taille : Les pions peuvent se déplacer le long de la grande diagonale mais pas la franchir. Donc les batailles se passent sur celle diagonale.

Le 1er qui capture le + de pions adverses gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Tours (les)

Joueurs 2

Damier 8\*8, 15 Noirs, 15 Blancs

Chaque joueur, à son tour, crée une tour (pile) puis la fait s'écrouler.

Une tour est composée de n pions seuls (ou pion du sommet d'une pile) pris en ligne droite (ortho-diago) et de même couleur. Le dernier pion de la ligne sert de base à la pile. Un pion isolé (ou une tour isolée) ne peut donc jouer.

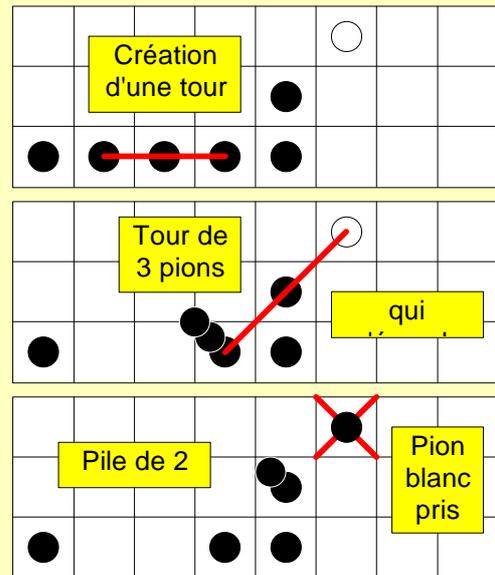
L'écroulement de la pile se fait en ligne ortho ou diago par étalement des pions de la pile. La base de la pile reste sur place.

Tout pion adverse recouvert par un pion issu de l'écroulement de la pile est retiré du jeu.

Tout pion du joueur recouvert par l'écroulement de la pile permet la création de pile à 2 éléments.

Le 1er à construire une pile de 3 pions de sa couleur (après écroulement) gagne.

Celui qui n'a plus que 2 pions en jeu perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Trangouar (le)

Carpentier P  
1994

Joueurs 2-3

Réseau, 9 Noirs, 9 Blancs, 9 Gris,  
27 billes, 3 pièces de monnaie

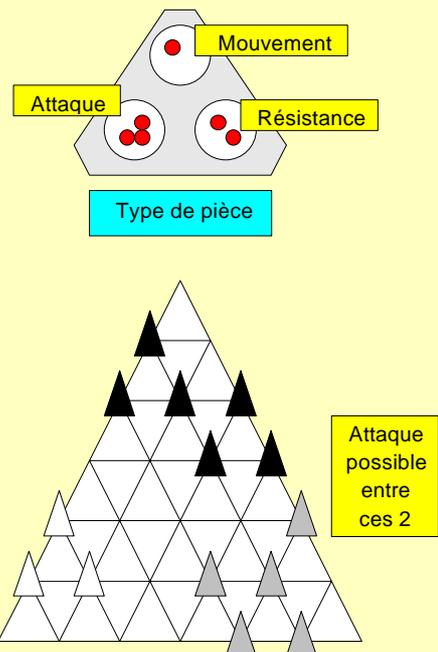
Les pièces sont triangulaires et comportent 3 alvéoles.

Chaque joueur prend entre 3 et 9 pièces de sa couleur et les pose sur les intersections vides de son coin du damier puis il répartit 27 billes dans les alvéoles de ses pièces. Une alvéole contient entre 0 et 3 billes..

Les joueurs ont le choix pour leur tour de jeu entre :

- Ne rien faire;
- Modifier la répartition des billes au sein d'une pièce;
- Glisser une de leurs pièces d'autant d'intersections qu'il y a de billes dans la réserve "Mouvement" de celle-ci. On ne peut pas sauter par dessus une autre pièce;
- D'attaquer une pièce adverse avec une pièce à lui. Les 2 pièces doivent être en contact. On fait la somme des billes d'Attaque de la pièce attaquante, on y soustrait les billes de Résistance de la pièce attaquée, cela donne le nombre de billes que l'attaqué doit soustraire de sa pièce (la répartition est à son choix) si ce nombre est positif et non nul (sinon il ne se passe rien). Une pièce dont toutes les alvéoles sont vides est un cadavre qui reste sur le plateau et qui n'appartient à personne. Une pièce bloquée par des cadavres et/ou le bord du plateau devient à son tour un cadavre. L'attaque n'est absolument pas obligatoire.

Le dernier joueur à posséder encore des pièces (non cadavres) gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Transfer

Ravensburg

Joueurs 2

Damier 9\*5, 2 curseurs mobiles,  
35 pions (7 coul)

Un des joueurs répartit les 35 pions sur le damier à condition que 2 pions de même couleur ne soient pas contigus. L'autre commence.

1° Chaque joueur, à son tour, charge son curseur de 1 à 3 pions provenant de n'importe quelle rangée. Deux pions (ou plus) contigus de même couleur ne peuvent plus être séparés.

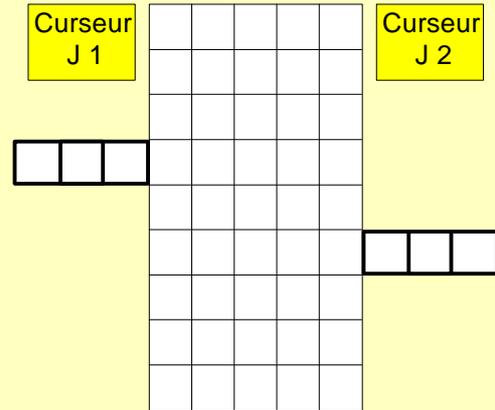
2° Puis dépose ces pions dans la ou les rangées de son choix. Les pions repoussés le sont dans le curseur adverse.

3° Ensuite, le joueur décharge le curseur adverse afin de combler les rangées vides.

5 pions de même couleur sur une rangée forment un alignement inamovible. Le jeu s'achève lorsque toutes les rangées sont alignées.

Celui qui a aligné le plus de rangées gagne.

Variante du **Morpion** et aussi du **Push Over**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Trespass (le)

Lakeside

Joueurs 2

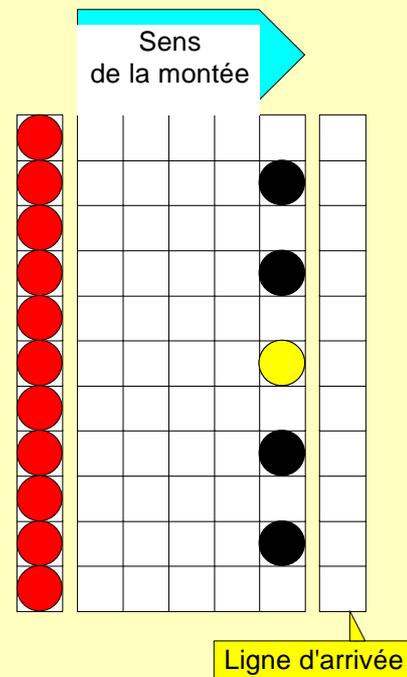
Grille verticale,  
4 Noirs, 1 Jaune, 11 Rouges

Un joueur est Rouge et l'autre est Jaune/Noir.

Les pièces **Rouges** glissent en montant ortho d'une case. Les **Noirs** glissent d'autant de cases voulues en ortho.. **Jaune** se déplace d'une case ortho et sert à éjecter les Rouges en se posant dessus. Le saut est interdit. Jaune et Noirs ne peuvent aller dans les 2 rangées extrêmes.

Chacun son tour, les joueurs déplacent une de leurs pièces (une rouge; une jaune ou une noire).

Rouge gagne s'il place une pièce sur la ligne d'arrivée. Jaune gagne s'il bloque Rouge ou capture toutes ses pièces.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Triangles (les)

Dujardin Ed

**Joueurs** 2 3 4

*Damier triangulaire,*

*40 triangles (10b 10r 10v 10j)*

Chaque joueur possède au départ un capital de 100 écus. On désigne qui choisira les 2 triangles.

A chaque tour, le joueur ayant remporté les précédentes enchères met en jeu 2 triangles qu'il choisit parmi les restants. Chaque joueur écrit secrètement sa mise, les triangles sont attribués à celui qui a dévoilé la plus grosse mise. Toutes les mises sont perdues. Le vainqueur pose ses 2 triangles sur le damier.

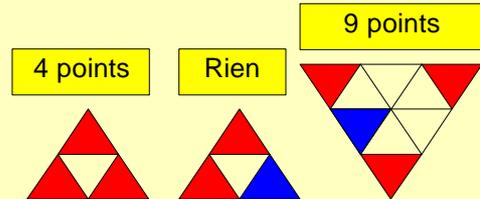
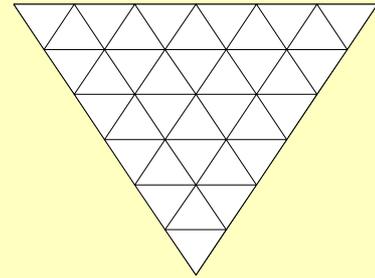
En cas d'égalité, les mises sont perdues et on recommence avec les 2 mêmes triangles.

Tous les 3 tours, les joueurs reçoivent une dotation de 100 écus qu'ils ajoutent aux écus qu'ils possèdent encore.

Celui qui répartit 3 pièces de la même couleur comme sommets d'un triangle virtuel gagne autant de points qu'il y aurait de pièces pour remplir son triangle. D'autres pièces (peu importe la couleur) peuvent se trouver dans le triangle.

Quand toutes les cases du damier sont remplies ou quand on ne peut plus créer d'autres grands triangles, gagne celui qui a le plus de points (et plus d'écus).

Attention, j'ai reconstitué la règle, elle n'est donc pas garantie mais ce jeu fonctionne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Trias (le)

Grandjean Y  
1980

**Joueurs** 2

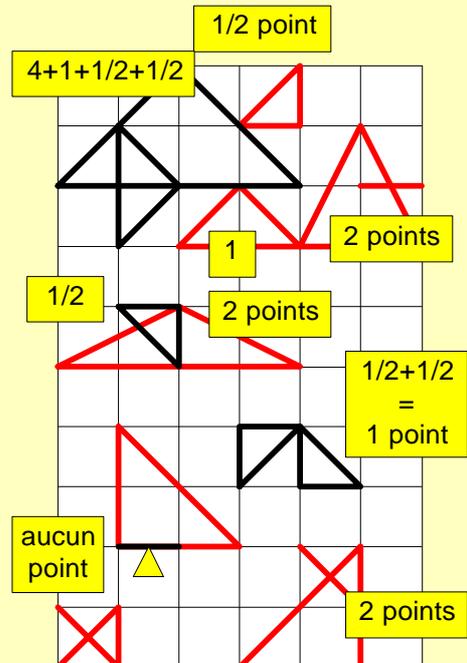
*Feuille quadrillée 10\*10,*

*1 crayon rouge et un Bleu*

On trace un carré de 10 carreaux d'arête dans lequel on jouera.

Chaque joueur, à tour de rôle, trace un trait selon le côté ou la diagonale d'un carreau afin de construire des triangles dont les 3 côtés soient de sa couleur.

Lorsque les 2 joueurs ne peuvent plus jouer, on comptabilise les points qui sont fonction de la surface (un carreau = un point).



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Trice (le)

Looney Andrew  
1997

Joueurs 3

Damier triangulaire, 1D4

Par joueur : 3 grands, 3 moyens, 3 petits

Au départ, le damier est vide.

Chaque joueur à son tour lance le dé à 4 faces. Il faut 3 points pour déplacer un grand pion, 2 pour un moyen et 1 pour un petit. On peut déplacer plusieurs pièces sans consommer tous les points.

**L'introduction** supplémentaire d'un pion se fait par l'une des 3 cases grises vides d'angle et coûte autant de points qu'un déplacement. Chaque joueur peut aussi introduire gratuitement une seule pièce de n'importe quelle taille et ce en début de tour, cette pièce pouvant être ensuite déplacée.

Un joueur ne peut occuper (ou attaquer) dans une case bi-symbole que si on a au moins 4 pions en jeu. Il ne peut entrer dans la case tri-symbole que s'il occupe 2 bi-symboles.

**Capture** : Si un pion entre dans une case qqc déjà occupée par un pion adverse et que la taille de l'attaqué est plus petite que celle de l'attaquant, l'attaqué est sorti du jeu.

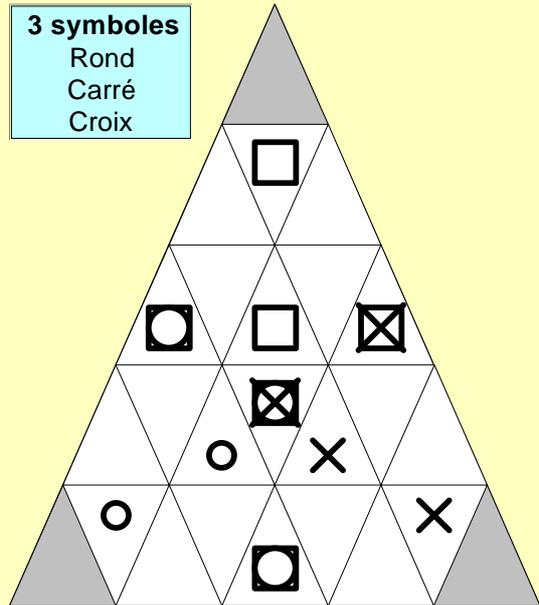
Si les 2 pions ont de même taille, l'attaqué est sorti du jeu et l'attaqué passe descend d'une taille (Grand-> moyen; moy->petit). Si l'attaquant était petit, il est aussi sorti du jeu. L'attaquant ne doit pas être plus petit que l'attaqué.

Celui qui occupe la case **tri-symbole** peut enlever n'importe quelle pièce gratuitement si celle-ci est dans une case marqué d'un symbole

Celui qui occupe les 10 cases-symbole **gagne**.

3 symboles

Rond  
Carré  
Croix



Case de  
chargement

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Triek (le)

Carpentier P  
1995

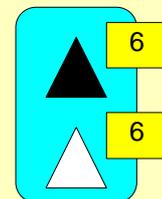
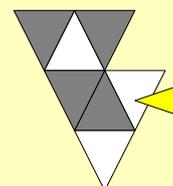
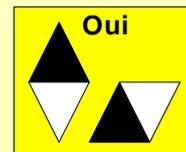
Joueurs 2

6 triangles équilatéraux Blancs  
et 6 Noirs.

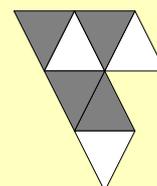
Le 1er joueur pose un triangle des siens sur la table puis le 2ème pose un de ses triangles jointifs par un côté.

Puis à tour de rôle, les joueurs continuent à poser des triangles à condition qu'au moins un côté en touche un autre, ou bien ils font pivoter un de leurs triangles déjà posés autour de sa pointe, à condition cette fois que le triangle à la suite de la rotation reste connexe.

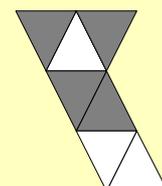
Le premier qui forme un grand triangle équilatéral d'au moins 4 pièces gagne.



Possibilité 1



Possibilité 2



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Trimok (le)

Ollikainen A & J 1996

Joueurs 2

Damier 6x6,

Par joueur (Blanc, Noir) : 4 ciseaux, 4 Pierres, 4 Papier.

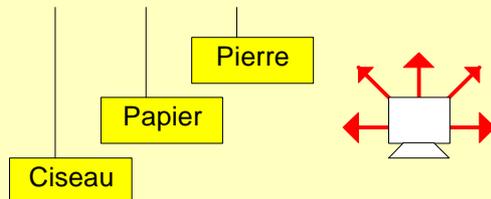
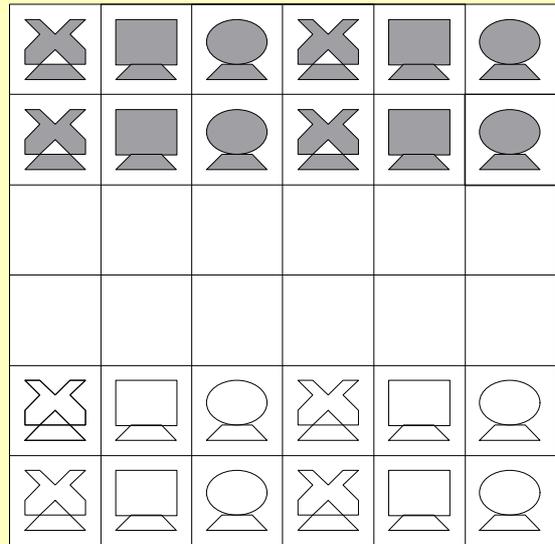
Chaque joueur, à son tour de jeu, **déplace** une de ses pièces d'une case vers l'avant ou les côtés mais jamais en reculant (soit 5 directions sur les 8).

Quand un pion est arrivé sur la **dernière ligne** (soit la 1er ligne de l'adversaire), on agit comme si les 2 bords extrêmes étaient jointifs et ainsi le pion a 3 possibilités pour revenir sur sa 1ère ligne : soit dans la même colonne, ou sur l'une ou l'autre des cases voisines.

Si la case de fin de déplacement est **occupée** par un pion adverse plus **faible**, il y a prise :

- Pierre capture Ciseau
- Ciseau capture Papier
- Papier capture Pierre.

**Gagne** celui qui capture toutes les pièces adverses ou qui bloque son adversaire.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Trinôme (le)

Jocus 1990

Joueurs 2

Damier 11\*11

3 demi-sphères, 6 cubes, 6 pyramides par joueur

Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces.

La **pyramide** se déplace diago d'une case.

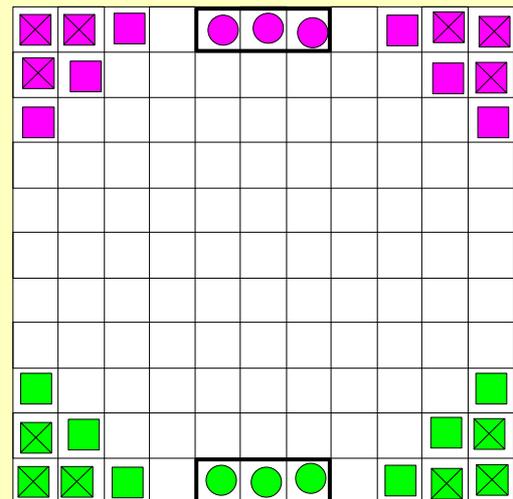
Le **cube** se déplace ortho d'une case.

La **demi-sphère** se déplace ortho-diago de deux cases sans pouvoir sauter de pièce.

Une pièce peut capturer une pièce adverse en prenant sa place. La pièce capturée est retirée du damier.

Le premier à placer 3 pièces différentes (sph, pyr, cube) dans les 3 cases spéciales du camp adverse **gagne**.

Celui qui n'a plus une seule pièce d'une variété (exemple qui a perdu ses 6 cubes) **perd**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Troll (le)

**Joueurs** 2

*Damier 8\*8, 64 pions bifaces,  
un joueur Blanc et l'autre Noir.*

Blanc prend les bords haut et bas et Noir les bords gauche et droit.

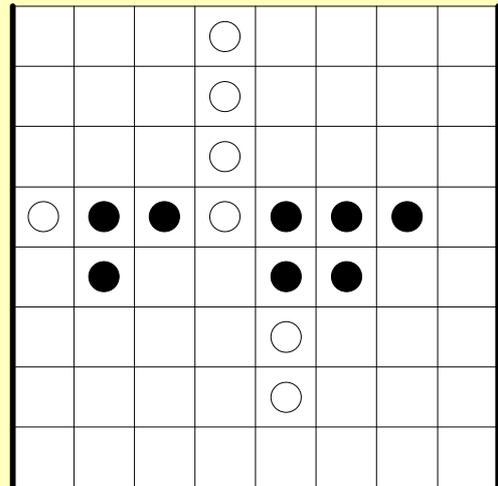
**Jeu;** Chaque joueur, à son tour, pose un pion sur une case vide. Une restriction s'il pose ce pion sur les cases du bord adverse ou dans un coin : ce pion doit permettre une capture par retournement.

**Retournement:** Quand un pion prend en tenailles avec un pion du même camp un ou des pions adverses contigus en ligne ortho ou diago, les pions adverses sont retournés (comme à **Othello**).

**Gagne** le 1er qui arrive à joindre d'une chaîne continue (jointive ortho) ses 2 bords par ses pions.



Une face  
blanche et une



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Tug (le)

?

**Joueurs** 2 3 4 5 6

*1000 points par joueur  
n jetons par joueur*

En cachette des autres, chaque joueur mise un certain nombre de points (enchère).

Puis tout le monde dévoile son enchère.

Celui qui a l'enchère la plus élevée gagne 1 jeton de chaque perdant.

Celui qui n'a plus aucun point ne peut plus miser mais continue à donner des jetons à celui qui a la plus haute enchère.

Celui qui a au moins  $5 \cdot (\text{nbrejoueurs} - 1)$  jetons gagne.

2 joueurs : 5 jetons

3 joueurs : 10 jetons

4 joueurs : 15 jetons

5 joueurs : 20 jetons

6 joueurs : 25 jetons

Pas de dessin prévu

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Turnabout (le)

Magnif

Joueurs 2

Damier de 8\*8,

32 carrés à double face

Le plateau est vide au départ.

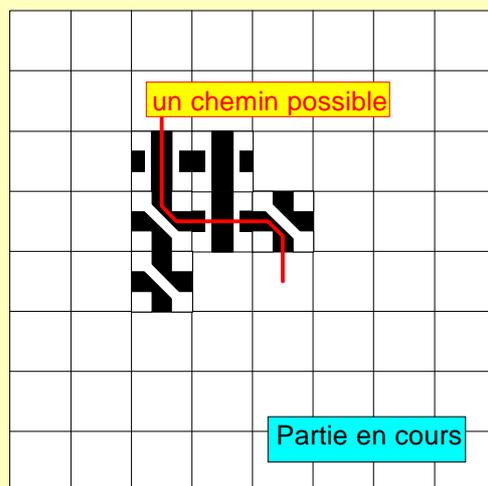
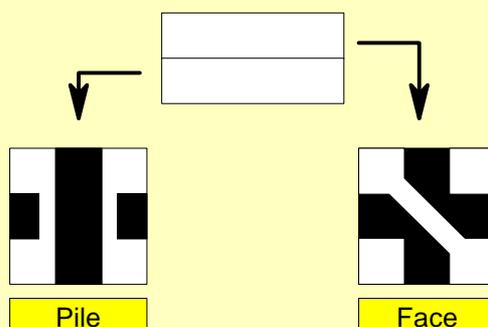
Un joueur sera l'Attaquant et l'autre le Défenseur. Puis ils décident qui sera Croix (ou pile) et qui sera Courbe (face).

Un côté de la pion relie les 2 bords opposés et l'autre côté, 2 coins jointifs.

Chacun son tour, les joueurs poseront une pièce de leur face dans une case vide.

L'Attaquant gagne en reliant d'une ligne continue 2 bords opposés (Nord-Sud ou Est-Ouest).

Le Défenseur gagne s'il empêche cette liaison, une fois toutes les pièces posées.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Twixt (le)

?  
20°

Joueurs 2

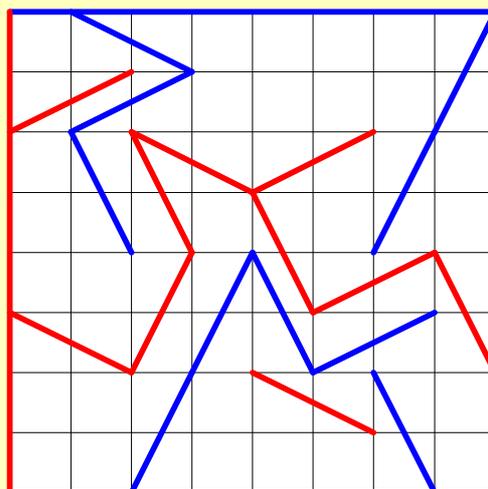
Papier quadrillé,

1 crayon Rouge et un Bleu

On délimite un carré de 24 lignes sur 24. Le joueur Rouge sera EstOuest et le Bleu, NordSud.

A tour de rôle, les joueurs tracent un segment correspondant à la diagonale d'un rectangle de deux cases, d'une intersection du quadrillage à l'autre, sans couper d'autres segments déjà existants. Les coins appartiennent aux 2 joueurs.

Le 1er joueur à joindre ses 2 bords par une ligne continue est le gagnant.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Uisge (le)

Hexagames

**Joueurs** 2

*Damier 7\*7, 6 Blancs, 6 Noirs*

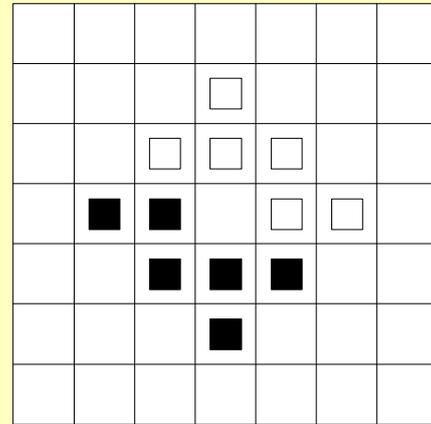
Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions :

-Soit en sautant (sans prise) par dessus un pion ortho. On retourne alors le pion sauteur qui change de face;

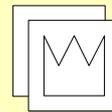
-Soit en glissant d'une case ortho ou diago si le pion est face couronne.

Les pions doivent rester liés par au moins un côté ortho afin que les 12 pions restent chaînés entre eux.

Le 1er qui a ses 6 pions retournés, face couronnée, gagne.



Position de départ



Pion biface:  
une face vide  
une face couronnée

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Vaeva (le)

Novolud

**Joueurs** 2

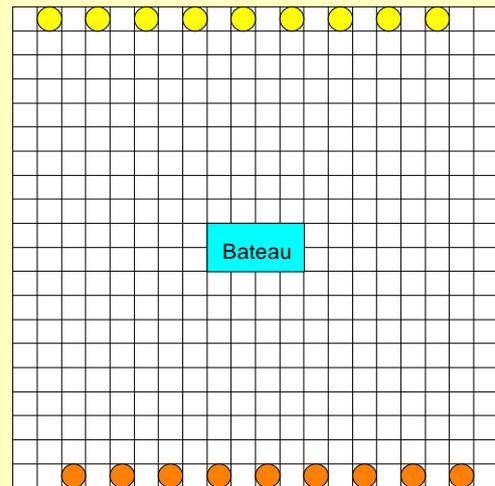
*Damier 20\*20, bateau 4\*2,  
9 Oranges, 9 Jaunes*

Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions en diago d'une case ou par saut (les pions sautés forment une ligne diago continue).

Le pion peut prendre place dans le bateau ortho ou diago, mais pas à la suite d'un saut.

Le joueur peut aussi glisser le bateau ortho d'autant de cases qu'il y a de pions du joueur au dedans.

Le 1er qui embarque 5 pions dans le bateau gagne.



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Virallo (le)

Carpentier P  
1994

Joueurs 2

Damier 7\*7, 21 neutres (Gris)  
49 pions bifaces (Bleu/Rouge)

Les 2 joueurs placent 2 de leurs pions (face de leur couleur visible) dans des coins opposés.

Puis les joueurs s'accordent sur le nombre de neutres qu'ils placent un à un de façon symétrique (vert/hor/vert+hor) sur des cases vides sans bloquer les coins.

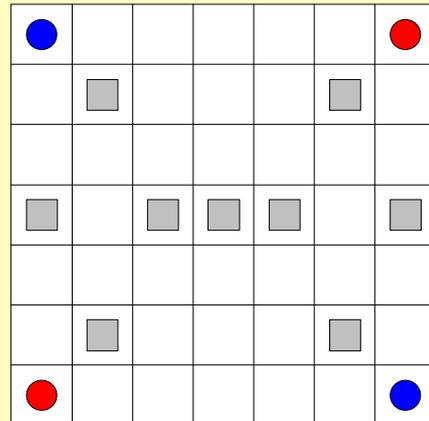
Chaque joueur à son tour pose un pion dans une case vide contigüe (ortho-diago) à au moins un pion de sa couleur.

Tous les pions adverses voisins (ortho-diago) du pion posé changent de couleur.

Un joueur bloqué passe son tour.

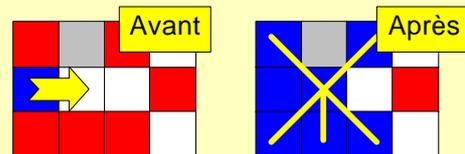
Une fois toutes les cases occupées, gagne celui qui possède le plus de pions à sa couleur.

Une parenté lointaine avec **Othello**.



Exemple de départ

Pion biface



(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## Wali (le)

Trad Mali

Joueurs 2

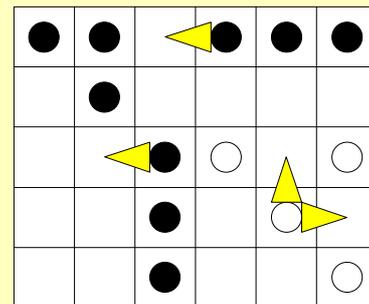
Damier 6\*5, 12 Noirs, 12 Blancs

Ce jeu se déroule en 2 parties:

1°: Le damier est vide. A tour de rôle, les joueurs posent un de leurs pions sur une case vide. Il est interdit d'avoir des alignements ortho supérieurs à 2 pions identiques. Ceci jusqu'à épuisement des 24 pions.

2°: Chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions vers une case ortho libre. Si à la suite de ce déplacement, le joueur réalise un alignement continu ortho de 3 pions, il retire définitivement un pion adverse quelconque.

Le 1er joueur qui possède moins de 3 pions perd.



Diverses possibilités d'alignement

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## Xexex (le)

Carpentier P  
1989

Joueurs 2

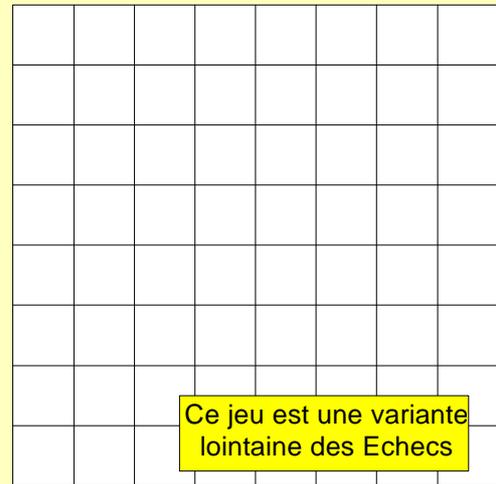
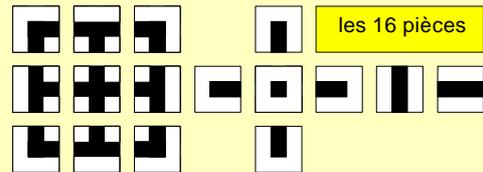
Damier 8\*8, 16 pièces par joueur (Noir et Rouge)

Au début du jeu, les joueurs placent leurs 16 pièces comme ils le désirent sur leurs 2 premières rangées.

Chaque joueur, à son tour, a le choix entre 2 actions:

- Pivoter d'1/4 de tour sur son axe une pièce quelconque;
- Déplacer d'une case une de ses pièces dans l'une des directions indiquée sur celle-ci. Ainsi, la pièce en forme de T peut descendre, aller à droite ou à gauche mais pas monter. Si la case d'arrivée contient une pièce adverse, cette dernière est capturée.

La pièce «Point» ne peut ni se déplacer, ni pivoter.  
Le 1er à capturer cette pièce gagne.



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Y (le jeu de l')

Titus Charles

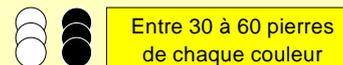
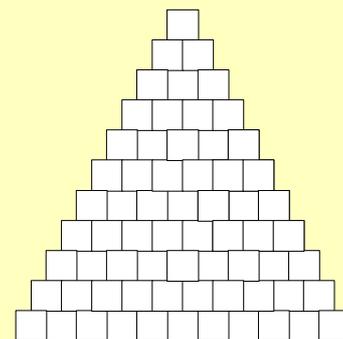
Joueurs 2

Damier triangulaire  
des pierres Noires, des Blanches

Chaque joueur à son tour de jeu pose une pierre de sa couleur dans une case vide. Le joueur qui joue le 1er coup doit poser sa pierre sur une case du bord du damier, ceci pour éviter d'occuper une case du centre, ce qui donne alors un net avantage à celui-ci.

Les 3 cases de coin connectent 2 côtés d'un coup, ce qui fait qu'elles sont stratégique.

Le premier à relier **les 3 cotés en une chaîne continue** de pierres de sa couleur **gagne**



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

## Yasko (le)

Carpentier P  
1994

**Joueurs** 2 3 4 5

**Plateau** 7\*7,

**4 pions Gendarmes, 1 pion Voleur**

On place les pions comme indiqué sur le dessin :  
Gendarmes aux 4 coins et Voleur au centre.

Chaque joueur à son tour déplace un pion d'une intersection à sa voisine (qu'elle soit un centre ou non). S'il se trouve sur un centre, il peut aussi aller vers le centre voisin (soit 2 cases d'un coup) ou bien aller à l'intersection voisine.

Les joueurs n'ont pas le droit d'aller sur un emplacement où se trouve déjà un Gendarme.

Le but des Gendarmes est de capturer le Voleur en prenant sa place. Le Voleur marque autant de points qu'il a pu jouer de tours. Le jeu se joue en plusieurs manches jusqu'à ce que tous les joueurs aient été Voleurs.

### Répartition

**2 joueurs**

V G 4

**3 joueurs**

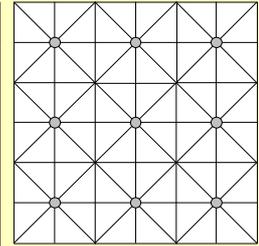
V G 2 G 1 G 1

**4 joueurs**

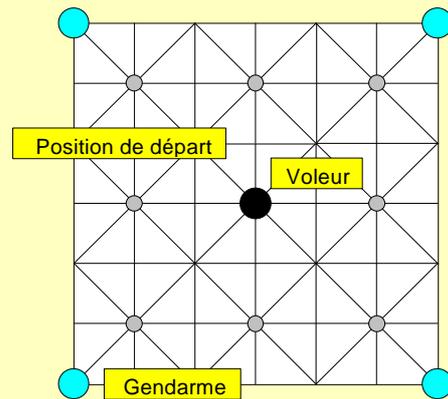
V G 2 G 2

**5 joueurs**

V G 1 G 1 G 1 G 1



9 Centres (gris)



(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## Yatzy (le)

Idéal Loisirs

**Joueurs** 2

**Damier vertical** 8\*8, 4 dés,

**100 pions**

4 séries (♣♦♥♠) de 25 pions.

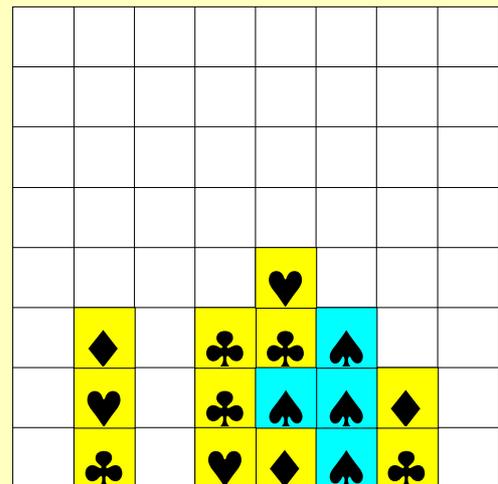
Chaque joueur, à son tour, lance les dés et glisse par le haut les pions indiqués par les dés. Le joueur peut marquer de suite les points donnés par les alignements ou attendre le tour suivant.

Les ♦ valent 2 points chacun, ♥ 3, ♠ 4 et ♣ 5.

Donc un alignement de 3 trèfles vaut 15 points. Les différents totaux s'additionnent.

Un alignement comptabilisé ne peut plus être prolongé.

Une fois les 64 cases occupées, celui qui possède le plus de points gagne. Voir **Puissance 4**.



Alignement de 3 ♠  
(3\*4=12 points)  
croisé avec un autre de 2  
(2\*4=8 points)

F

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

## Yin & Yang

Jumbo Ed

Joueurs 2

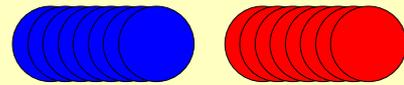
8 disques Yin, 8 disques Yang

Un joueur prend les disques Yin et l'autre les Yang.  
La table est vide au début du jeu.

Chaque joueur, à son tour:

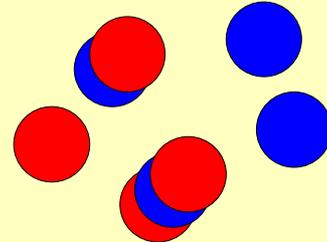
- Soit **pose** un de ses disques (non encore placés) sur la table, ou sur un ou deux disques quelconques déjà posés, une pile étant limitée à 3 disques maximum;
- Soit **déplace** un disque adverse (soit isolé ou au sommet d'une pile) et le pose sur la table ou sur un disque (ou une pile) déjà posé.

Le 1er à avoir **5 de ses disques** apparents sur la table gagne.

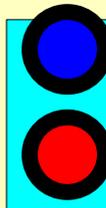


8 disques  
Yin

8 disques  
Yang



Partie en cours  
3 Yang et 2 Yin apparents



Autre type de disque.  
Ainsi il faut mémoriser  
les disques recouverts  
car le bord des pièces  
est identique quelque  
soit la couleur du disque

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Yote (le)

Trad Mali

Joueurs 2

Damier 6\*5, 12 Noirs, 12 Blancs

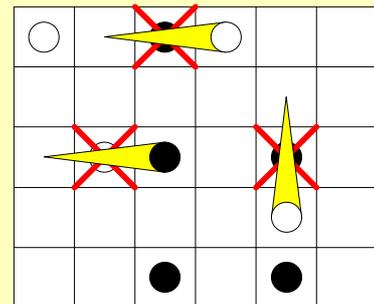
Le damier est vide au départ.

Chaque joueur, à son tour, a le choix entre 3 possibilités:

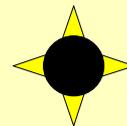
- 1°: Il place un de ses pions non déjà posés sur une case vide.
- 2°: Il glisse ortho un de ses pions vers une case voisine libre.
- 3° Il saute ortho par dessus un pion adverse. Ce pion pris est retiré ainsi qu'un autre pion adverse quelconque.

Le 1er joueur qui ne possède plus de pion(s) perd.

Ce jeu est très proche du **Wari**.



Diverses possibilités de prise



Déplacement  
d'un pion

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Ziggourat (la)

France  
20°

**Joueurs** 2

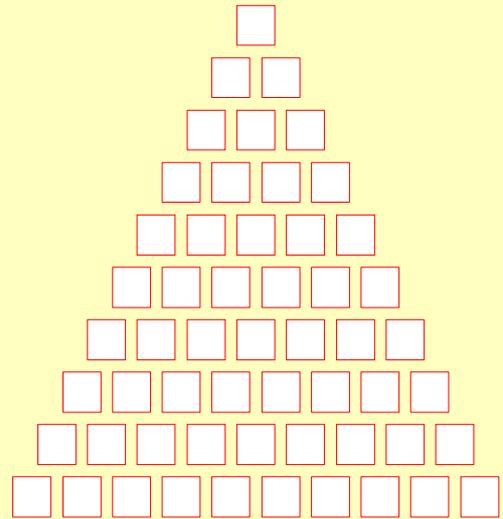
2 dés, 55 pions par joueur

Chaque joueur construit une pyramide à base 10.

Puis chaque joueur, à son tour, lance les dés. Le total des dés indique le nombre exact de pions à retirer de l'un des côtés. Exception: pour enlever un pion, il suffit de faire un 1 sur l'un des dés. Au départ, on ne peut retirer 1 ou 10 pions.

Le 1er à détruire sa pyramide gagne.

Il s'agit d'une version du **Nim** avec des dés.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Zip (le)

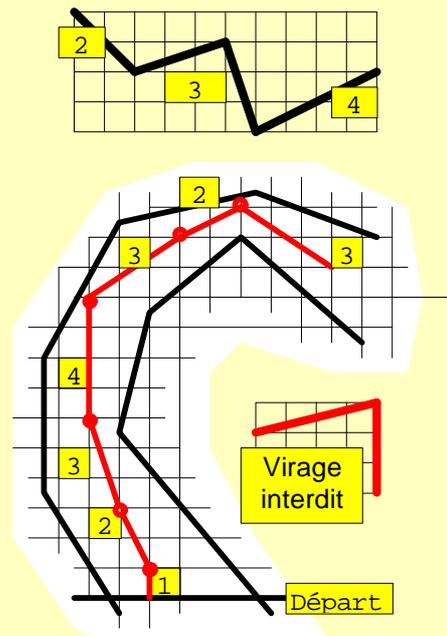
France  
20e

**Joueurs** 2 à 6

Feuille quadrillée, un crayon de couleur différente par joueur

On dessine d'abord un circuit délimité par 2 polygones fermés, avec une ligne de départ dont la largeur est autant de carreaux qu'il y a de joueurs. Il ne peut y avoir qu'une voiture par intersection durant tout le jeu.

Chaque joueur se déplace à son tour vers l'avant en traçant une trajectoire mesurant du même nombre de carreaux qu'au déplacement précédent (si le déplacement étant inscrit dans un rectangle, on prendrait le côté le plus grand), ou un carreau de plus ou un carreau de moins. Le trajet peut couper un autre trajet, le trajet du circuit n'a pas le droit de sortir du pilote, s'il ne peut faire autrement, il perd, de plus, l'angle des virages ne doit pas être inférieur à 90 degrés, un virage à 90° est permis, au départ, la vitesse est de 1 carreau, le 1er joueur à avoir fait le tour du circuit a gagné, une variante consiste à autoriser des accélérations et des freinages de 2 carreaux à la fois, ce jeu est parfois connu sous le nom de «la Course automobile».



(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Zug (le)

???

**Joueurs** 2

*Damier 17\*17 divisé en 3 zones*

*12 pions noirs, 12 pions blancs*

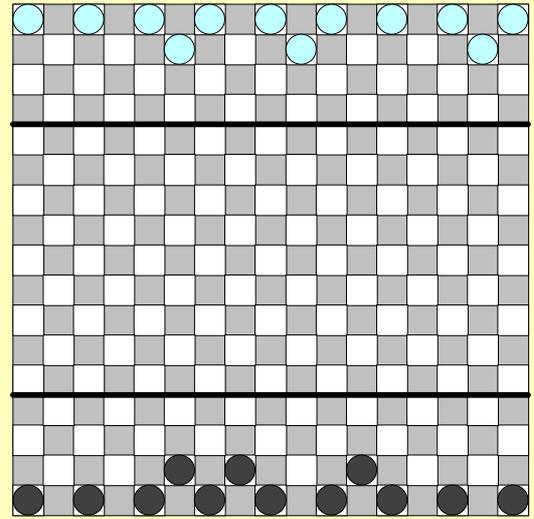
Chaque joueur place 9 pions sur les cases blanches de la première rangée de leur camp puis les 3 pions restant sur les cases blanches de leur choix de la deuxième rangée. Blanc joue le premier.

Chaque joueur à son tour :

- Glisse diago un pion d'une case vers l'avant (2 directions),
- Saute diago par dessus un pion quelconque vers l'avant.

Aucun pion ne peut entrer dans le camp adverse s'il reste au moins un pion dans son propre camp.

Gagne celui qui fait parvenir 9 pions sur la dernière rangée et les 3 autres sur la deuxième.



Exemple de position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

## Sylvie

Joos Ed

**Joueurs** 1 (moi)

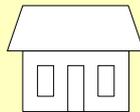
*1 maison, 2 voitures*

*2 enfants (Florence et Rémy)*

**Initialisation du jeu:** Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, Sylvie est ma femme, mon plus beau cadeau, mon plus grand jeu.

**Déroulement du Jeu** Aimer Sylvie.

**Fin du jeu** Jamais.



Cette page de dédicace montre l'ancien format du carnet avant que je ne décide que tout le texte de la règle devait être visible. Les lignes d'angle en bas à droite délimitent le nouveau format.