

L'adversaire peut :

- soit se retirer : il reçoit comme pénalisation la moitié de l'enjeu.
- soit accepter la comparaison des jeux : il joue à son tour et découvre ce qu'il estime être le meilleur résultat. Le joueur ayant le jeu le plus faible reçoit l'enjeu total.
- soit doubler, tripler, etc.. l'enjeu et relancer la comparaison avec son adversaire.

A son tour, l'autre joueur peut soit se retirer, il reçoit l'enjeu initial qu'il avait lui-même fixé, soit accepter la comparaison pour le total du nouvel enjeu, soit relancer lui-même.

Le joueur perdant un coup reçoit ses jetons de pénalités d'abord pris dans le pot, puis sur les jetons de son adversaire lorsque le tas est épuisé. Le joueur qui a reçu tous les pions perd la partie.



S.A FRANCE JOUETS

19150 CORNIL - N° Siren 825 680 150 00018

DUJARDIN INTERNATIONAL

92210 SAINT CLOUD - N° de Siret 320 486 780 000010

0412 - 9 d

DUJARDIN



16 règles de jeux de société

LE JEU DE DAMES

1

Il se compose d'un damier de 100 cases, de 20 pions blancs et de 20 pions noirs.

Les joueurs prennent place l'un en face de l'autre. Le damier est posé entre eux de façon qu'ils aient tous les deux une case noire à leur droite. Chacun pose ses vingt pions sur les cases blanches des quatre rangées les plus proches. Les deux rangées centrales restent libres.

Les pions se déplacent en diagonale vers l'avant seulement, de case blanche en case blanche. Un pion ne peut se déplacer en diagonale vers l'arrière que lorsqu'il prend. Lorsqu'un pion se trouve devant ou derrière un pion adverse, il le saute pour occuper la case vide immédiatement contigüe. Les pions sautés sont pris et sortis du damier. On peut prendre plusieurs pions à la suite s'il existe une case blanche libre entre chaque pion à prendre.

Si un pion parvient à l'extrémité opposée du damier, il devient DAME : on le recouvre d'un pion de la même couleur (pris à l'adversaire) pour le reconnaître.

La DAME prend comme un pion, mais elle peut franchir plusieurs cases à la fois sur toute la longueur du damier, pivoter sur une case pour emprunter une nouvelle diagonale et s'arrêter sur la case de son choix en prenant au passage les pions ou les dames de l'adversaire. Il y a donc intérêt à essayer de posséder une DAME le plus vite possible.

Note : la prise est obligatoire.

Le joueur qui prend toutes les pièces adverses ou qui bloque l'adversaire en ne lui laissant aucun coup à jouer gagne la partie.

LOUP ET BREBIS

2

Le loup est représenté par un pion noir placé sur une case blanche d'une rangée du bord du damier.

Les brebis sont représentées par 5 pions blancs placés sur les cases blanches de la dernière rangée opposée.

Le loup se déplace d'une case à la fois en diagonale et peut avancer ou reculer. Les brebis n'ont que le droit d'avancer en diagonale. Il n'y a pas de prise.

Le jeu consiste, pour les brebis à encercler le loup et pour le loup à dépasser les brebis de façon à atteindre l'une des cases qu'elles occupaient au départ.

UN CONTRE TOUS

3

Sur quatre rangées d'un côté du plateau, on place les 20 pions blancs sur les cases blanches. Du côté opposé, on place un pion noir sur une case blanche. Le joueur qui a le pion noir doit s'efforcer de ne prendre aucun pion blanc.

Le noir gagne s'il réussit à se faire prendre par l'un des blancs. Les blancs gagnent s'ils réussissent tous à se faire prendre par le noir. On joue comme aux dames.

HALMA

4

Les joueurs occupent chacun un angle opposé du damier en plaçant 15 pions sur toutes les cases blanches et noires de l'angle.

Le but du jeu consiste à parvenir à placer tous ses pions dans les cases de départ de l'autre joueur. Les pions se déplacent d'une case en diagonale.

Un pion peut en sauter un autre en diagonale et se place sur la case libre immédiatement après celui-ci. Un pion peut sauter autant de fois que le jeu le permet. Les pions sautés restent à leur place sur le damier.

LE JEU DE DADA

5

C'est à 4 joueurs que ce jeu est le plus amusant mais on peut y jouer à deux ou à trois.

Chacun choisit une couleur et place ses chevaux dans son écurie. Le plus jeune joueur commence. Pour faire sortir ses chevaux de l'écurie, il faut faire un double six. Lorsque l'on réussit, on pose un cheval sur la première case du parcours située à côté de l'écurie et on relance les dés. Le cheval avance alors du nombre de points indiqués par les dés.

Au prochain double six, un autre cheval pourra sortir de l'écurie et s'élancer sur le parcours dans les mêmes conditions.

Lorsque plusieurs chevaux d'une même écurie sont sur le parcours, le joueur peut décider de faire avancer un cheval avec les points de l'un des dés et un deuxième cheval avec les points de l'autre dé.

Lorsqu'un cheval se pose sur une case déjà occupée, il carambole le cheval qui l'occupait, le renvoie à son écurie et prend sa place. Il lui faudra un double six pour revenir sur le parcours.

Un cheval ne peut sauter par-dessus un autre. Il avance jusqu'à la case précédant celle qui est occupée.

Après un tour complet, les chevaux viennent se placer sur les cases numérotées, dans leur ordre d'arrivée. Le premier qui a placé tous ses chevaux à gagné. Si le nombre de points obtenus avec le dé dépasse le nombre de cases à parcourir, le cheval recule d'autant de points en trop.

LE JEU DE L'OIE

6

Le nombre de joueurs n'est pas limité, mais on joue à quatre en général. Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place à l'entrée du parcours. Chacun lance le dé. Celui qui a le plus de points commence. Il relance le dé et avance d'autant de cases que de points obtenus.

A chaque fois que le pion arrive sur une case encadrée, il se passe quelque chose.

Le premier joueur qui arrive à la case 61 gagne mais, s'il dépasse le 61, il doit reculer d'autant de cases que de points en trop.

Les cases : elles représentent maman oie, papa jars et les petits oisons. Voici ce que vous devez faire quand vous vous posez dessus :

3 - Les oisons vont se baigner : avancez de deux cases.

6 - Les oisons nagent pour la première fois : passez un tour.

9 - Un vilain chien les oblige à s'enfuir : avancez de 10 cases.

12 - Le jars mord la fermière : reculez de 4 cases.

18 - L'oison regarde voler un papillon : passez un tour.

21 - le jars va s'envoler : avancez de 4 cases

24 - Les oisons se baignent sans permission : passez un tour.

27 - La famille Oie se repose : ne repartez que si vous faites un trois ou un six.

30 - Un mariage dans la famille : avancez de 2 cases.

33 - Le jars est enfermé ! Ne repartez que si vous faites deux ou quatre.

36 - Le fermier promène les oies : avancez de 2 cases.

39 - C'est l'heure du déjeuner : passez un tour.

42 - Le renard attaque le jars : reculez de 10 cases.

45 - Ça glisse de plus en plus vite : rejouez.

48 - Maman oie a mal à la gorge : passez un tour.

51 - Tout le monde fait la course : avancez de 2 cases.

54 - L'oie va échapper au voleur... : rejouez.

57 - ...L'oie se casse un patte : vous êtes bloqué sur cette case jusqu'à ce que tous les joueurs vous aient dépassé!

60 - La fermière fait cuire l'oie : vous êtes éliminé.

61 - Si vous tombez juste dessus, vous avez gagné. Bravo!

LE JEU DES ECHELLES

7

Chaque joueur prend un pion de couleur différente et le place au début du parcours. Le plus jeune joueur commence. Ce sera ensuite au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur lance le dé et avance d'autant de cases que de points indiqués par le dé. S'il s'arrête sur une case TORTUE, c'est qu'il est fatigué et doit se reposer : il ne jouera pas au prochain tour. S'il tombe sur une case LAPIN, il rejoue aussitôt. S'il s'arrête sur un ROND VERT OU ROUGE, il doit monter ou bien descendre l'échelle.

Le gagnant est celui qui arrive juste sur la case 99. Si le nombre de points indiqué par le dé est supérieur au nombre de cases à parcourir, on recule d'autant de cases que de points en trop. Bonne chance !

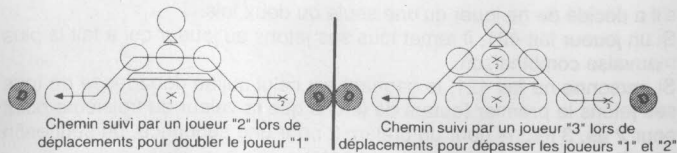
LA COURSE AU TROPHEE

8

2,3,4 joueurs

A 3 ou 4 chaque joueur prend un dada, à 2, on prend chacun 2 dadas.

LE PLATEAU : Les cases "départ" se trouvent aux quatre angles du plateau. Le parcours se situe sur le pourtour du plateau. Les cases départ comptent comme des cases du parcours. Les trois cases situées au-delà du trait et la case située au-delà du triangle permettent de doubler un concurrent. (voir schéma)



Les cases situées dans les flèches (rouge, jaune, vert, bleu) sont à franchir une à une pour arriver au trophée.

BUT DU JEU : Arriver le premier au trophée : la coupe en or.

LE JEU : Chacun choisit un dada et le place sur sa case départ. Le plus jeune joueur commence. Chacun lance le dé à son tour en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour pouvoir prendre le départ, il faut faire un 6 puis relancer le dé pour avancer du nombre de cases indiqué par le dé.

Tout au long du jeu, un 6 permet de rejouer.

Pendant la course, on ne peut pas sauter par-dessus un concurrent mais on peut le doubler en passant par les cases situées au-dessus du trait et du triangle (voir schéma).

Si on ne peut pas doubler, on recule d'autant de cases que de points en trop.

Si un joueur tombe pile sur une case occupée, l'occupant recule de deux cases.

Pour atteindre le trophée, il faut avoir fait un tour de piste complet puis tomber pile sur la case départ. Si le dé indique plus de points qu'il n'en faut pour arriver sur la case départ, on recule d'autant de cases que de points en trop.

Ensuite, le joueur doit franchir une à une les cases situées sur sa flèche. Pour cela, il doit faire 1 puis au tour suivant 2 puis 3, puis 4 et enfin 6 pour remporter le trophée.

LE JEU DE MARELLE OU JEU DU MOULIN 9

Le plateau de jeu comprend 3 carrés concentriques barrés sur chacun de leur côté. Chaque joueur prend 9 dames de la même couleur.

Le but du jeu consiste à essayer de mettre 3 dames en ligne.

Le joueur blanc pose la première dame sur l'un des 12 points d'intersection du carré avec la croix. C'est alors au noir de jouer. Chaque joueur joue à son tour et ne pose à chaque fois qu'une seule dame sur un point libre.

Dès que toutes les dames ont été posées, commence la deuxième partie du jeu. Les joueurs chacun à leur tour peuvent faire glisser une dame de leur choix jusqu'au point libre suivant, dans n'importe quelle direction : devant, derrière ou à côté, pour essayer de former "un moulin" c'est à dire de mettre 3 dames en ligne. Celui qui arrive à faire un moulin retire une dame de son choix du jeu de son adversaire à condition qu'elle ne fasse pas elle-même partie d'un moulin.

L'idéal est de construire deux moulins avec 5 dames. A chaque fois qu'on ouvre l'un des moulins, l'autre se ferme et on prend un pion de l'adversaire (qui ne fait pas partie d'un moulin).

Lorsqu'un joueur n'a plus que 4 dames, il peut "sauter" c'est-à-dire la déplacer de deux points au lieu d'un seul à chaque tour.

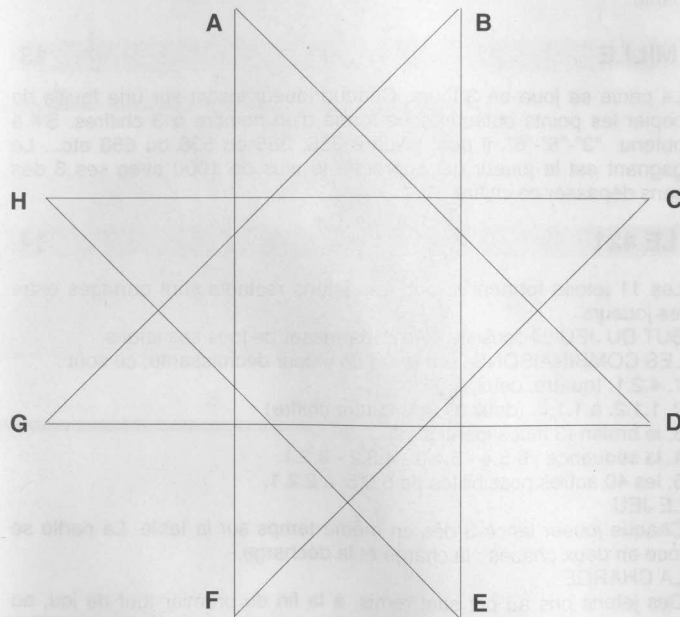
Le joueur qui n'a plus que 2 dames perd la partie.

L'ETOILE 10

Reproduire l'étoile illustrée ci-dessous en l'agrandissant de manière à pouvoir placer, au hasard, 7 pions (4 blancs et 3 noirs) au hasard sur 7 points.

Ensuite, partir d'une pointe au choix et glisser le pion sur une des deux lignes possibles. Par exemple, A peut aller en D ou en F.

Il faut réussir à placer 7 pions sur 7 pointes en amenant les 4 blancs sur les pointes A B C D et les 3 noirs sur les pointes E F G et ce, en une minute.



CRAPS 11

Ce jeu à 2 dés est très populaire aux Etats-Unis. Chaque joueur est banquier à tour de rôle, c'est à dire qu'il paye ou ramasse les mises sans toucher aux dés. Le joueur qui jette les dés et les autres pontes (joueurs qui jouent contre le banquier) placent une mise sur la table. Si le total des points est 2, 3 ou 12 (crap), le banquier ramasse toutes les mises et les dés passent au joueur suivant.

Si le total des points est 7 ou 11 (nick), le banquier paye aux pontes une somme égale à leur mise et le même joueur relance les dés. Si enfin, l'un des autres totaux : 4,5,6,8,9 ou 10 apparaît, les pontes laissent leur mise. Le lanceur rejoue. S'il fait le même nombre de points, les joueurs reçoivent du banquier la même somme que leur mise. S'il fait 7, le banquier encaisse les mises. Le lanceur continue à lancer les dés jusqu'à ce qu'il obtienne une de ces deux possibilités.

JEUX A 3 DES

LE TREFLE

12

C'est un jeu pour 3 joueurs. Les onze jetons constituent le pot. Chacun joue à son tour. Si le joueur fait moins de 11 points, il ramasse 2 jetons. S'il fait plus de 11, les deux autres joueurs prennent chacun un jeton. S'il fait 11, personne ne prend de jeton. Le dernier jeton est donné à celui qui fait le plus de points. Le joueur qui a le moins de jetons perd la partie.

MILLE

13

La partie se joue en 3 tours. Chaque joueur inscrit sur une feuille de papier les points obtenus sous forme d'un nombre à 3 chiffres. S'il a obtenu "3"- "5"- "6", il peut inscrire 356, 365 ou 536 ou 653 etc... Le gagnant est le joueur qui approche le plus de 1000 avec ses 3 dés sans dépasser ce chiffre.

LE 421

14

Les 11 jetons forment le pot. Les jetons restants sont partagés entre les joueurs.

BUT DU JEU : il consiste à se débarrasser de tous ses jetons.

LES COMBINAISONS : par ordre de valeur décroissante, ce sont :

1. 4.2.1. (quatre, deux, as)
2. 1.1.2. à 1.1.6. (deux as et un autre chiffre)
3. le brelan (3 faces identiques)
4. la séquence : 6.5.4 - 5.4.3 - 4.3.2 - 3.2.1.
5. les 40 autres possibilités de 6.6.5. à 2.2.1.

LE JEU

Chaque joueur lance 3 dés en même temps sur la table. La partie se joue en deux phases : la charge et la décharge.

LA CHARGE

Des jetons pris au pot sont remis, à la fin du premier tour de jeu, au joueur qui a obtenu la combinaison la moins élevée selon la répartition suivante.

Si un joueur fait :

421 : Celui qui a fait la plus mauvaise combinaison reçoit tous les jetons du pot moins un.

Une paire d'as : autant de jetons que de points indiqués par le troisième dé (exemple : 1.1.3 le joueur reçoit 3 jetons).

Brelan : 3 jetons

Séquence : 2 jetons

A la meilleure des 40 combinaisons restantes (une paire) si personne n'a réussi les précédentes : 1 jeton.

LA DECHARGE

Le joueur gagnant distribue ses propres jetons.

Le premier à jouer peut, à son choix, passer la main après un coup sec (il lance une seule fois les dés) ou bien reprendre un, deux ou trois dés et les relancer. Il ne peut faire au total plus de 3 lancers de dés. Les autres joueurs n'ont pas le droit de lancer les dés plus de fois que lui

s'il a décidé de ne jouer qu'une seule ou deux fois.

Si un joueur fait 421, il remet tous ses jetons au joueur qui a fait la plus mauvaise combinaison.

Si personne ne fait 421, le gagnant est celui qui se débarrasse de tous ses jetons le premier (autant de jetons que la valeur du troisième point pour 2 as, 3 jetons pour un brelan, 2 pour une séquence, un seul enfin pour la meilleure combinaison restante).

LE ZANZI

15

BUT DU JEU

Essayer de faire le meilleur "zanzi" (3 dés pareils) et gagner la partie avec le maximum de points.

LES POINTS

Dans l'ordre décroissant, les zanzis se classent ainsi :

Trois 1 = 300 points (1 = 100 points)

trois 6 = 180 points (6 = 60 points)

trois 5 = 15 points (5 = 5 points)

trois 4 = 12 points (4 = 4 points)

trois 3 = 9 points (3 = 3 points)

trois 2 = 6 points (2 = 2 points)

LE JEU

Le premier joueur a le droit de relancer 2 fois son premier jet de dés.

Les autres joueurs n'ont pas le droit de lancer les dés plus de fois que le premier, mais peuvent toujours les lancer moins de fois.

Si deux joueurs ont la même combinaison, il y a "rampo".

Chacun relance une seule fois les 3 dés (un "coup sec") pour déterminer lequel marquera les points en litige.

Le joueur qui a le plus de points gagne.

LE BIDOU

16

Il se joue à 3 avec un cornet et 3 dés. A chaque partie, l'un des joueurs sert de juge et ne joue pas. Les combinaisons suivantes sont classées par valeurs décroissantes :

Le Bidou : 2.1.1.

Le Bidet : 2.2.1.

Le 421 : 4.2.1.

Les 6 brelans : de 6.6.6. à 1.1.1. (brelan d'as)

Toutefois le Bidou est battu par le brelan d'as.

Les 5 échelles : 3.3.6. ; 3.3.5... jusqu'à 3.3.1.

Les 4 fourchettes : 1.1.6. ; 1.1.5. ; 1.1.4. ; 1.1.3.

Les 4 séquences : 3.2.1. ; 4.3.2. ; 5.4.3. ; 6.5.4.

Les 34 autres combinaisons sont classées selon le total des points des 3 dés : 6.6.5. (17) jusqu'à 3.2.2. (7).

9 jetons forment le pot. Un joueur secoue les dés et les abat sur la table en les dissimulant. Il prend seul connaissance de la combinaison obtenue et peut relancer encore deux fois éventuellement les 3 dés pour obtenir un meilleur jeu.

(une variante permet de conserver un ou deux dés à condition que ces dés soient exposés.)

Le premier joueur fixe un enjeu et montre son résultat au juge qui le note.

16 JEUX - MATERIEL POUR CHAQUE JEU

- ✓ DAMES: DAMIER 100 CASES + 2 X 20 PIONS
- ✓ LOUP & BREBIS: MEME DAMIER + 1 PION NOIR
+ 5 PIONS BLANCS
- ✓ 1 CONTRE TOUTS: MEME DAMIER
+ 20 PIONS BLANCS + 1 PION NOIR
- ✓ HALMA: MEME DAMIER + 2 X 15 PIONS
- ✓ DADA: PLAN AVEC CHEVAUX + 4 X 4 PIONS CHEVAUX
+ 2 DES ORDINAIRES
- ✓ JEU DE LOIS: DAMIER 015 + 4 PIONS + 1 DÉ
- ✓ ECHELLES: PLAN AVEC ECHELLES + 4 PIONS + 1 DÉ
- ✓ COURSE AU TROPHÉE: PLAN "1^{er} PRIX" + 4 X 2 DADAS + 1 DÉ
- ✓ MARELLE OU MOULIN: PLAN CARRÉS CONCENTRIQUES
+ 2 X 3 PIONS
- ✓ ÉTOILE: PAS DE PLAN DE JEU PREVU → A DESSINER
+ 4 PIONS BLANCS + 3 NOIRS
- ✓ CRAPS: 2 DES + PIONS POUR MISE
- ✓ TREFLE: 11 PIONS + 3 DES
- ✓ 1000: 3 DES + PAPIERS & CRAYONS
- ✓ 421: 11 PIONS POUR MISE + JETONS A PARTAGER + 3 DES
- ✓ ZANZI: 3 DES
- ✓ BIDOU: 1 CORNET + 3 DES + 9 PIONS

NB. PAPIER & CRAYONS NON FOURNIS