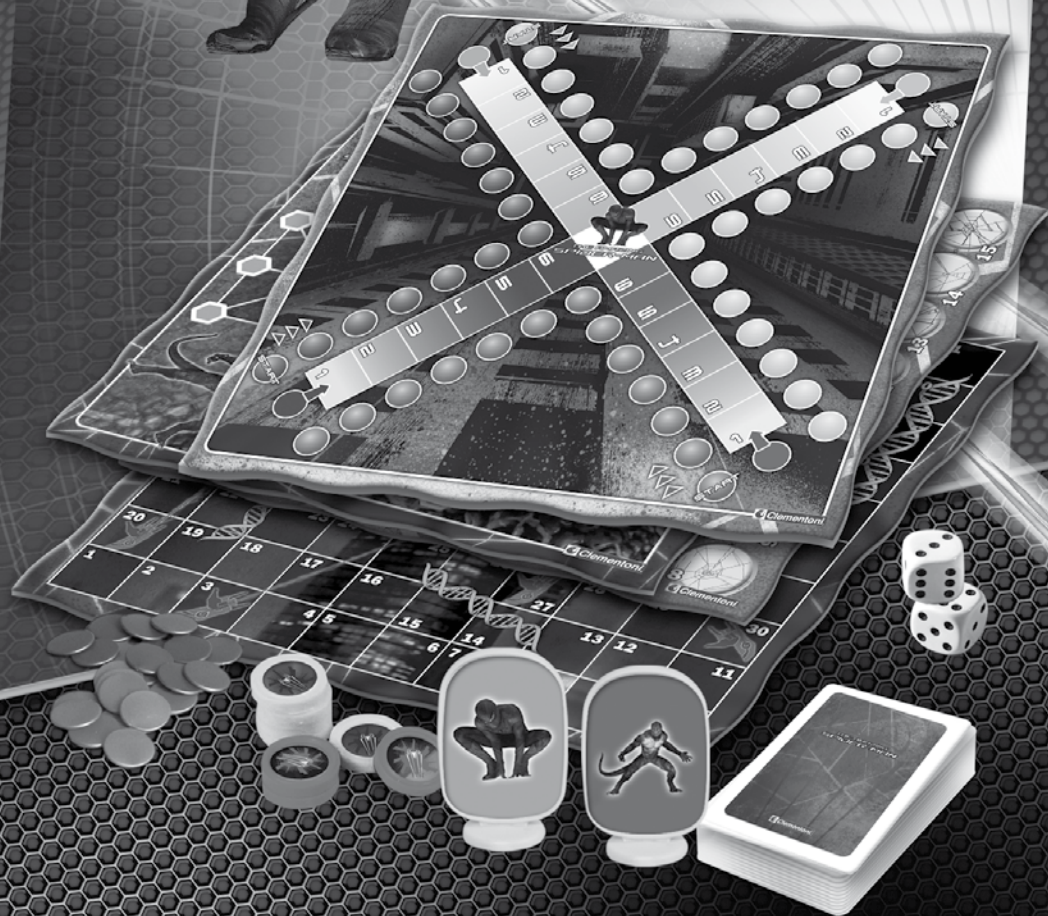


# THE AMAZING SPIDER-MAN™

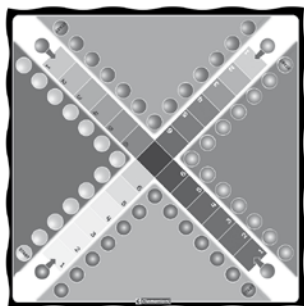
80 JEUX  
CLASSIQUES



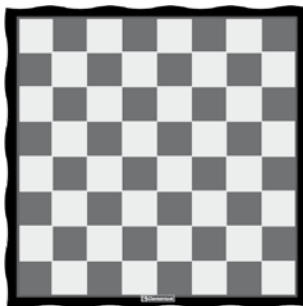


# 80 JEUX CLASSIQUES

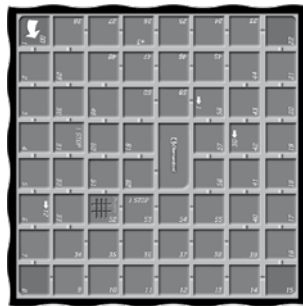
La boîte contient :



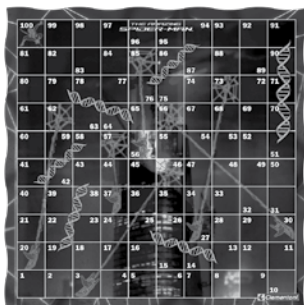
LES PETITS CHEVAUX



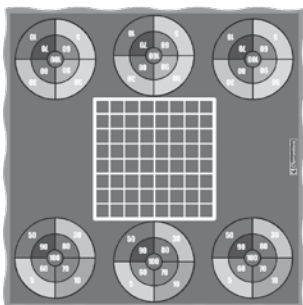
LE JEU DE DAMES



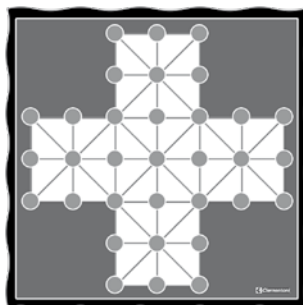
LE JEU DE L'OEIL



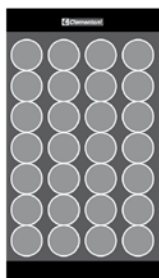
TOILES ET CHÂÎNES



JEU DE PUCES



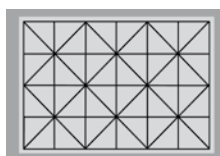
LES LOUPS ET LES BREBIS



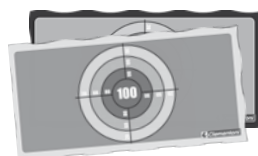
L'HIPPODROME



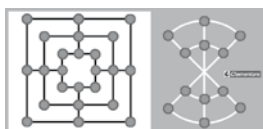
OURS ET CHÈVRES



AU COIN !



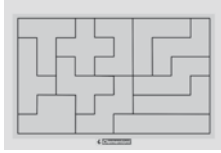
PUCE À CIBLE



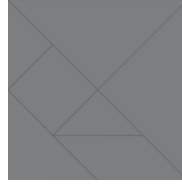
LE SAUT DES PUCES



JEU DES GRATTE-CIEL



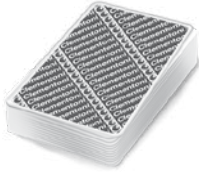
12 Pentaminos



Tangram



2 Dés



55 Cartes



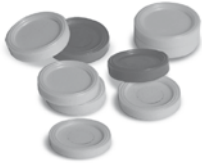
Puces



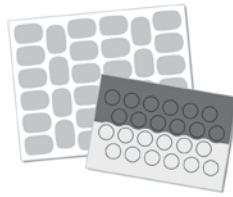
16 Figurines



6 Lance-puces



24 Pions

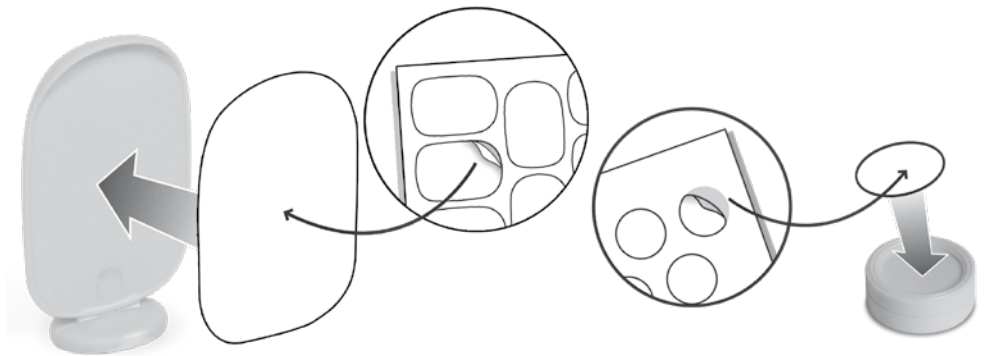


2 Feuilles d'autocollants pour les pions et les figurines



20 Tuiles

Comment utiliser les feuilles d'autocollants pour personnaliser les figurines et les pions ?



# Liste des jeux

## Jeux de cartes

- LE JEU DES 7 FAMILLES ●●
- AS QUI PREND TOUT ●●
- ATOUT ●●●●
- CHEMISE ●●
- CINQ LIÈVRES ●●●
- CŒURS ●●●
- DÉVOILE LA COULEUR ●
- DOMINO ●●
- DOUBLE PAIRE ●●
- ÉLEUSIS ●●●●
- EN CHERCHANT LA PAIX ●●●
- FORMER LES PAIRES ●●
- JEU DU MENTEUR ●●
- KHOL ●●●●
- SOLITAIRE ●●●
- L'ASSASSIN ●●●
- LE CONQUÉRANT ●●
- LE CRI DES ANIMAUX ●●
- LE GRAND BAL DES JUMEAUX ●●
- LE Puits DES DÉSIRES ●●
- LE ROI, LA REINE ET LE SOLDAT ●●
- LE TRÉSOR DU ROI TENTEN ●●●
- MONTE CARLO ●●●
- MOUCHERON, MOUCHE, GROSSE MOUCHE ●●●
- PIOCHE! ●●
- PYRAMIDE ●●
- PRENDS L'AS ●●
- PRENDS LE PAQUET ●●
- SALUT AUX CARTES ●●

- PLACE NETTE! ●●●●
- TOUT LE MONDE PASSE ●●
- TU ES PRIS! ●●
- BOUCHON! ●●

## Jeux de dés

- LE GRAND BUTIN ●●
- LA LISTE ●●
- AS-TU PEUR DU NUMÉRO 3? ●●
- LA FACE DU DÉ ●
- COMPTE JUSQU'À 20 ●●
- COLLECTO'PUCES ●●
- DÉ CONTRE DÉ ●

## Jeux de puces

- 1-3-5-7 ●●
- AU COIN! ●●●
- OURS ET CHÈVRES ●●●
- METS-TOI À LA QUEUE LEU LEU ●●●
- TROIS SUR TROIS ●●●
- JEU DU MOULIN À NEUF ●●●
- HALTE! ON NE PASSE PAS! ●●●
- LE SAUT DES PUCES ●●
- LE GRAND SAUT ●●
- CACHE-CACHE PUCE ●
- JE T'ATTRAPE, JE T'ATTRAPE! ●●●
- LES LOUPS ET LES BREBIS ●●●
- NIMBI ●●
- SAUTE DANS L'ASSIETTE ●●
- PUCE À CIBLE ●●

- PUCES ET CIBLES ●●
- SOLITAIRE FRANÇAIS ●●

## Jeux avec les figurines

- LES PETITS CHEVAUX ●●●
- TOILES ET CHÂÎNES ●●
- JEU DE L'OIE ●●
- COURS, COURS, PETIT CHEVAL ●
- LA COURSE LA PLUS LENTE DU MONDE ●
- CIBLE L'ARRIVÉE ●

## Jeux avec les pions

- LES QUATRE CAVALIERS ●●●
- FRANTZ AHIKESKOSS ●●
- FOOTBALL-PUCE ●●
- ESSAIE DE M'ATTRAPER ●●
- EN AVANT! ●●●
- JEU DE DAMES ●●●
- JEU DE DAMES À PERDRE ●●●●
- JEU DE DAMES DIAGONAL ●●●●
- GARE À LA CHUTE! ●●
- LE SAUT DES KANGOUROUS ●●
- LES FACES ●●
- BATAILLE RANGÉE ●●●●
- TOUT LE MONDE DEHORS ●●

## Jeux figuratifs

- TANGRAM ●●
- LES PENTAMINOS ●●●
- JEU DE GOLOMB ●●●●
- JEU DES GRATTE-CIEL ●●●

Les petits ronds ● situés après les titres de jeux indiquent le niveau de difficulté de chaque jeu.

●: très facile / ●●: facile / ●●●: moyen / ●●●●: difficile.



## Jeux de cartes

### LE JEU DES 7 FAMILLES ●●

Nombre de joueurs : 3-6

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : compléter le plus de familles possible.

#### Règle

Les cartes sont divisées entre les participants jusqu'à la fin du paquet (il peut arriver que certains joueurs aient une carte en plus).

Le but du jeu est de recomposer les familles, c'est-à-dire les groupes de 4 cartes de même valeur. Le joueur dont c'est le tour doit s'adresser à l'un de ses adversaire en lui demandant de lui remettre une carte (par exemple, « Donne-moi le 3 de cœur. »).

Si la demande est recevable (c'est-à-dire que le joueur possède la carte demandée) le joueur dont c'est le tour obtient la carte demandée et fait ensuite une nouvelle demande à un joueur de son choix.

Si la demande échoue (le joueur ne possédait pas la carte demandée), le tour passe au joueur appelé. Quand un joueur est en possession des 4 cartes d' une même famille (par exemple 4 As), il le déclare et dépose la famille sur la table devant lui. Le jeu se termine quand toutes les familles ont été formées.

Le joueur qui aura complété le plus de familles est déclaré vainqueur.

### AS QUI PREND TOUT ●●

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 paquet de 40 cartes (sans joker et sans figure).

But du jeu : prendre le plus grand nombre de cartes possible.

#### Règle

Les joueurs doivent décider celui qui distribue les cartes.

Le joueur désigné distribue, dans le sens des aiguilles d'une montre, 3 cartes à chaque joueur. Il dispose ensuite 4 cartes, face visible, au centre de la table.

Le joueur se trouvant à gauche de celui qui a distribué les cartes commence le jeu.

Il joue l'une de ses 3 cartes en essayant de prendre l'une des cartes se trouvant sur la table. Ces dernières peuvent être prises uniquement si le joueur joue une carte de la même valeur.

Par exemple, s'il y a un 6 de pique sur la table, le joueur devra jouer un autre 6 pour pouvoir la prendre. Quand un joueur prend une carte du centre de la table, il la pose en face de lui, face cachée, avec la carte jouée. S'il ne peut pas prendre de carte, il en joue une autre en la mettant, face visible, au centre de la table.

Le tour passe alors au joueur à gauche.

Si un joueur n'a plus de cartes, il en pioche 3.

Attention : les as de chaque couleur peuvent rafler toutes les cartes (quelque soit leur couleur) à face visible se trouvant sur la table au moment du coup.

Le joueur qui aura récolté le plus de cartes à la fin du jeu est déclaré vainqueur.

### ATOUT ●●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 paquet de 40 cartes sans 8, 9, 10 et sans joker.

La valeur des cartes, en partant de la plus haute, est : As, 3, Roi, Reine, Valet, 7, 6, 5, 4, 2.

But du jeu : marquer le plus de points possible.

## Règle

Les joueurs doivent décider celui qui distribue les cartes.

Le joueur désigné distribue 3 cartes à l'adversaire et 3 cartes à lui-même. Il met ensuite la septième carte, face visible, au centre de la table. Cette carte détermine la couleur de l'atout, c'est à dire la couleur la plus forte de toutes.

Par exemple, supposons que cette carte soit un 5 de pique : le pique est alors l'atout. Les cartes pique l'emporteront donc sur les autres.

Le paquet de cartes restantes est mis, face cachée, au centre de la table à côté de la carte face visible.

Le joueur dont c'est le tour, joue l'une de ses trois cartes en la mettant face visible sur la table.

Pour prendre cette carte, l'adversaire peut jouer :

- une carte de la même couleur mais d'une valeur supérieure. Par exemple, si la carte jouée est un 3 de cœur, l'adversaire peut la prendre avec l'as de cœur.
- un atout de n'importe quelle valeur si la carte jouée n'est pas un atout. Par exemple, si la carte jouée est un as de trèfle et que la couleur de l'atout est pique, l'adversaire pourra prendre la carte en jouant ne serait-ce qu'un 2 de pique.
- un atout d'une valeur plus haute si la carte jouée est un atout. Par exemple, si la carte jouée est un 5 de pique et que la couleur de l'atout est pique, l'adversaire pourra prendre la carte en jouant au moins un 6 de pique.

Dans tous les autres cas, l'adversaire cède sa carte.

Le joueur qui remporte la prise prend les 2 cartes et les pose devant lui, face cachée.

Les 2 joueurs pioche alors chacun une carte (le vainqueur du coup précédant commence).

Comme il a remporté le coup précédant, ce joueur a la main et joue l'une de ses cartes.

Et ainsi de suite jusqu'à la fin du paquet au centre de la table.

La dernière carte qui sera prise est celle qui est posée face visible sur la table et qui a permis de déterminer la couleur de l'atout en début de partie.

À ce stade, les joueurs jouent les derniers 3 coups avec les 3 dernières cartes qu'ils ont en main. Une fois que toutes les cartes auront été jouées, les joueurs comptent leurs points selon le barème suivant :

As : 11 points  
Trois : 10 points  
Roi : 4 points  
Reine : 3 points  
Valet : 2 points

Les autres cartes n'ont aucune valeur.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur de la manche.

Le premier joueur a remporté 3 manches est déclaré vainqueur.

## CHEMISE ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 paquet de 40 cartes sans joker et sans figure.

But du jeu : laisser l'adversaire sans cartes.

## Règle

Diviser le paquet de cartes en deux parties égales et en distribuer 20 à chaque joueur qui

dispose son paquet devant lui, cartes face cachée.

Il existe 2 types de cartes : les as, les 2 et les 3 sont des cartes d'attaque alors que toutes les autres sont des cartes normales.

À tour de rôle, les joueurs retournent une carte et la mettent face visible sur la table.

Si la carte retournée par un joueur est une carte normale, rien ne se passe et le tour passe à l'autre joueur.

Si la carte retournée est une carte d'attaque, l'autre joueur doit retourner le nombre de cartes de son paquet correspondant à la valeur de la carte retournée. Il doit donc retourner 1 carte si son adversaire a retourné un as, 2 cartes s'il s'agit d'un 2 et 3 cartes s'il s'agit d'un 3.

Si la ou les cartes qui ont alors été retournées sont des cartes normales, le joueur attaquant (celui qui a retourné une carte d'attaque en début de coup) remporte les cartes qui viennent d'être retournées par son adversaire.

En revanche, si au moins l'une des cartes retournées est une carte d'attaque, alors l'attaque initiale du joueur attaquant est annulée et l'attaque est retournée !

Le joueur qui se retrouve sans carte perd la partie.

### **CINQ LIÈVRES ●●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Composition du jeu : 1 paquet de 40 cartes sans joker et sans figure.

But du jeu : marquer le plus de points possible.

#### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo.

À tour de rôle, chaque joueur prend une carte et doit dire un nombre de mots égal à la valeur de la carte piochée (si c'est un 5, le joueur doit dire 5 mots).

S'il s'agit d'un cœur, le joueur doit dire des noms d'animaux.

S'il s'agit d'un carreau, le joueur doit dire des noms de villes.

S'il s'agit d'un pique, le joueur doit dire des noms de personnes.

S'il s'agit d'un trèfle, le joueur doit dire des noms d'objets.

Pour les cartes allant de 1 à 5, chaque joueur dispose de 30 secondes ; pour les cartes de 6 à 10, une minute.

Le joueur gagne autant de points qu'il a prononcé de noms.

À chaque manche les joueurs prennent note des scores obtenus.

Le jeu se termine après 8 tours. Le joueur ayant marqué le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

### **CŒURS ●●●**

Nombre de joueurs : 4

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : marquer le plus de points possible.

#### **Règle**

Distribuer 13 cartes à chaque joueur. À tour de rôle, chaque joueur pose une carte devant lui. Le joueur qui a joué la plus haute des 4 cartes, quelque soit sa couleur, doit prendre les 4 cartes. Si plusieurs cartes ont la même valeur, c'est le joueur qui a joué sa carte le premier qui les prend. Les cartes prises doivent être mises, face cachée, dans un paquet devant chaque joueur. Le but du jeu est de prendre les cartes de cœur.



En effet, à la fin de la partie, chaque carte de cœur rapportera à son possesseur les points suivants :

- Roi = 13 points
- Reine = 12 points
- Valet = 11 points
- 1-10 = 1-10 points

Le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

### **DÉVOILE LA COULEUR •**

Nombre de joueurs : de 4 à 7

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : réussir à être le premier à obtenir 7 cartes de la même couleur.

#### **Règle**

Mélanger le paquet et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes ne sont pas utilisées. Chaque joueur regarde ses propres cartes et choisit la couleur qu'il va essayer de collecter. Il pourra bien sûr modifier son choix en cours de jeu.

À tour de rôle, en commençant par le plus jeune des joueurs, chaque joueur effectue un échange : il cède une carte qui ne l'intéresse pas et pioche une carte parmi celles de son voisin de droite. C'est alors à ce dernier de faire de même avec son voisin de droite et ainsi de suite.

Le joueur qui parvient à collecter 7 cartes de la même couleur est déclaré vainqueur.

### **DOMINO ••**

Nombre de joueurs : 4

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : terminer complètement son paquet de cartes.

#### **Règle**

Distribuer 13 cartes à chaque joueur.

Celui qui possède le 7 de cœur commence la partie en le posant au milieu de la table.

Le joueur à sa gauche peut poser à côté de cette carte le 6 ou le 8 de cœur ou bien commencer une autre séquence en posant un autre 7.

Le joueur suivant peut continuer la séquence s'il a une carte adéquate.

Il est possible de placer une carte à l'une des extrémités de n'importe quelle séquence déjà commencée ou bien de commencer une nouvelle séquence en posant un 7 sur la table. Celui qui n'a pas la bonne carte, passe son tour.

Le vainqueur est celui qui termine le premier les cartes qu'il a en main.

### **DOUBLE PAIRE ••**

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : former le plus de couples possible.

#### **Règle**

Un joueur mélange les cartes et les dispose sur la table en 4 rangées de 13 cartes, face cachée.

Les joueurs décident qui commence à jouer.

À tour de rôle, chaque joueur peut retourner 4 cartes.

Si parmi les 4 cartes découvertes, il n'y a pas de cartes identiques, les cartes sont de nouveau mises face cachée et le tour passe au joueur à gauche.

Si 2 cartes sont identiques (par exemple deux 6), le joueur les prend et les met face cachée devant lui. Il remet face cachée les 2 cartes restantes et le tour passe au joueur à sa gauche.

Si 3 cartes sont identiques (par exemple trois 6), le joueur prend 2 de ces cartes et retourne les 2 autres. Le tour passe ensuite au joueur à sa gauche.

Si les 4 cartes retournées sont identiques (par exemple quatre 6) ou si elles forment deux paires de cartes identiques (par exemple deux 4 et deux 6), alors le joueur prend les 4 cartes. Ensuite, il continue à jouer en tournant 4 autres cartes et le jeu continue comme expliqué ci-dessus.

La partie se termine quand toutes les cartes ont été prises.

Le joueur qui a cumulé le plus de cartes est déclaré vainqueur.

## **ÉLEUSIS ●●●●**

Nombre de joueurs : de 3 à 6

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : deviner la règle secrète.

### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo.

Les joueurs désignent un meneur de jeu pour la première manche.

Il distribue les cartes aux autres joueurs (le fait que des joueurs puissent avoir plus de cartes que les autres importe peu).

Le meneur doit établir une règle secrète qu'il écrit sur un feuillet sans la montrer à personne.

A tour de rôle, les joueurs se défaussent d'une carte et la mettent au centre de la table. Le meneur répond donc à chaque joueur en disant : "vrai" ou "faux", selon que la carte défaussée réponde ou non à la règle secrète.

C'est en analysant les réponses fournies que les joueurs devront deviner la règle secrète : celui qui réussit le premier à déterminer la règle gagne 4 points. Celui qui donne une mauvaise réponse perd 1 point. Les joueurs prennent note des points perdus et des points gagnés.

Une fois que la règle a été découverte, les joueurs désignent un nouveau meneur de jeu et une nouvelle manche débute.

Le joueur qui aura marqué le plus de points après que tous les joueurs aient été meneur une fois sera déclaré vainqueur.

Voici quelques exemples de simples règles secrètes.

- Toutes les figures,
- Tous les 7 (ou tous les as),
- Les reines,
- Les cartes paires,
- Les rois,
- Les cartes impaires,
- Les cartes impaires rouges,
- Les cartes paires de coeur,
- .....mais il y en a beaucoup d'autres.

## **EN CHERCHANT LA PAIX ●●●**

Nombre de joueurs : de 6 à 10

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : obtenir le score le plus élevé.

### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo.

Chaque joueur prend au hasard cinq cartes du paquet et il communique à ses compagnons leurs valeurs et leurs couleurs.

Le premier joueur appelle un compagnon de jeu au choix et lui remet l'une de ses cartes en échange d'une autre.

Si la carte reçue par l'un ou les deux joueurs est de même valeur qu'une de celles en sa possession (paire), cela fera gagner deux points aux deux joueurs (celui qui l'a donnée et celui qui l'a reçue). Si elle est de même valeur que deux autres cartes (brelan), cela fera gagner quatre points aux deux joueurs. Si elle est de même valeur que trois autres cartes (carré), cela fera gagner huit points aux deux joueurs.

Par exemple, si le joueur dont c'est le tour reçoit un 3 du joueur appelé et en possède un autre en main (paire), ils marquent deux points tous les deux. Si le joueur appelé a par ailleurs reçu un 4 du joueur dont c'est le tour alors qu'il en a deux autres en main (brelan), les deux joueurs marquent 4 autres points. À la fin du tour, les deux joueurs ont donc marqué un total de 6 points.

Les joueurs qui échangent des cartes n'ont pas pour obligation d'indiquer aux autres joueurs quelle carte ils ont jouée.

Si les cartes échangées ne font réaliser ni une paire, ni un brelan, ni un carré, le tour passera au joueur de gauche sans que des points ne soient attribués.

À la fin de chaque tour, les deux joueurs prennent note des points gagnés et le tour passe au joueur à gauche. Quand un joueur a en main un carré, il devra changer ses cinq cartes avec cinq autres cartes provenant de cinq adversaires différents. Durant cet échange, aucun point ne sera attribué.

Lorsque tous les joueurs ont eu leur tour, le jeu se termine.

Le joueur qui a marqué le plus de points durant le jeu est déclaré vainqueur.

## **FORMER LES PAIRES ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : former le plus de paires possible.

### **Règle**

Un joueur mélange les cartes et les dispose sur la table en 4 rangées de 13 cartes, face cachée.

Les joueurs décident qui commence à jouer.

À tour de rôle, chaque joueur tourne 2 cartes et si elles sont identiques (par exemple deux 4), il les prend, les met devant lui et tourne 2 autres cartes et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il découvre 2 cartes différentes ; dans ce cas, il les retourne et passe la main au joueur à sa gauche.

La partie se termine quand toutes les cartes ont été toutes prises.

Le joueur qui a pris le plus de cartes est déclaré vainqueur.

## **JEU DU MENTEUR ●●**

Nombre de joueurs : de 3 à 6

Composition du jeu : 1 paquet de 40 cartes sans joker et sans figure.

But du jeu : terminer avant les autres le paquet dont on dispose.

### **Règle**

Distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur (s'il y en a en plus, mettez-les de côté).

Les joueurs sont supposés mettre sur la table des cartes dont la valeur correspond au chiffre qu'ils annoncent à voix haute.

Le jeu commence ainsi : le premier joueur, met une carte face cachée au centre de la table et dit en même temps à voix haute « 1 ». Il est donc supposé avoir mis un « 1 » sur la table.

Ensuite, le deuxième joueur met sa carte, toujours face cachée, sur la précédente en disant « 2 ». Le troisième met sa carte de la même manière en disant « 3 ». Et ainsi de suite jusqu'à « 10 ». Ensuite, on recommence à partir de « 1 ».

Toutefois, si un joueur estime que la valeur de la carte que vient de poser son adversaire est différent de la valeur annoncé à voix haute, il doit dire : « tu mens ».

Le jeu s'arrête alors et on découvre la carte qui a été mise en dernier lieu. Si sa valeur correspond à celle qui a été déclarée par celui qui l'a mise sur la table, alors le joueur qui a accusé son adversaire ramasse toutes les cartes qui sont sur la table.

Si, par contre, la valeur de la carte ne correspond pas à la valeur déclarée, alors le menteur doit ramasser toutes les cartes.

Le joueur qui a utilisé toutes ses cartes le premier est déclaré vainqueur.

## **KHOL ●●●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : être le premier à obtenir 11 points.

### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo.

Chaque joueur reçoit 4 cartes. 4 autres cartes sont posées au centre de la table, face visible.

À tour de rôle, les joueurs doivent essayer de prendre une ou plusieurs cartes se trouvant sur la table.

Valet, Reine et Roi peuvent être pris seulement en abattant une figure identique (un Valet prendra un Valet, une Reine prendra une Reine, etc.).

Les cartes numérotées peuvent prendre une carte de même valeur (par exemple, un 9 de trèfle pourra prendre un 9 de cœur) ou bien elles pourront prendre 2 ou plusieurs cartes qui, additionnées, correspondront à la valeur de la carte jouée (par exemple, un 7 de pique pourra prendre un 3 de trèfle + un 4 de carreau, ou bien un 3 de trèfle + un 3 de carreau + un as de cœur).

A la fin du tour, le joueur doit piocher une carte avant de passer son tour.

Celui qui ne peut prendre aucune carte pose l'une des siennes sur la table. Chaque fois qu'un joueur pose une carte de cette manière, il doit en piocher une autre dans le paquet.

Quand il n'y a plus de cartes à jouer, le jeu se termine et les cartes restées sur la table reviennent au dernier joueur à avoir pris une carte sur la table.

Le score final est calculé de la manière suivante :

- 2 points reviennent à celui qui a le plus de cartes.
- 1 point revient à celui qui a le plus de trèfles.
- 1 point revient à celui qui possède le 10 de carreau.
- 1 point revient à celui qui a le 2 de trèfle.

Écrire le score à la fin de chaque main. Une nouvelle manche peut alors commencer.

Le joueur qui atteint en premier le score de 11 points est déclaré vainqueur.

### SOLITAIRE ●●●

Nombre de joueurs : 1

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : empiler toutes les cartes en 4 paquet, divisés par couleur, de l'as jusqu'au Roi.

#### Règle

Mélanger les cartes et prendre les 7 premières en les disposant de gauche à droite, face cachée.

Continuer à distribuer des cartes de façon à ce que chaque colonne ait un nombre de cartes égal à sa position (la première colonne a 1 carte, la deuxième colonne a 2 cartes, etc.). À la fin, retourner la dernière carte de chaque colonne.

A côté de ses colonnes, prévoir l'espace pour 4 « cases » (une par couleur de carte). Le joueur devra y mettre les cartes allant de l'as au roi.

Les cartes restantes forment un paquet face cachée.

La table de jeu devrait être comme celle qui suit :

Continuer en piochant du paquet 3 cartes à la fois. Ces cartes doivent être mises sur les colonnes ou sur les cases comme indiqué ci-après. Le joueur doit toujours mettre la 1ère carte en jeu avant de pouvoir mettre la 2ème et la 3ème. S'il ne peut pas mettre une ou plusieurs cartes, il les remet au bas du paquet et pioche 3 nouvelles cartes.

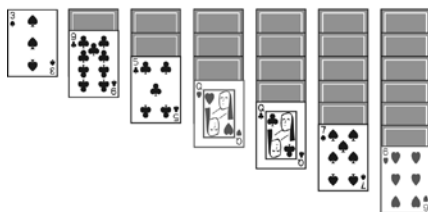


Image 1

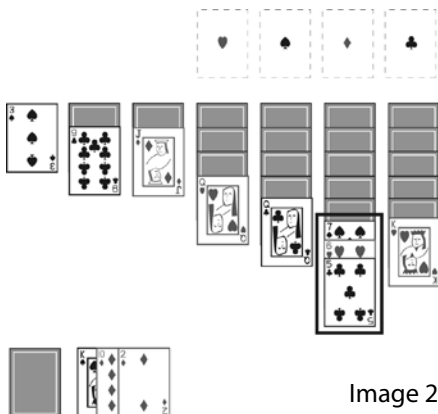


Image 2

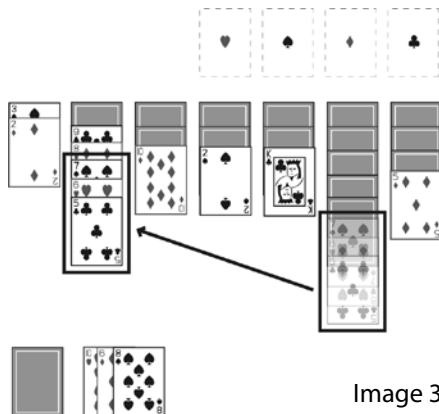


Image 3

Une carte peut être mise sur une colonne si celle-ci est d'une valeur décroissante par rapport à la dernière carte de la colonne et de couleur opposée. Par exemple, le 6 de cœur est entre le 7 de trèfle et le 5 de pique ou encore le 2 de carreau peut être mis sur un 3 de trèfle (voir Image 2).

Pour faciliter le positionnement des cartes, celles se trouvant en colonne peuvent être déplacées seules ou en groupe sur une autre colonne, en suivant la règle des couleurs alternées et de la valeur décroissante (voir image 3).

Si la dernière carte d'une colonne est face cachée, elle peut être retournée.

Une colonne restée vide peut être remplie seulement en y mettant un Roi ou une colonne avec un Roi en première position.

Les As doivent être pris et positionnés dans les « cases ». Toutes les cartes de chaque couleur, du 2 jusqu'au Roi, doivent alors être empilées au-dessus de leur As respectif.

Le jeu se termine quand toutes les cartes sont placées en ordre croissant et par couleur dans les 4 cases, de l'as jusqu'au Roi. Le joueur est alors déclaré vainqueur.

En revanche, si le joueur est bloqué et qu'il ne réussit plus à déposer de cartes, le jeu se termine et le joueur a perdu.

### **L'ASSASSIN ●●●**

Nombre de joueurs : de 4 à 12

Composition du jeu : un nombre de cartes égal au nombre des joueurs.

But du jeu : l'assassin doit éliminer tous les adversaires sauf un, sans se faire découvrir.

#### **Règle**

S'assurer que le Valet de pique fait partie des cartes choisies, il s'agit de « L'Assassin ».

Les joueurs s'assoient en cercle et chacun pioche une carte. Celui qui possède le Valet de pique est l'Assassin. Son but est d'éliminer les autres d'un clin d'œil discret !

Concrètement, l'Assassin doit regarder un joueur quelconque et cligner de l'œil au bon moment, c'est-à-dire en étant vu pour le joueur visé mais pas par les autres joueurs. Le joueur « foudroyé du regard » par l'Assassin déclare alors à haute voix « Mort ! » et est éliminé.

L'Assassin doit cligner de l'œil de manière furtive et discrète car les autres joueurs ont pour but de démasquer l'Assassin et de le dénoncer avant d'être éliminé à leur tour.

Si quelqu'un accuse un joueur d'être l'Assassin et qu'il se trompe, il est éliminé. Si, par contre, il démasque l'Assassin, il remporte la partie !

Si l'Assassin réussit à éliminer tous les adversaires sauf un, sans se faire découvrir, il remporte la partie.

### **LE CONQUÉRANT ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 36 cartes, comprises entre le 6 et l'as, c'est-à-dire As, Roi, Reine, Valet, 10, 9, 8, 7, 6. La valeur des cartes, en partant de la plus haute, est : As, Roi, Reine, Valet 10, 9, 8, 7, 6.

But du jeu : pousser ses adversaires à perdre toutes leurs cartes.

#### **Règle**

Les cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs. Chaque joueur les pose devant lui, face cachée et en un seul paquet. Au signal de départ, chaque joueur prend la première carte de son paquet et la retourne au centre de la table.

Le joueur qui pose la carte la plus élevée remporte toutes les cartes se trouvant au centre de la table et les met sous son paquet.

Si le 6 rencontre l'As, il le bat et vainc aussi les autres cartes se trouvant sur la table à ce moment-



là. S'il y a sur la table 2 cartes de même valeur et supérieures à toutes les autres, les 2 joueurs qui les ont jouées s'affronteront en duel. Les 2 joueurs posent alors chacun une carte, face cachée, sur celle tournée précédemment et ajoutera ensuite une troisième carte, face visible, sur les deux autres. La carte qui a la valeur la plus forte parmi celles posées sur le dessus permet au joueur de remporter toutes les cartes de la table (face visible et face cachée). En cas de nouvelle égalité, le duel se poursuit (une nouvelle carte face cachée et une nouvelle face visible) jusqu'à ce qu'un joueur remporte les cartes.

Le joueur qui perd toutes ses cartes en premier a perdu.

### **LE CRI DES ANIMAUX ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 8

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : avoir plus de cartes que ses adversaires à la fin de la partie.

#### **Règle**

Les joueurs doivent décider qui distribue les cartes.

Le joueur désigné distribue aux joueurs les 52 cartes du paquet, une par une et face cachée, dans les sens des aiguilles d'une montre. À la fin de la distribution, tous les joueurs doivent avoir un paquet avec le même nombre de cartes.

Chaque joueur choisit le cri d'un animal et, en suivant l'ordre préétabli, il l'annonce à haute voix. Nous vous conseillons de faire 2 ou 3 tours d'annonce afin de bien mémoriser le cri de chaque joueur. Le joueur qui se trouve à gauche de celui qui a distribué les cartes commence le tour. Il retourne l'une de ses cartes et la pose, face visible, à côté de son paquet. Le joueur à sa gauche fait ensuite la même chose et ainsi de suite. Si un tour complet est effectué, les joueurs continuent en posant une seconde carte, toujours face visible, sur la première.

Si un joueur retourne une carte dont la valeur est identique à celle de la carte d'un autre joueur, les 2 adversaires doivent immédiatement faire le cri de l'autre à voix haute. Il s'agit donc de faire preuve de mémoire, de concentration et de rapidité ! Celui qui crie le premier prend possession du paquet de cartes visibles de l'adversaire et le met avec son propre paquet de cartes visibles.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient retourné toutes les cartes qu'ils possèdent. Si un joueur n'a plus de carte à retourner, il poursuit le jeu avec la dernière carte visible qu'il a posée. Le joueur qui possède le plus de cartes à la fin du jeu est déclaré vainqueur.

### **LE GRAND BAL DES JUMEAUX ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : avoir le plus grand nombre de cartes dans le paquet devant soi.

#### **Règle**

Les cartes sont mélangées et distribuées au nombre de 6 par joueur.

Celles qui restent sont disposées au milieu de la table dans un seul paquet.

Les joueurs désignent qui commence. Le premier joueur pose sa carte sur la table, immédiatement suivi par le deuxième joueur, puis par le troisième et ainsi de suite.

Celui qui pose une carte de même valeur qu'une autre se trouvant déjà sur la table peut piocher dans le paquet central 2 cartes. S'il y a déjà sur la table 2 cartes de même valeur, le joueur qui en pose une troisième (toujours de même valeur) pourra prendre 3 cartes de la table.

Pour éviter une confusion dans le jeu, les cartes prises sur la table devront être tenues dans un paquet devant soi, face cachée. A chaque fois qu'un joueur pose une carte sur la table, il en

prend une autre du paquet. Le jeu se termine quand le paquet de cartes est épuisé. Les cartes encore sur la table à ce moment doivent y rester.  
Le joueur qui a le plus de cartes dans le paquet devant lui est déclaré vainqueur.

## **LE Puits DES DÉSIRS ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 paquet de 40 cartes sans figure et sans joker, 2 dés, 2 figurines.

But du jeu : terminer le parcours en spirale et revenir ensuite au point de départ.

### **Règle**

Mélanger les cartes et les mettre sur la table face cachée de manière à former un seul et grand parcours en spirale.

Mettre les figurines à côté de la carte la plus externe de la spirale (voir image).

Chaque joueur prend une carte du parcours au choix. À tour de rôle, les joueurs lancent les deux dés et déplacent leur figurine le long du parcours d'un nombre de cartes égal à la valeur obtenue avec le lancer de dés.

Seules les cartes se trouvant sur le parcours comptent, les espaces vides ne doivent pas être considérés.

Si un joueur obtient le même nombre sur les deux dés, il prend alors une carte au choix dans la spirale. Il n'est pas possible de prendre une carte sur laquelle se trouve un pion.

Ensuite, ils retournent la carte sur laquelle ils se sont arrêtés :

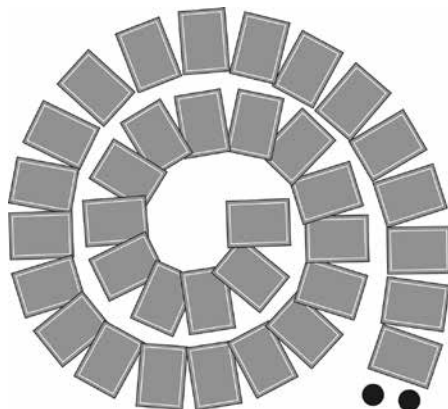
- si le nombre de la carte est égal au nombre représenté sur l'un des deux dés, ils doivent revenir en arrière de 3 cartes (ou ils reviennent à la première carte s'ils n'ont pas encore dépassé les 3 premières cartes) ;
- si le nombre de la carte est égal à la somme des nombres représentés sur les deux dés, ils doivent revenir en arrière de 5 cartes (ou ils reviennent à la première carte s'ils n'ont pas encore dépassé les 5 premières cartes) ;
- s'ils s'arrêtent sur un as, ils doivent remettre l'une des cartes en leur possession dans l'un des espaces restés vides le long du parcours. S'ils n'ont plus de carte en main, il recule de dix cartes (ou ils reviennent à la première carte s'ils n'ont pas encore dépassé les 10 premières cartes).

A partir du moment où un joueur arrive à moins de 7 cartes de la fin du parcours, il n'est plus autorisé à lancer qu'un seul dé jusqu'à ce que sa figurine arrive sur la dernière carte.

La dernière carte (appelée « le puits des désirs ») doit être atteinte avec un lancer dont le nombre est exactement égal au nombre de cartes restantes à parcourir. Si le dé indique un nombre trop grand, la figurine ne se déplace pas.

Celui qui arrive le premier à la dernière carte a le droit de prendre 3 cartes du parcours avant de commencer le voyage de retour. À partir de ce moment-là, chacun peut doubler la valeur d'un lancer en reposant une carte le long du parcours avant de tirer les dés.

Le joueur qui revient le premier au point de départ est déclaré vainqueur.



## LE ROI, LA REINE ET LE SOLDAT ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 4 rois, 4 reines, 4 valets.

But du jeu : conquérir toutes les cartes de l'adversaire.

### Règle

Chaque joueur reçoit 2 Rois, 2 Reines et 2 Valets et tient ses cartes en main sans les montrer à son adversaire. Les 2 joueurs posent l'une de leurs cartes sur la table, face cachée, et la retournent simultanément. La bataille a lieu :

- le Roi gagne sur la Reine.
- la Reine gagne sur le Valet.
- le Valet gagne sur le Roi.

Celui qui joue la figure gagnante prend toutes les cartes de la table et les remet face cachée devant lui. Si les 2 joueurs abattent la même carte, le résultat est nul et les cartes restent sur la table. Elles augmentent ainsi le butin de celui qui gagne la main suivante. Si un joueur n'a plus de cartes en main, il joue avec les cartes qui sont sur la table face cachée.

Le joueur qui parvient à prendre toutes les cartes de son adversaire est déclaré vainqueur.

## LE TRÉSOR DU ROI TENTEN ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : damier, 24 pions de 2 couleurs, un paquet de 40 cartes sans figure et sans joker.

But du jeu : terminer la séquence de l'As au 10 même avec des couleurs différentes.

### Règle

Mélanger les cartes et poser le paquet au centre de la table. Les pions sont disposés sur le damier comme pour le jeu des dames et suivent les mêmes règles avec les exceptions

reprises ci-après.

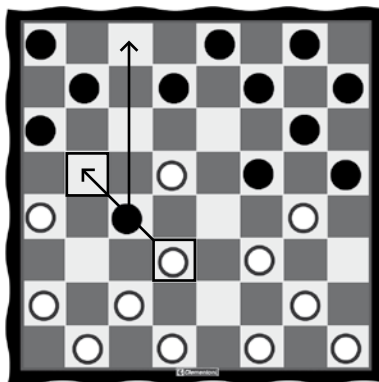
Ils doivent être déplacés d'une case à la fois et toujours en diagonale aussi bien en avant qu'en arrière. Ils « mangent » les pions adverses en leur sautant par-dessus comme dans le jeu des dames mais ils peuvent le faire aussi bien en avant qu'en arrière. S'ils arrivent sur la dernière rangée de cases (du côté opposé du damier), ils ne deviennent pas une Dame.

Quand un joueur « mange » un pion de l'adversaire, il ne l'élimine pas mais le recule sur le damier, jusqu'à la case de la colonne la plus éloignée de sa position (voir image).

Chaque fois qu'un joueur « mange » un pion de l'adversaire, il doit piocher une carte dans le paquet.

Le joueur qui parvient à collecter le premier une suite de 10 cartes allant de l'As jusqu'au 10 (même de couleurs différentes) est déclaré vainqueur.

S'il n'y a aucun vainqueur lorsque le paquet de cartes est épuisé, le joueur possédant le plus de cartes est déclaré vainqueur.



## MONTE CARLO ●●●

Nombre de joueurs : 1

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : enlever toutes les cartes de la table en formant des combinaisons de 2 cartes de même valeur.

### Règle

Mélanger les cartes et les disposer en 4 rangées de 5 cartes, face visible, comme indiqué sur l'image 1. Les cartes restantes forment un paquet face cachée.

Le joueur peut enlever de la table les cartes de même valeur qui sont contigües (y compris en diagonale) comme indiqué sur l'image 2. Après avoir enlevé une paire, il doit remplir les espaces vides en suivant les 2 règles suivantes :

- 1) en déplaçant les cartes de droite à gauche et du bas vers le haut,
- 2) en remplissant les espaces vides qui restent après les mouvements avec des cartes piochées du paquet (voir image 3).

À ce point, continuer le jeu en essayant d'enlever une autre paire. Le jeu se termine quand toutes les cartes auront été accouplées ou bien quand le joueur est bloqué parce qu'il ne peut plus former d'autres combinaisons de cartes identiques.

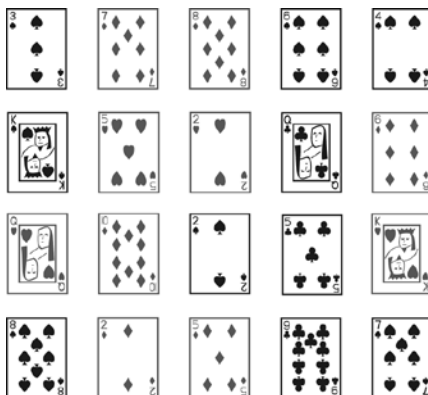


Image 1

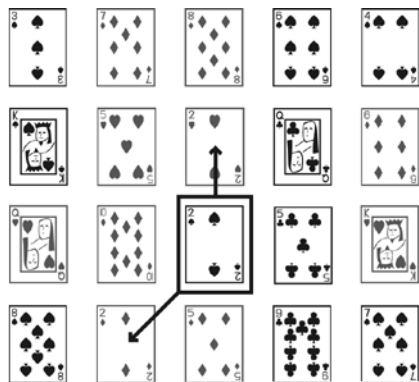


Image 2

Sur cette image le 2 de pique peut former une paire avec le 2 de cœur ou le 2 de carreau.

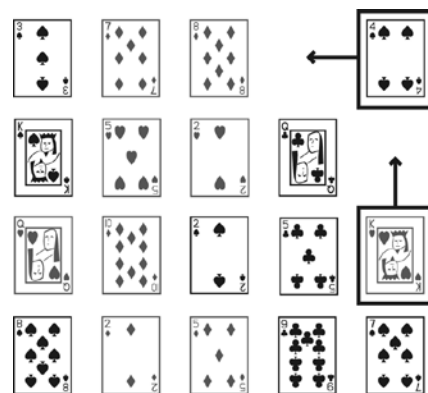


Image 3

Schéma du déplacement des cartes après avoir enlevé une paire.

## MOUCHERON, MOUCHE, GROSSE MOUCHE ●●●

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : terminer le jeu en conquérant le plus grand nombre de cartes.

## **Règle**

Les joueurs décident qui commencent.

Chaque joueur reçoit 3 cartes. Toutes les autres seront mises, face cachée, au milieu de la table en un seul paquet.

Le joueur demande à son adversaire de gauche une carte d'une certaine valeur (par exemple: « As-tu un 3 ? »). Si l'adversaire la possède, il répond: « De quelle couleur ? ».

Si le joueur devine la bonne couleur (pique, cœur, trèfle ou carreau), il gagne la carte (carte conquise) et en pioche une autre dans le paquet. Ensuite, il peut faire une autre requête au joueur suivant.

Si par contre le joueur ne devine pas la couleur, il gagne tout de même la carte mais n'a pas le droit de piocher une autre carte et passe la main à son voisin de gauche.

Si l'adversaire ne possède pas la carte demandée par le joueur, il lui répond « Je ne l'ai pas. ». Le joueur ne gagne donc aucune carte et passe la main au joueur à sa gauche.

Les cartes conquises doivent être mises devant soi ; celles du début et celles piochées dans le paquet doivent être gardées en main.

Si le joueur n'a plus de carte en main, il en pioche une dans le paquet et passe son tour.

Celui qui a en main deux cartes de la même valeur peut les poser en face de lui avec celles qu'il a conquises.

Le jeu se termine quand la dernière carte du paquet est prise en main par un joueur.

À ce stade, chaque joueur additionne le nombre de cartes qu'il a en main au nombre de cartes qu'il possède dans le paquet en face de lui.

Le joueur qui a le plus de carte est déclaré vainqueur.

## **PIOCHE ! ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : former le plus de paires possible.

### **Règle**

Distribuer 7 cartes à chaque joueur et former ensuite un paquet au milieu de la table avec les cartes restantes.

Les joueurs désignent celui qui commence.

À tour de rôle, chaque joueur choisit un adversaire à qui il demande de lui remettre une carte en déclarant la valeur mais pas la couleur (par exemple, « Donne-moi un 4. »).

- Si l'adversaire ne possède pas cette carte, il doit dire au joueur « PIOCHE ! ». Ce dernier doit donc piocher une carte dans le paquet au centre de la table. Le tour passe ensuite au joueur à qui l'on vient de demander une carte.

- Si l'adversaire possède la carte en question, il doit la remettre au joueur. Ce dernier peut alors choisir un nouvel adversaire et lui demander une nouvelle carte.

Si un joueur parvient à former une paire, il la dépose sur la table face cachée.

Le jeu se termine quand l'un des joueurs n'a plus de cartes en main.

Le joueur qui a formé le plus de paires est déclaré vainqueur.

## **PYRAMIDE ●●**

Nombre de joueurs : 1

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : retirer toutes les cartes de la pyramide en formant des paires spécifiques.

## Règle

Mélanger les cartes et former une pyramide composée de 7 rangées comme indiqué sur l'image.

Les autres cartes forment un paquet posé sur la table face cachée.

Les cartes peuvent être retirées 2 par 2 si la somme de leurs valeurs est égale à 13.

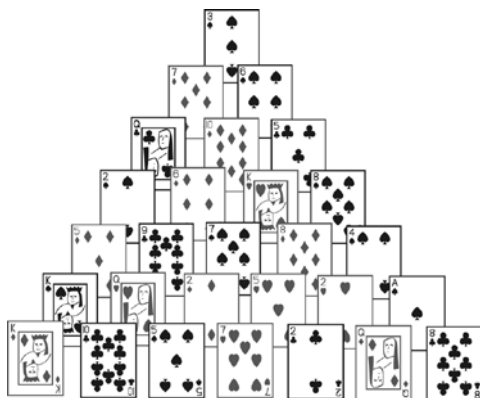
Une carte de la Pyramide ne peut être retirée que si elle n'est pas couverte.

Les cartes de 1 à 10 ont la valeur de leur nombre, le Valet vaut 11 points, la Reine 12 points et le Roi 13 points (un Roi peut donc être retiré seul à condition qu'il ne soit pas couvert).

En début de partie, le joueur tente de former des paires égales à 13 à l'aide des cartes à la base de la Pyramide (afin de pouvoir les retirer du jeu). S'il n'a pas (ou plus) de paires à former et pas (ou plus) de Roi à retirer, le joueur pioche une carte dans le paquet. S'il peut utiliser celle-ci pour former une nouvelle paire, il retire alors les 2 cartes du jeu. S'il ne peut pas s'en servir, il pose cette carte face visible à côté du paquet, puis pioche une autre carte et ainsi de suite.

Si le joueur parvient à retirer toutes les cartes de la Pyramide en formant des paires égales à 13, il remporte la partie.

En revanche, si le paquet de cartes est épuisé et qu'aucune formation de paire n'est plus possible alors que toutes les cartes de la Pyramide n'ont pas été retirées, le joueur a perdu.



## PRENDS L'AS ●●

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : conquérir toutes les cartes ou posséder plus de cartes que les autres joueurs.

### Règle

Toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs. Chaque joueur forme un paquet, faces cachées, qu'il place devant lui.

Les joueurs décident qui commence.

Ce joueur pioche la première carte de son paquet et la place, face visible, au centre de la table.

Le joueur à sa gauche pioche une carte et la dépose sur la première carte qui a été jouée.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que quelqu'un abatte un As. Quand un As apparaît, les joueurs crient « As ! » et doivent mettre leur main sur cette carte le plus rapidement possible.

Le joueur le plus rapide (donc celui qui a la main sur la carte) gagne le paquet de cartes se trouvant au centre de la table. Il doit le mélanger avec son propre paquet.

Si un joueur n'a plus de carte, il peut rester en jeu tant qu'un nouvel As apparaît. S'il parvient à être le plus rapide et à gagner le paquet en jeu, il continue à jouer. S'il n'y parvient pas, il sera éliminé.

Si, à cause de l'excitation du jeu, un joueur met la main sur une carte qui n'est pas un As, le paquet est divisé entre les autres joueurs (en commençant par le joueur à sa gauche), puis le jeu reprend par le joueur qui s'est trompé.

Le joueur qui gagne toutes les cartes est déclaré vainqueur.



Afin d'éviter des parties trop longues, les joueurs peuvent fixer en début de partie une durée limite de jeu. Si cette limite est atteinte, le joueur qui a alors le plus de cartes en sa possession est déclaré vainqueur.

### **PRENDS LE PAQUET ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 paquet de 40 cartes sans joker et sans figure.

But du jeu : capturer le plus grand nombre de cartes.

#### **Règle**

L'un des joueurs mélange le paquet et distribue 3 cartes à chaque joueur. Ensuite il pose 4 cartes, face visible, au centre de la table et met le paquet restant à côté de lui, face cachée.

Le joueur à sa gauche commence ensuite à jouer.

Durant son tour, chaque joueur peut faire l'une de ces actions :

- si l'une de ses cartes a la même valeur que l'une des cartes face visible se trouvant sur la table, il peut la jouer et prendre ainsi la carte sur la table (par exemple, un 7 de cœur peut prendre un 7 de trèfle). Les cartes ainsi acquises sont mises en paquet, face visible, devant lui (ainsi seule la dernière carte acquise est visible);
- s'il a une carte identique à celle se trouvant sur le dessus du paquet d'un adversaire, il peut la jouer et prendre le paquet de l'adversaire. Il met alors la carte jouée sur le dessus du paquet, face visible.
- s'il ne peut jouer aucune carte lui permettant de prendre possession d'une carte au centre de la table ou du paquet d'un adversaire, il pose l'une de ses cartes au choix sur la table.

Après avoir joué la carte, le tour passe au joueur à gauche et ainsi de suite.

Chaque fois que les 3 cartes en main de chaque joueur ont été jouées, le donneur de cartes en distribue 3 autres à chacun sans en ajouter d'autres au centre de la table.

Le jeu se termine quand toutes les cartes auront été distribuées et jouées.

Si, à la fin de la partie, certaines cartes restent face visible au centre de la table, le joueur qui a pris la dernière carte sur la table a le droit de les prendre.

Le joueur qui possède le paquet avec le plus grand nombre de cartes est déclaré vainqueur.

### **SALUT AUX CARTES ●●**

Nombre de joueurs : de 6 à 12

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : ne plus avoir de carte.

#### **Règle**

Un joueur mélange le paquet et distribue le même nombre de cartes à chaque participant. Les cartes éventuellement excédantes seront éliminées du jeu.

À tour de rôle, chaque joueur met une carte au milieu de la table.

- Quand un valet sort, tout le monde dit : « Bonjour monsieur ! ».
- Si c'est une dame, tout le monde dit : « Bonjour madame ! ».
- Si c'est un roi, tout le monde fait le salut militaire.
- Si c'est un as qui sort, tout le monde se met debout.

Celui qui ne respecte pas ces règles (il ne fait rien ou il se trompe d'action) ou qui est le dernier à réagir est pénalisé et doit prendre toutes les cartes qui sont au centre de la table et les mélanger à son propre paquet.

Dans le cas où plus d'un joueur se trompe, les cartes seront équitablement partagées entre ces

joueurs. Les cartes éventuellement restantes après le partage équitable doivent être retirées du jeu. Le premier joueur à ne plus avoir de carte est déclaré vainqueur.

## **PLACE NETTE! ●●●●**

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 paquet de 40 cartes sans joker et sans figure.

But du jeu : obtenir 11 points.

### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo pour écrire le score.

Le jeu se compose d'une ou plusieurs manches.

À chaque manche l'un des 2 joueurs devient à tour de rôle le donneur de cartes.

Après avoir décidé qui est le donneur de cartes, celui-ci mélange les cartes et en distribue 3 à chacun. Ensuite il retourne 4 cartes au centre de la table, face visible, et forme un paquet, face cachée, à côté de lui avec les cartes restantes.

L'autre joueur commence à jouer en abattant l'une de ses cartes et essaye de capturer une ou plusieurs cartes parmi celles se trouvant au centre de la table selon les règles suivantes :

A) si le joueur a une carte de la même valeur qu'une carte se trouvant au centre de la table, il peut la prendre. Par exemple, s'il a un 6 de cœur, il peut prendre un 6 de carreau.

B) si le joueur a une carte de la même valeur que la somme de plusieurs cartes se trouvant au centre de la table, il peut toutes les prendre. Par exemple, si le joueur a en main un 8, il peut prendre le 4, le 3 et l'As qui sont sur la table.

La règle A l'emporte sur la B ; par conséquent, si il y a un 6, un 4 et un 2 sur la table alors que le joueur a un 6 en main, il est obligé de prendre le 6. Toutes les cartes qui sont prises doivent être mises dans un paquet en face du joueur, face cachée. Si le joueur ne peut capturer aucune carte du centre de la table, il doit jouer l'une de ses cartes et la poser avec celles se trouvant déjà au centre de la table. Quand un joueur prend toutes les cartes présentes sur la table avec sa carte, on dit qu'il a fait « place nette ». Par exemple, s'il n'y a sur la table qu'un 6 et un 2 alors que le joueur a un 8 en main, il fait « place nette » et remporte toutes les cartes.

Pour marquer la « place nette » effectuée (qui vaut un point, voir ci-dessous), le joueur met une carte utilisée dans cette prise face visible parmi les autres cartes de son paquet.

Après qu'une carte ait été jouée, le tour passe à l'autre joueur. Après avoir joué les 3 cartes distribuées au début, le donneur de cartes en distribue 3 autres à chacun sans ajouter d'autres cartes au centre de la table – et le jeu reprend. La manche se termine quand toutes les cartes ont été distribuées et jouées. Les cartes éventuellement restées au centre de la table à la fin de la manche sont prises par le dernier joueur à avoir fait une prise. En revanche, une « place nette » effectuée avec la dernière carte, jouée à la fin de la manche, ne vaut aucun point.

À la fin d'une manche, chaque joueur calcule son score de la manière suivante :

- celui qui a le plus grand nombre de cartes gagne 1 point (en cas d'égalité, aucun point n'est attribué).
- chaque « place nette » réalisée vaut 1 point (les joueurs comptent les cartes qui sont dans leur paquet, face visible, comme expliqué précédemment).
- celui qui a pris le 7 de carreau gagne 1 point.
- celui qui a pris le plus grand nombre de carreaux gagne 1 point (en cas d'égalité, aucun point n'est attribué).
- celui qui a le plus de 7 marque 1 point (en cas d'égalité, aucun point n'est attribué).

À la fin de la manche, chacun compte et écrit les points obtenus sur le papier. Si aucun des 2 joueurs n'a obtenu le score de 11, ils commencent une autre manche (et le donneur de

cartes change). Le premier des 2 joueurs à atteindre ou à dépasser les 11 points est déclaré vainqueur.

### **TOUT LE MONDE PASSE ●●**

Nombre de joueurs : 3 ou 4

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes sans joker.

But du jeu : totaliser le plus de points possible.

#### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo.

S'il y a 3 joueurs, enlever l'as de pique du paquet. Tirer au sort le joueur qui distribue les cartes; celui-ci décide du nombre de manches à jouer (par exemple, 3 ou 6).

Ce joueur distribue un nombre égal de cartes à chaque joueur. Ensuite, après avoir regardé ses cartes, il décide quelle est la carte d'ouverture (par exemple, le 7 de cœur) et la pose sur la table. Le joueur de gauche doit alors jouer une autre carte de la même couleur et contiguë à la première (c'est-à-dire le 6 ou le 8 de cœur) qu'il met avant ou après la carte d'ouverture (en fonction de sa valeur) ou bien jouer une carte de même valeur que la carte d'ouverture (par exemple le 7 de pique) qu'il positionne au-dessus et en dessous de la carte d'ouverture afin de débiter une nouvelle ligne. Le tour passe ensuite au joueur à gauche qui doit trouver un moyen de placer l'une de ses cartes et ainsi de suite. Celui qui ne peut jouer aucune carte est obligé de passer son tour. Celui qui peut jouer une carte doit le faire. La séquence de cartes contiguës vont de l'As (carte la plus basse) au Roi (carte la plus haute). Chaque manche se termine quand l'un des joueurs a joué toutes ses cartes. Ce dernier reçoit un nombre de points égal au nombre de cartes restées dans les mains de ses adversaires. À la fin de chaque manche, prenez note du score en tenant compte de cela. Le jeu se termine quand toutes les manches initialement prévues ont été jouées : le joueur ayant totalisé le plus de points a gagné.

Note : à chaque début de manche, le joueur qui distribue les cartes peut mettre "l'ouverture aux enchères", c'est-à-dire qu'il peut vendre à un autre joueur la possibilité de choisir la carte d'ouverture en échange de points. Il est alors possible d'avoir un solde de points négatif.

### **TU ES PRIS ! ●●**

Nombre de joueurs : 2 ou plusieurs, divisés en 2 équipes.

Composition du jeu : 1 paquet de 40 cartes sans joker et sans figure.

But du jeu : prendre possession de 30 cartes avant les autres.

#### **Règle**

Les joueurs se divisent en deux équipes qui s'affrontent d'un côté et de l'autre de la table. Les joueurs d'une équipe prennent les 20 cartes noires, les mélangent et les posent face cachée devant eux, de manière à former une unique et longue rangée.

Au fur et à mesure qu'ils les posent, ils doivent les regarder et essayer de se rappeler la valeur et la position de chaque carte. L'autre équipe en fait de même en utilisant les 20 cartes rouges.

Après avoir tiré au sort le joueur qui commence à jouer, celui-ci retourne l'une de ses cartes et ensuite, le joueur dont c'est le tour dans l'équipe adverse fait la même chose.

Celui qui tourne la carte ayant la valeur la plus élevée conquiert la carte de l'adversaire et la pose, ainsi que sa propre carte, face visible sur la table, de façon à commencer une deuxième rangée de cartes, parallèle à la première.

C'est ensuite au tour de l'autre équipe de commencer en choisissant une carte et ainsi de suite.

Quand toutes les cartes de la première rangée ont été retournées, chaque équipe retourne les cartes de la deuxième rangée, de manière à ce qu'elles soient « face cachée » (en essayant de se rappeler leur valeur et leur position dans la rangée) et le jeu reprend.

Quand toutes les cartes de cette nouvelle rangée ont été jouées, on continue avec la rangée de cartes gagnées (qui doivent être retournées avant de commencer) et ainsi de suite.

La première équipe à avoir 30 cartes est déclarée vainqueur.

### **BOUCHON ! ●●**

Nombre de joueurs : de 3 à 13

Composition du jeu : 1 paquet de 52 cartes et 1 joker, un nombre de puces égal au nombre des joueurs moins 1.

But du jeu : prendre une puce au centre de la table.

#### **Règle**

Mettre les puces au centre de la table. Prendre du paquet de cartes un nombre de familles égal au nombre de joueurs plus une carte joker. La famille représente les 4 cartes d'une même valeur (par exemple, l'As de cœur, l'As de carreau, l'As de trèfle et l'As de pique).

Ainsi, s'il y a quatre joueurs, ils doivent prendre du tas tous les As, les 2, les 3 et les 4 plus une carte joker. Mélanger les cartes et en donner 5 au joueur qui débutera la partie (préalablement choisi au hasard) et 4 aux autres joueurs. L'objectif est de reformer une famille de cartes, c'est-à-dire de réunir les 4 cartes d'une même valeur ; le joker peut prendre n'importe quelle valeur et donc remplacer n'importe quelle carte. Le joueur qui débute choisit une carte parmi les 5 qu'il possède et la passe au joueur à sa droite. Ce dernier regarde la carte reçue puis en choisit une parmi les 5 qu'il a en main et la passe à son tour au joueur à sa droite. Celui-ci en fait de même et le jeu se poursuit. Si l'un des joueurs réussit à reformer une famille, il doit immédiatement crier « BOUCHON ! » et se précipiter pour prendre une puce. Les autres joueurs doivent eux-aussi essayer de s'emparer d'une puce. Le nombre de puces étant inférieur au nombre de joueurs, l'un d'entre eux ne réussira pas à saisir une puce. Ce joueur est alors déclaré perdant.

## **Jeux de dés**

### **LE GRAND BUTIN ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Composition du jeu : 2 dés.

But du jeu : marquer le plus de points possibles.

#### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo. Chaque joueur aura le droit de lancer 11 fois les 2 dés simultanément (1 lancer par tour). Il cumulera des points en fonction des résultats obtenus à chaque lancer. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points sera déclaré vainqueur.

Au premier tour, le joueur écrit le score obtenu (le cumul des deux dés) sur une feuille de papier.

Au deuxième tour, si le joueur réussit à réaliser un nombre égal ou supérieur à 3, il gagne 3 points (qui sont ajoutés au score obtenu au premier tour), sinon il ne marque aucun point.

De même au troisième tour : si un joueur réussit à réaliser un nombre égal ou supérieur à 4, il gagne 4 points (qui sont ajoutés au score obtenu avec les deux premiers tours), sinon il ne gagne aucun point. On continue de cette manière jusqu'au dernier tour où le joueur devra obtenir 12 pour obtenir 12 points.

Le vainqueur est celui qui aura amassé le plus grand butin à l'issue des 11 tours en ayant marqué le plus de points !

## **LA LISTE ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Composition du jeu : 1 dé

But du jeu : éliminer tous les numéros de la liste

### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo. Chaque joueur écrira les numéros de 1 à 6 sur la feuille de papier et, à tour de rôle, lancera le dé une fois et effacera de sa liste le numéro obtenu. Si lors des tours suivants, un joueur obtient un numéro qu'il a déjà effacé, il devra l'écrire à nouveau et il ne pourra l'effacer que lorsqu'il sortira une autre fois. Le vainqueur sera le joueur qui aura effacé tous les numéros de sa liste le premier.

Si le jeu dure trop longtemps sans vainqueur, les joueurs peuvent décider d'un commun accord de ne plus écrire à nouveau les chiffres qu'ils auront déjà obtenus après un nombre X de tours.

## **AS-TU PEUR DU NOMBRE 3 ? ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Composition du jeu : 2 dés

But du jeu : obtenir avant les autres le score de 50 (ou bien un score supérieur qui sera décidé au début de la partie).

### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo. À tour de rôle, les joueurs lanceront les deux dés.

Les points seront attribués de la manière suivante :

- 5 points, si deux numéros identiques sortent (deux 1, deux 2, deux 4, deux 5),
- 25 points, si deux 6 sortent.

Mais attention ! Si par contre, deux 3 sortent, tous les points accumulés seront annulés et le joueur devra recommencer à 0. Le vainqueur sera celui qui atteindra le premier les 50 points (ou plus).

## **LA FACE DU DÉ ●**

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Composition du jeu : 1 dé, 6 pions du jeu de dames.

But du jeu : obtenir 5 points avant les autres.

### **Règle**

À tour de rôle, chaque joueur lance sur la table le dé avec les 6 pions. Si le résultat du dé est égal au nombre de pions de dames qui sont sur « face » (le côté avec l'étiquette visible), le joueur marque 1 point. Par exemple, si le dé indique 4 et que le nombre de pions sur « face » est également de 4, le joueur marque 1 point. Le premier joueur qui totalise 5 points est déclaré vainqueur.

## **COMPTE JUSQU'À 20 ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Composition du jeu : 1 dé

But du jeu : obtenir exactement 20 points

### **Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo pour écrire le score. Tirer au sort le joueur qui va commencer. Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé plusieurs fois et annonce à voix haute le score obtenu pour chaque lancer. Les scores obtenus sont écrits sur la feuille et additionnés. Le joueur peut lancer le dé

autant de fois qu'il le désire. Mais attention, si son total dépasse 20 points, il est éliminé ! Lorsque le joueur décide d'arrêter, il note son score total et passe son tour au joueur suivant qui procède de la même manière. Le vainqueur est le joueur qui aura obtenu un score total de 20 points ou, à défaut, le joueur qui aura obtenu le score le plus proche de 20 (mais inférieur à 20). En cas d'égalité, les joueurs à départager entament une nouvelle partie.

### COLLECTO'PUCES ●●

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Composition du jeu : 2 dés, 2 puces pour chaque joueur

But du jeu : être le dernier joueur à avoir au moins une puce

#### Règle

Chaque joueur dispose de 2 puces. Les joueurs tirent au sort pour décider qui commence.

Le premier joueur lance les deux dés :

- s'il obtient un double 1, il mettra les deux puces au centre de la table ;
- s'il obtient 1 et 6, il mettra 1 puce au centre de la table et cèdera l'autre au joueur à sa gauche ;
- s'il obtient un double 6, il les cèdera au joueur à sa gauche ;
- s'il a une seule puce dans les trois cas, il la mettra au centre de la table ;
- s'il obtient d'autres valeurs, il passe son tour et le jeu continuera ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui n'a plus de puces ne pourra plus lancer le dé mais il restera en jeu car il est probable que son voisin de droite lui donnera une ou plusieurs de ses puces.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec au moins une puce.

### DÉ CONTRE DÉ ●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 2 dés (un pour chaque joueur), 24 pions (12 d'une couleur et 12 d'une autre).

But du jeu : gagner tous les pions de sa propre couleur.

#### Règle

Les joueurs décident avec quelle couleur de pions chacun joue. Ensuite, ils lancent chacun un dé simultanément. Celui qui obtient le score le plus élevé gagne un pion de la couleur qu'il a choisie. Le joueur qui parvient à gagner tous les pions de sa couleur le premier est déclaré vainqueur.

## Jeux de puces

### 1-3-5-7 ●●


Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 16 puces rouges

But du jeu : laisser une seule puce à l'adversaire.

#### Règle

Disposition des puces sur la table :



Disposer les puces comme indiqué sur le schéma. Le joueur qui commence est tiré au sort. À tour de rôle, chaque joueur choisit une rangée quelconque de laquelle il enlèvera la quantité de puces qu'il souhaite. Il ne peut toucher qu'à une seule rangée par tour. Le vainqueur sera celui qui laissera à l'adversaire une seule puce sur la table.

### AU COIN! ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 15 puces blanches, 1 puce bleue, 1 planche de jeu

But du jeu : les puces blanches doivent bloquer la puce bleue en l'acculant dans un coin.

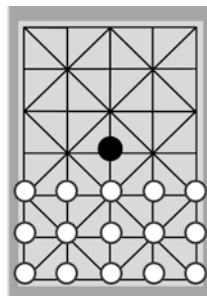


La puce bleue doit « manger » les puces blanches jusqu'à les réduire au nombre de 3 (ou moins).

### Règle

Les joueurs décident dès le début qui jouera avec les 15 puces blanches et qui jouera avec la puce bleue. Ils décident aussi qui commence le jeu. Le premier joueur dispose les 15 puces blanches comme indiqué sur l'image. Le deuxième joueur positionne sa seule puce bleue dans la case au centre de l'échiquier. Le joueur dont c'est le tour, déplace l'une de ses puces. Toutes les puces peuvent être déplacées d'une seule case : les puces blanches doivent être déplacées horizontalement ou verticalement tandis que la puce bleue peut aussi être déplacée en diagonale. La puce bleue, doit passer au-dessus une puce blanche et pouvoir atterrir sur une case vide pour pouvoir « manger » une puce blanche. Elle pourra en manger plusieurs pourvu qu'elle atterrisse après chaque saut sur une case vide. Les puces éliminées devront être retirées du plateau. Si la puce bleue se retrouve bloquée dans un coin sans possibilité de mouvement, le joueur aux puces blanches a gagné. S'il ne reste plus que 3 puces blanches ou moins sur le plateau, le joueur à la puce bleue a gagné. Attention :

- les joueurs doivent obligatoirement bouger une puce à chaque tour.
- un joueur n'a pas le droit de faire aller et venir une seule et même puce entre 2 positions plus de 2 fois de suite.
- les comportements d'anti-jeu sont proscrits. Chaque coup doit être joué dans le but de remporter la partie. Si un joueur déplace à plusieurs reprises sa ou ses puces uniquement dans le but de ne pas perdre, il est déclaré perdant.



### OURS ET CHÈVRES ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 20 puces blanches (les chèvres), 4 puces bleues (les ours), 1 planche de jeu

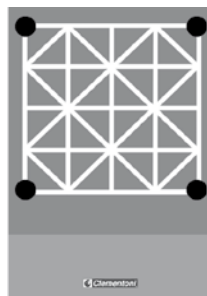
But du jeu : les ours doivent éliminer cinq chèvres. Les chèvres doivent immobiliser les ours.

### Règle

Dès le début, les joueurs décident qui joue avec les ours et qui joue avec les chèvres.

Au début du jeu, les ours sont placés aux quatre coins du plateau de jeu. Les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant l'une de leurs puces. Ce sont les chèvres qui commencent. Les chèvres rentrent en jeu une à une, sur une intersection libre du plateau de jeu. Tant que tous les chèvres n'ont pas été posées, celles-ci ne peuvent pas se déplacer. Les ours, quant à eux, peuvent se déplacer pendant que les chèvres rentrent et sont les seuls à pouvoir capturer. La prise se fait en sautant par-dessus une chèvre adjacente lorsque l'intersection derrière est libre. Un ours ne peut prendre qu'une seule chèvre par coup. La prise n'est pas obligatoire. Chaque puce peut se déplacer d'une intersection vers une autre intersection adjacente libre, en suivant le tracé du diagramme.

Il ne peut bien sûr n'y avoir qu'une seule puce par intersection. Il ne peut pas y avoir de partie nulle. En cas de répétition de positions, les chèvres perdent la partie.



## METS-TOI À LA QUEUE LEU LEU ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 3 puces blanches et 3 puces bleues.

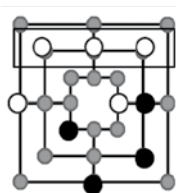
But du jeu : réaliser une ligne, c'est-à-dire aligner sur un même côté de la planche 3 puces de la même couleur.

### Règle

Chaque joueur a 3 puces et, à tour de rôle, il les positionne l'une après l'autre sur la planche de jeu, sur une intersection (avec ou sans motif). Un joueur ne doit jamais mettre 2 puces sur le même point.

Après avoir positionné toutes leurs puces, les joueurs déplacent les puces une par une et à tour de rôle. Les puces peuvent être déplacées d'un point à un autre, d'une position à la fois, seulement le long des lignes horizontales et verticales indiquées (voir image 1).

Le joueur qui parvient à aligner ses trois puces sur des points consécutifs est déclaré vainqueur.



## TROIS SUR TROIS ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 3 puces blanches et 3 puces bleues.

But du jeu : réaliser une ligne, c'est-à-dire aligner sur un même côté de la planche 3 puces de la même couleur.

### Règle

Chaque joueur a 3 puces et, à tour de rôle, il les positionne l'une après l'autre sur la planche de jeu, sur une intersection (avec ou sans motif). Un joueur ne doit jamais mettre 2 puces sur le même point.

Après avoir positionné toutes leurs puces, les joueurs déplacent les puces une par une et à tour de rôle. Les puces peuvent être déplacées d'un point à un autre, d'une position à la fois, seulement le long des lignes horizontales et verticales indiquées (voir image 1).

Le joueur qui parvient à aligner ses trois puces sur des points consécutifs est déclaré vainqueur.

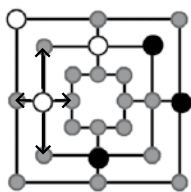


Image 1

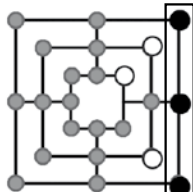


Image 2

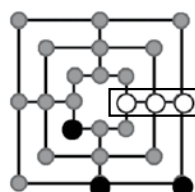


Image 3

## JEU DU MOULIN À NEUF ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 18 puces (9 d'une couleur et 9 d'une autre).

But du jeu : réaliser une ligne, c'est-à-dire aligner sur un même côté de la planche trois puces de la même couleur.

### Règle

Le jeu est identique au jeu « Trois sur Trois » sauf que chaque joueur dispose de 9 puces. Après avoir positionné toutes les puces sur la planche, le jeu peut commencer. À tour de rôle, chaque joueur déplace une puce à la fois. Le premier joueur qui réalise une ligne à gagner.

## HALTE ! ON NE PASSE PAS ! ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 2 pions de dames (les agents), 24 puces (les voitures)

But du jeu : • pour les voitures, encercler les agents en les obligeant à l'immobilisation.

• pour les agents, éliminer les voitures pour ne pas être bloqués.

### Règle

Le joueur qui possède les « agents » positionne ses 2 puces dans les intersections de son choix à l'intérieur de la zone supérieure (par exemple, comme indiqué sur l'image 1). L'autre joueur occupe les positions tout autour de la zone choisie par les agents (voir image 2) avec ses 24 voitures. Le joueur qui possède les voitures commence le jeu. À tour de rôle, chaque joueur peut déplacer une seule puce ou un seul pion. Les voitures se déplacent horizontalement ou verticalement d'une place mais ne peuvent pas reculer. Les agents peuvent avancer d'une place dans n'importe quelle direction en ligne droite ou diagonale. Les voitures ne peuvent pas éliminer les agents mais seulement les bloquer dans une position. Les agents éliminent les voitures en sautant par-dessus, seulement si l'intersection derrière est libre. Le jeu se termine quand les agents sont bloqués ou quand toutes les voitures ont été éliminées.

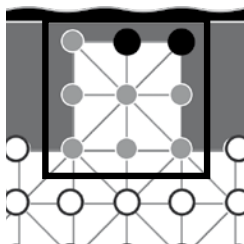


Image 1

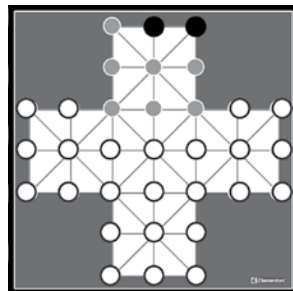


Image 2

## LE SAUT DES PUCES ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 6 puces blanches et 6 puces bleues.

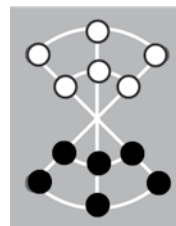
But du jeu : éliminer toutes les puces de l'adversaire.

### Règle

Chaque joueur positionne 6 puces sur la planche comme indiqué sur l'image.

À tour de rôle, chaque joueur déplace une de ses puces d'une intersection vers une autre. Pour prendre une puce adverse et la faire enlever du jeu, il faut sauter par-dessus et pouvoir atterrir sur une intersection libre.

Le joueur peut prendre plusieurs puces simultanément même en changeant de direction tant qu'il a la possibilité d'atterrir après chaque saut sur une intersection libre. Le joueur qui élimine toutes les pièces de son adversaire ou qui les bloque, les empêchant de se déplacer, est déclaré vainqueur.



## LE GRAND SAUT ●●

Nombre de joueurs : de 2 à 3

Composition du jeu : 20 puces d'une même couleur par joueur et les lance-puces.

But du jeu : envoyer les puces le plus loin possible.

### Règle

Sur une grande table, chaque joueur dispose 5 puces d'une même couleur prêtes à être lancées. Le premier joueur utilise le lance-puces pour faire sauter la première puce en avant. Une fois ses 5 puces lancées, les autres joueurs procèdent de la même manière à tour de rôle avec les puces de leur couleur. Le jeu se poursuit ainsi par série de 5 puces jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses 20 puces. Seules les 15 puces lancées les plus loin comptent et rapportent un point à leur

joueur respectif. Les puces ayant atterri hors de la table ne comptent pas. Le joueur qui obtient le meilleur score est déclaré vainqueur.

Comment utiliser le lance-puces ?

La technique consiste à exercer une pression de haut en bas sur le bord de la puce à l'aide du lance-puces afin de la projeter en avant. Attention, il faut bien positionner le lance-puces et ne surtout pas appuyer trop fort !

### **CACHE-CACHE PUCE •**

Nombre de joueurs : 3 et plus

Composition du jeu : 1 puce et une table

But du jeu : le maître du jeu devra deviner qui possède la puce.

#### **Règle**

Les joueurs s'assoient autour d'une table, très près les uns des autres puis tirent au sort pour savoir qui sera le maître du jeu. Ils décident aussi d'un gage que le perdant aura. Ensuite, le maître du jeu prend la puce dans l'une de ses mains et les met sous la table. Les autres joueurs mettent à leur tour leurs mains sous la table. Les joueurs doivent alors se passer la puce de main en main sous la table durant une durée déterminée au préalable (cela peut être 30 secondes ou bien jusqu'à ce que le maître du jeu le décide).

Lorsque le temps est écoulé, le maître du jeu dit « Mains en l'air » et tous les joueurs retirent leurs mains de sous la table et les mettent en l'air au-dessus de la table les poings fermés (afin de ne pas voir qui a la puce). Puis le maître du jeu dit « Mains sur la table » et tous les joueurs posent leurs mains sur la table, paumes ouvertes et tournées vers le bas.

L'un des joueurs a donc la puce cachée sous l'une de ses mains. Il doit faire bien attention de ne pas montrer qu'il a la puce lorsqu'il pose sa main sur la table.

Le maître du jeu doit alors deviner du premier coup qui détient la puce.

S'il y parvient, il a gagné et le joueur qui avait la puce a le gage choisi en début de partie.

S'il n'y parvient pas, il a perdu et c'est donc lui qui a un gage. Les joueurs décident ensuite qui est le nouveau maître du jeu (ou bien ils tirent au sort) et recommencent une partie.

### **JE T'ATTRAPE, JE T'ATTRAPE ! ●●●**

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 damier, 16 puces blanches et 16 puces bleues

But du jeu : prendre toutes les puces ennemies.

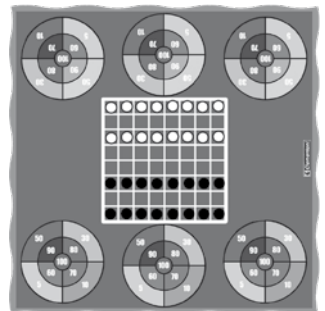
#### **Règle**

Chaque joueur dispose de 16 puces d'une même couleur. Elles doivent être positionnées sur la première et la troisième ligne comme indiqué sur l'image. Chacun son tour, les joueurs déplacent une de leurs puces d'une ou plusieurs cases, horizontalement ou verticalement. Toutefois, il n'est pas permis de sauter par-dessus ses propres puces ou celles de l'adversaire (voir image 1).

Il existe 2 moyens de prendre les puces de l'adversaire :

- le joueur place une de ses puces entre deux puces adverses (de façon à ce que les 3 puces soient l'une à côté de l'autre sur la même rangée horizontale ou verticale) et les élimine toutes les deux (voir image 2).
- le joueur prend une puce adverse au milieu de deux de ses propres puces et l'élimine (voir image 3).

Le joueur qui élimine toutes les puces adverses est déclaré vainqueur.



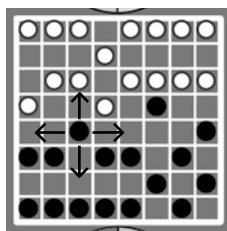


Image 1

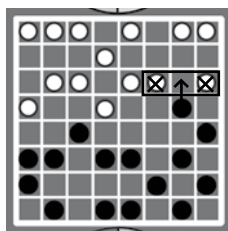


Image 2

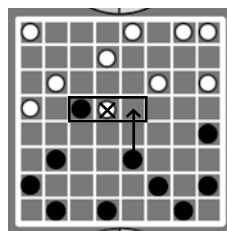


Image 3

## LES LOUPS ET LES BREBIS ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 2 puces bleues, 20 puces blanches.

- But du jeu :
- Le but des 2 puces bleues (les loups) est de manger les puces blanches (les brebis) jusqu'à les réduire à un nombre inférieur à 9.
  - Le but des brebis est de remplir la bergerie constituée par 9 intersections indiquées sur l'image 2.

### Règle

Disposer les 20 puces blanches et les 2 puces bleues comme indiqué sur les images 1 et 2.

Les joueurs décident dès le début celui qui jouera avec les 20 puces blanches (brebis) et celui qui aura les 2 puces bleues (loups).

Chaque joueur peut jouer un coup par tour. Les brebis peuvent être déplacées verticalement ou horizontalement (jamais en diagonale) d'une intersection à une autre, pourvu qu'elle soit adjacente et libre. Les brebis ne peuvent pas reculer (c'est-à-dire, se déplacer dans la direction opposée à la bergerie). Les loups se déplacent vers une intersection adjacente, dans n'importe quelle direction (même en diagonale). Ils capturent les brebis comme dans le jeu de dames, c'est-à-dire en sautant par-dessus une puce blanche et en allant occuper l'intersection libre derrière elle.

Comme dans le jeu de dames, le loup peut prendre plusieurs brebis en un coup pourvu qu'il atterrisse dans une case vide après chaque saut. Les brebis capturées doivent être enlevées du damier.

La partie se termine si le joueur aux puces blanches parvient à remplir la bergerie (il est alors déclaré vainqueur) ou si le joueur aux puces bleues parvient à retirer 11 puces blanches de la partie (il est alors déclaré vainqueur).

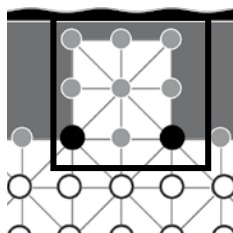


Image 2

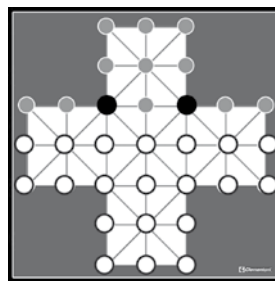


Image 1

## NIMBI ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 16 puces.

But du jeu : obliger l'adversaire à éliminer la dernière puce.

### Règle

Disposer 16 puces sur la table en 4 rangées de 4 puces. Les joueurs désignent qui commencent. À tour de rôle, les joueurs enlèvent de 1 à 4 puces de la table en les prenant dans une même

rangée ou dans une même colonne. Pour pouvoir les prendre, les puces doivent toujours être contiguës (il ne doit pas y avoir d'espaces vides entre elles). Le joueur dont c'est le tour doit toujours prendre au moins une puce. Le joueur qui parvient à obliger son adversaire à prendre la dernière puce de la table est déclaré vainqueur.

### **SAUTE DANS L'ASSIETTE ●●**

Nombre de joueurs : de 2 à 3

Composition du jeu : 20 puces de la même couleur pour chaque joueur, 2 lance-puces, une assiette.

But du jeu : envoyer toutes ses puces dans l'assiette.

#### **Règle**

Les joueurs tirent au sort pour savoir qui commence. Mettre l'assiette au centre de la table. Chaque joueur choisit 20 puces d'une couleur et les positionne à un endroit établi qui sera la base de lancement des puces.

À tour de rôle, chaque joueur utilise son lance-puces pour faire sauter une puce en avant. Le but est de faire approcher sa puce de l'assiette par de petits sauts jusqu'à réussir à la lancer dans l'assiette. Après avoir effectué un tir, le joueur laisse la puce où elle se trouve et passe le lance-puces au joueur suivant et ainsi de suite. Le joueur décide s'il doit lancer une nouvelle puce ou continuer avec les autres déjà lancées qui ne sont pas encore entrées dans l'assiette. Le joueur qui réussit à faire entrer toutes ses puces dans l'assiette le premier a gagné.

Comment utiliser le lance-puces ?

La technique consiste à exercer une pression de haut en bas sur le bord de la puce à l'aide du lance-puces afin de la projeter en avant. Attention, il faut bien positionner le lance-puces et ne surtout pas appuyer trop fort !

### **PUCE À CIBLE ●●**

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 2 planches de jeu pour marquer les points, 16 puces colorées, 2 lance-puces

But du jeu : totaliser le score le plus élevé avec ses puces.

#### **Règle**

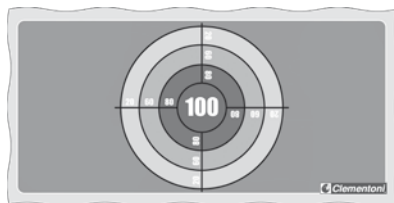
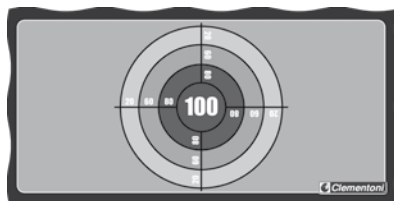
Chaque joueur met sa planche sur la table de manière à ce qu'il y ait une certaine distance entre les 2 planches.

Les planches ne doivent pas être déplacées jusqu'à la fin de la partie. Chaque participant prend 8 puces et les met à côté de sa planche. À tour de rôle, chaque joueur utilise son lance-puces pour faire sauter ses puces sur la planche adverse en essayant de s'approcher le plus possible du centre (qui rapporte le plus de points).

Le joueur peut continuer à faire sauter sa puce jusqu'à ce qu'elle saute sur la planche.

Une fois arrivée sur la planche, la puce ne peut plus être déplacée. Le joueur obtient le nombre de points indiqué par la position de la puce sur la planche.

Le jeu se termine quand toutes les puces ont été lancées sur les planches. Le joueur qui obtient le score le plus élevé en cumulant les points de ses puces est déclaré vainqueur.



## PUCES ET CIBLES ●●

Nombre de joueurs : de 2 à 6.

Composition du jeu : 1 planche de jeu (avec les 6 cibles), 5 puces par joueur, 1 lance-puces par joueur.

But du jeu : totaliser le score le plus élevé avec ses puces.

### Règle

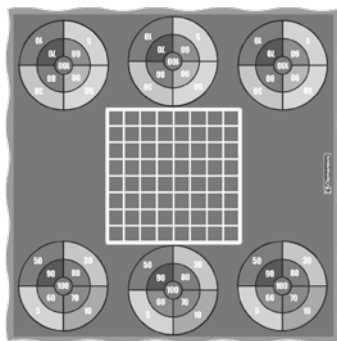
Mettre la planche de jeu sur la table. Les joueurs s'assoient les uns à côté des autres, disposent chacun 5 puces en face d'eux et choisissent l'une des cibles.

Chaque joueur lance alors l'une de ses puces à l'aide de son lance-puces.

Le but du jeu est d'envoyer sa puce sur la cible en essayant d'atteindre la zone ayant la valeur la plus importante. Si un joueur envoie sa puce sur la cible d'un autre joueur, celui-ci marque les points marqués sur sa cible. Les puces qui sont en dehors des cibles ne font marquer aucun point.

Les joueurs poursuivent ainsi tant qu'ils leur restent des puces.

A la fin de la partie, chaque joueur fait le cumul des points marqués. Le joueur ayant le score le plus important est déclaré vainqueur.



## SOLITAIRE FRANÇAIS ●●

Nombre de joueurs : 1

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 32 puces.

But du jeu : réussir à laisser une seule puce au centre de la planche de jeu.

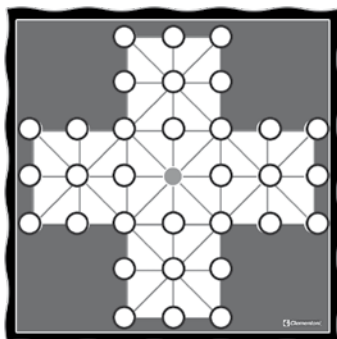
### Règle

Mettre les 32 puces comme indiqué sur l'image en occupant toutes les intersections entre les lignes à l'exception de celle du centre.

Choisir ensuite une puce et la faire sauter horizontalement ou verticalement au-dessus de l'une des puces voisines pour aller occuper un espace vide.

La puce qui a été sautée est éliminée, ce qui crée un nouvel espace vide... Continuer ensuite en déplaçant l'une des puces restantes.

Le but du jeu est d'éliminer toutes les puces, sauf une.



## Jeux avec les figurines

### LES PETITS CHEVAUX ●●

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 planche de jeu sur laquelle figurent 4 zones de couleurs différentes et un parcours, 4 groupes de 4 pions (les petits chevaux) de couleurs différentes, 1 dé.

But du jeu : être le premier à emmener ses 4 chevaux au terme du parcours.

#### Règle

Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 pions dans sa zone de référence (image 1).

Les joueurs lancent alors le dé pour savoir qui commence. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence la partie. Les joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance le dé : il doit obtenir un 6 pour faire sortir de sa zone colorée un de ses 4 pions et le placer sur la case ronde marquée par le mot "Start". Dans ce cas il relance le dé et avance son pion sur le plateau, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqué par le dé. Si par contre, il n'obtient pas de 6, le tour passe directement au joueur suivant.

Si au cours du jeu, un joueur obtient un 6, il peut décider de faire avancer un pion déjà sur le plateau ou bien de faire sortir un nouveau pion de sa zone. Dans les deux cas, le joueur relance le dé immédiatement.

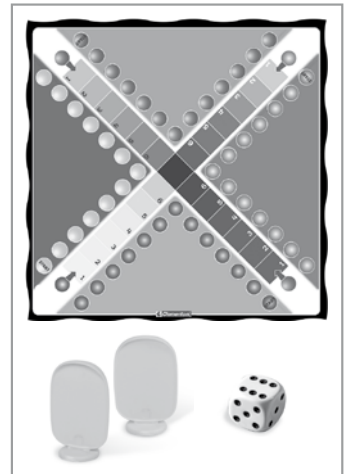
Nous vous recommandons d'élaborer la meilleure stratégie avant d'agir puisque les 4 pions doivent atteindre la fin du parcours pour que vous soyez déclaré vainqueur; il est donc parfois préférable de faire sortir immédiatement un autre pion plutôt que d'en faire avancer un autre déjà sur le plateau.

Les dépassements sont autorisés et la case sur laquelle se trouve l'adversaire ou son propre pion compte alors comme une case normale. En revanche, deux pions ne peuvent pas se trouver sur la même case. Si un pion arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, ce dernier est immédiatement renvoyé dans sa zone de référence et devra tout recommencer.

Par ailleurs, le jeu ne permet pas que deux pions d'un même joueur soient sur la même case ; si une telle situation se vérifie, le joueur ne peut pas avancer son pion et le tour passe automatiquement au joueur suivant. Lorsqu'un pion a quasiment terminé son tour, (c'est-à-dire lorsqu'il arrive aux dernières cases avant sa propre case "Start" - cf. Image 2), le joueur doit forcément obtenir le chiffre exact pour avancer ; par exemple, s'il lui manque 3 cases pour arriver à la dernière case (celle sous sa zone colorée et chiffrée), le joueur doit obtenir un 3 ou un chiffre inférieur, pour faire avancer ce pion. Si le chiffre est supérieur, il n'est pas permis au joueur d'avancer ce pion et le tour passe au joueur suivant (si le joueur a plusieurs pions sur le plateau, il peut néanmoins faire avancer un autre pion).

Après avoir terminé la première partie du parcours et être donc arrivé sur la case sous la partie colorée et numérotée, le joueur doit avancer son pion le long des 6 cases numérotées jusqu'à arriver à la case centrale de la planche de jeu.

Pour grimper les escaliers, il faut passer obligatoirement, et dans l'ordre, sur chaque case





numérotée en lançant le dé et en obtenant le même chiffre que celui indiqué sur chaque case. Par exemple, pour avancer sur la case n° 1, il faut obtenir le chiffre 1, sur la case n° 2, le chiffre 2 et ainsi de suite.

Si le joueur ne réussit pas à obtenir le chiffre exact pour avancer son pion, le tour passe au joueur suivant (si le joueur a plusieurs pions sur le plateau, il peut néanmoins faire avancer un autre pion).

Une fois son pion arrivé à la case située au centre de la planche de jeu, le joueur peut l'enlever du jeu et le mettre de côté.

Le premier joueur qui réussit à faire arriver ses 4 pions sur la case centrale, est déclaré vainqueur. N.B. : Les cases "Start" des autres joueurs sont considérées comme des cases normales sur lesquelles il faut passer.

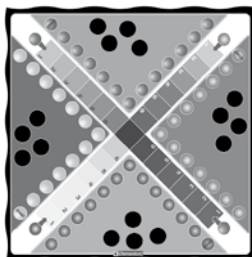


Image 1

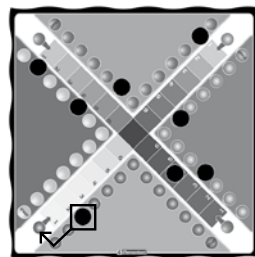


Image 2

## TOILES ET CHAÎNES ●●

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 planche de jeu; 2, 3 ou 4 pions (selon le nombre de joueurs); 2 dés

But du jeu : arriver le premier à la case n°100.

### Règle

Les joueurs tirent au sort pour savoir qui commence.

Chaque joueur prend un pion et le place dans la case numéro 1.

À tour de rôle, les joueurs lancent les dés et avancent sur les cases en fonction de la somme des chiffres obtenus avec les deux dés.

Si un joueur obtient une paire, il avance et peut ensuite relancer les dés.

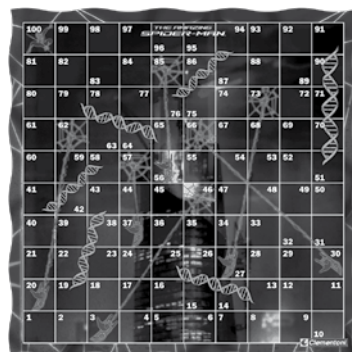
Si un joueur arrive sur une case occupée par le pion d'un autre joueur, il passe à la case suivante.

Si un joueur s'arrête sur une case où se trouve la partie supérieure d'une chaîne ADN, il glisse le long de celle-ci et se retrouve sur la case où est située la partie basse de la chaîne ADN.

Si un joueur s'arrête sur une case où se trouve la main de Spider-Man, il suit le fil et rejoint la case où se situe la toile d'araignée.

Le joueur qui atteint la case n°100 le premier est déclaré vainqueur.

Si le résultat obtenu avec le lancer de dés est supérieur au nombre de cases restantes pour atteindre la case n°100, le pion reste sur la case où il se trouve.



## LE JEU DE L'OIE ●●

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 planche de jeu, autant de pions que de joueurs, 2 dés.

But du jeu : arriver le premier à la case 63.

### Règle

Les concurrents mettent tous leur pion sur la première case pour prendre le départ et lancent

les dés à tour de rôle; le joueur qui obtient le nombre le plus élevé commence le jeu. L'ordre des joueurs suit ensuite le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs lancent les dés à tour de rôle et avancent d'autant de cases indiquées par les nombres obtenus.

Le vainqueur sera celui qui atteindra le premier la case 63 grâce à un nombre de cases à parcourir exact.

Si le nombre de cases à parcourir est trop grand, le joueur devra repartir en arrière (exemple : si un joueur se trouvant sur la case 62 obtient 5 en lançant ses dés, après avoir atteint 63, il reviendra en arrière de 4 cases jusqu'au 59).

Si un concurrent arrive sur l'une des cases spéciales 9, 18, 27, 36, 45, 54, il aura le droit de lancer à nouveau les dés sans attendre le tour suivant.

Si un joueur arrive sur les cases décrites ci-dessous, il devra suivre les règles suivantes :

- N° 6 : il fait un bond jusqu'à la case n° 12
- N° 26 : il avance de 3 cases.
- N° 31 : il passe 1 tour.
- N° 42 : il revient à la case n° 30.
- N° 52 : en prison ! Il sera libéré par un autre joueur qui arriverait sur la même case ou bien après avoir passé 2 tours.
- N° 53 : il passe 1 tour.
- N° 58 : il revient à la case de départ !



### **COURS, COURS, PETIT CHEVAL •**

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 1 dé, 1 pion pour chaque joueur.

But du jeu : arriver le premier au bout du parcours.

#### **Règle**

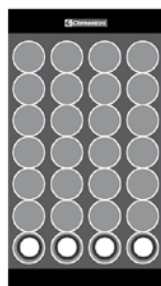
Chaque joueur positionne son pion sur la case de départ (comme illustré dans sur l'image).

Le premier joueur lance le dé.

Seuls les chiffres de 1 à 4 sont valables. Si lors du lancer, le chiffre qui sort correspond à la colonne sur laquelle se trouve son pion, le joueur avance de 2 cases. Si un autre chiffre sort, le joueur ne bouge pas mais son concurrent dont le numéro de la colonne correspond au chiffre avance de 1 case.

Le dé passe ensuite au deuxième joueur et ainsi de suite.

Le joueur qui atteint le premier la dernière case de sa colonne avec son pion est déclaré vainqueur.



1 2 3 4

### **LA COURSE LA PLUS LENTE DU MONDE •**

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 1 dé, 1 pion pour chaque joueur.

But du jeu : gagner trois courses en premier.

#### **Règle**

Chaque joueur prend un pion et se positionne sur la case de départ.

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé.

Si un nombre pair sort, le joueur avance sur le parcours d'autant de cases indiquées par le dé. Si un nombre impair sort, il recule du nombre de cases indiqué.

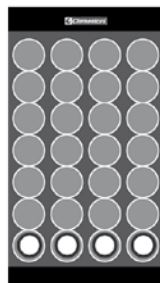
Si en reculant, il arrive à la case de départ, il doit passer un tour.

Pour gagner la course, le joueur doit arriver exactement sur la case d'arrivée.

Si le nombre de cases indiqué sur le dé est supérieur au nombre de cases restantes entre le pion et la dernière case, le joueur devra revenir en arrière du nombre de cases en trop.

Par exemple, s'il reste à un joueur 4 cases à parcourir mais qu'il obtient un 6 en lançant le dé, il devra reculer de 2 cases une fois arrivé sur la dernière case.

Lorsqu'un joueur a atteint la dernière case, on recommence une partie. Le premier joueur à cumuler 3 victoires est déclaré vainqueur.



### **CIBLE L'ARRIVÉE •**

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 1 dé, 1 pion pour chaque joueur.

But du jeu : gagner trois courses en premier.

#### **Règle**

Chaque joueur prend un pion et se positionne sur la case de départ.

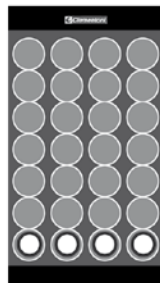
À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance d'autant de cases indiquées par le dé.

Pour gagner la course, il faut atteindre la case d'arrivée avec un lancer précis.

Si le chiffre obtenu avec le dé est supérieur au nombre de cases nécessaires pour arriver, le pion ne bouge pas.

Une exception : le chiffre 3. Si un joueur obtient le chiffre 3, il gagne la manche même s'il dépasse la case d'arrivée.

Lorsqu'un joueur a atteint la dernière case, on recommence une partie. Le premier joueur à cumuler 3 victoires est déclaré vainqueur.



## Jeux avec les pions

### LES QUATRE CAVALIERS ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 planche du jeu de dames, 4 pions de dame rouges et 4 pions de dame jaunes, 20 pucés blancs, 20 pucés bleues.

But du jeu : immobiliser tous les cavaliers adverses.

#### Règle

Chaque joueur dispose de quatre cavaliers, représentés par 4 pions. L'image de droite montre la position de départ de la partie.

Chaque coup se fait en deux phases :

- 1) Le cavalier se déplace horizontalement, verticalement ou en diagonale (nombre de cases illimité);
- 2) ensuite, à partir de cette case, il « lance une flèche » en plaçant une puce (blanche ou bleue) sur une autre case.

Le lancement de la flèche suit les mêmes règles de mouvement des cavaliers : on peut lancer la flèche à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale (nombre de cases illimité). Quand une flèche a été lancée, elle reste dans la case d'arrivée jusqu'à la fin de la partie. L'image sur la droite montre le mouvement d'un cavalier blanc et son lancement de flèche. Dans le jeu « Les quatre cavaliers », il n'y a pas de captures. Les joueurs ne peuvent pas sauter par-dessus un autre joueur ou une flèche. De même, une flèche ne peut être lancée par-dessus un cavalier ou une autre flèche. Il ne peut y avoir qu'un seul cavalier et qu'une seule flèche par case. Le joueur qui a tous ses cavaliers bloqués par les flèches ou par d'autres cavaliers perd la partie. Si après l'utilisation des 20 flèches tous les cavaliers d'un joueur ne sont pas bloqués, le joueur ayant le moins de cavaliers bloqués est déclaré vainqueur.

Si les joueurs ont le même nombre de cavaliers bloqués, ils sont déclarés ex-aequo.

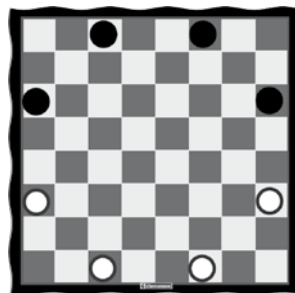


Image 1

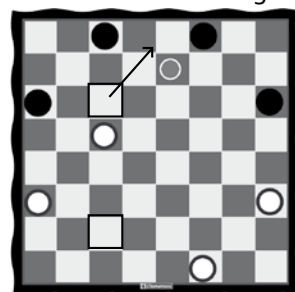


Image 2

### FRANTZ AHIKESKOSS ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 24 pions du jeu de dames de 2 couleurs différentes.

But du jeu : tourner tous ses pions dans le même sens, côté étiquette.

#### Règle

Chaque joueur pose ses pions devant lui (face sans étiquette vers le haut) de manière à former un rectangle de 4x3 (image 1). Ensuite, il tourne 2 pions de son choix du côté de l'étiquette et le jeu peut commencer.

À tour de rôle, chaque joueur tourne l'un de ses pions. Ce changement provoque le retournement de tous les pions adjacents (mais pas diagonalement). Par exemple, si un pion qui vient d'être retourné étiquette vers le bas avoisine un pion étiquette vers le haut, ce dernier doit être retourné de façon à mettre l'étiquette vers le bas. Le jeu continue toujours de la même manière et se termine quand l'un des joueurs réussit à retourner tous ses pions du côté de l'étiquette. Il est alors déclaré vainqueur.

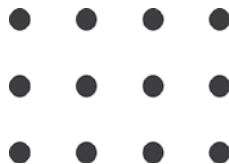


Image 1

## FOOTBALL-PUCE ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 23 pions (11 par équipe + 1 pion/ballon).

But du jeu : marquer le plus de buts possible.

### Règle

Les joueurs doivent définir une surface qui fera office de terrain de football : une table rectangulaire, une grande feuille de carton, etc. Pour les poteaux des buts, utiliser 4 bouchons de liège (ou 4 autres objets similaires comme les pions fournis dans la boîte de jeux). Pour le ballon, il suffit de prendre un pion et de le retourner (côté sans étiquette) afin de bien le différencier.

Le schéma ci-après montre la disposition des « joueurs » en début de partie. Les joueurs tirent au sort l'équipe qui donne le coup d'envoi.

Le mouvement des pions s'effectue comme dans un jeu de billes, c'est-à-dire en frappant les pions avec son index ou son majeur. À tour de rôle, chaque joueur dispose de 3 coups consécutifs avant de passer la main. À chaque coup, le joueur doit frapper le ballon afin de le pousser dans la direction de son choix. Il peut déplacer son pion, avancer « balle au pied » avec le pion et le ballon ou encore tirer au but. Si lors d'un mouvement, le ballon touche un « joueur » de l'autre équipe, la main passe à l'adversaire. Il en sera de même si le pion du joueur touche un « joueur » adverse : il y a faute et le tour passe à l'adversaire.

Si le ballon franchit les limites du terrain, c'est l'adversaire qui est chargé de la remise en jeu en suivant les règles principales du football. Il peut donc s'agir d'une remise en jeu (ligne du fond), d'une touche (lignes latérales), ou d'un corner (si le ballon est sorti par un joueur sur sa propre ligne de fond).

Le joueur qui veut tirer au but doit le dire à l'avance. Dans ce cas, le joueur qui défend a le droit de positionner son « pion-gardien de but » où il le souhaite, en respectant toutefois un écart de 5 cm maximum avec sa ligne de but. Il doit aussi être à une distance raisonnable du ballon. Seuls les pions du joueur dont c'est le tour peuvent être déplacés.

La fin du jeu peut être établi par un objectif de score (par exemple, le premier joueur à marquer 5 buts) ou par une limite de temps (par exemple, 2 mi-temps de 15 minutes).

Le joueur qui a marqué le nombre de buts requis ou qui a marqué le plus de buts à la fin du temps imparti est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs peuvent considérer le match comme « nul » ou jouer des prolongations.

Naturellement, le jeu peut être complexifié en dessinant par exemple les surfaces de réparation (qui sont devant chaque but) et leur point de penalty et en établissant une nouvelle règle : si dans sa surface de réparation, un joueur touche par erreur un pion adverse avec le sien, l'autre joueur obtient un penalty.

## ESSAIE DE M'ATTRAPER ●●

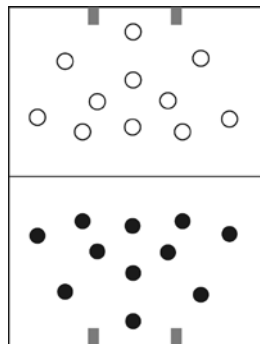
Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : damier, 5 pions de dames (1 rouge et 4 jaunes).

But du jeu : les pions jaunes doivent encercler le pion rouge de façon à lui empêcher tout mouvement. Le pion rouge doit se frayer un chemin au milieu des pions jaunes afin d'atteindre le côté opposé du plateau.

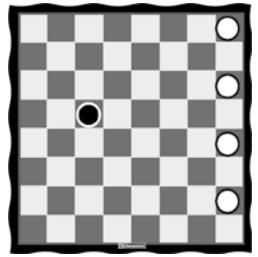
### Règle

Le joueur qui joue avec le pion rouge le met sur une case foncée du damier. L'autre joueur



joue avec les 4 pions jaunes et les met de l'autre côté du damier (voir image). Le pion rouge peut être déplacé seulement en diagonale mais dans toutes les directions. Les pions jaunes peuvent être déplacés en diagonales mais seulement en avant.

Les pions se déplacent donc uniquement sur les cases foncées et ne peuvent être déplacés que d'une case à la fois. Le pion rouge peut être "mangé" par les pions jaunes si l'un d'eux peut sauter au-dessus du pion rouge et retomber sur une case vide. Si le pion rouge parvient de l'autre côté du plateau, son joueur est déclaré vainqueur. Si les pions jaunes ont "mangé" ou bloqué le pion rouge, leur joueur est déclaré vainqueur.



### EN AVANT! ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : damier, 10 pions de dame rouges et 10 pions de dame jaunes.

But du jeu : déplacer ses pions jusqu'à conquérir toutes les cases occupées par l'adversaire au début du jeu. Le joueur qui réussit le premier sera le vainqueur.

### Règle

Au début du jeu, les pions occupent les cases dans leurs zones de départ respectives comme montré sur l'image. À tour de rôle, chaque joueur déplace un pion. Le pion peut être déplacé d'une case à la fois, dans n'importe quelle direction, pourvu que la case d'arrivée soit vide.

L'image 1 montre un exemple de mouvement du pion blanc. Les pions d'un joueur peuvent aussi sauter les pions de l'adversaire. Le saut n'est pas obligatoire et, en fonction du mouvement du pion, il peut être effectué dans toutes les directions. Le pion peut sauter par-dessus un seul autre pion à la fois. L'image 2 montre un exemple de saut effectué par le pion blanc.

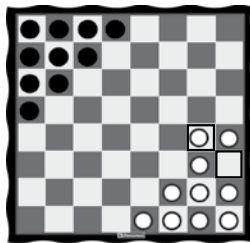
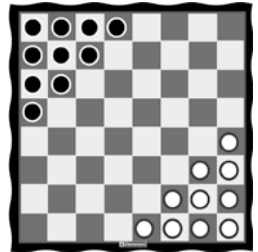


Image 1

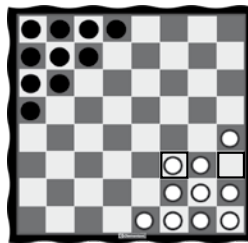


Image 2

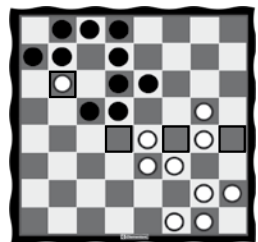


Image 3

Si la position d'arrivée le permet, il est possible d'effectuer plus d'un saut :

sur l'image 3, le pion blanc saute un pion noir et deux blancs avant d'atterrir. Le saut n'est pas obligatoire et le joueur pourra donc arrêter de sauter à tout moment. Ceci étant, les sauts sont un excellent moyen de gagner du temps et de prendre l'avantage. Dans ce jeu, les pions sautés ne sont pas éliminés du damier et restent en jeu sur le damier jusqu'à la fin de la partie. Le joueur qui aura déplacé tous ses pions dans la zone de départ de l'adversaire gagnera la partie. Le joueur qui a encore un ou plusieurs pions dans sa zone de départ après le 30ème coup, perdra automatiquement la partie. Le joueur qui revient sur une de ses cases de départ après le 30ème coup, perdra la partie. Cette règle punit les joueurs qui laissent des pions et/ou reviennent dans les cases de leur zone de départ pour essayer d'en empêcher l'accès à leur adversaire.

## JEU DE DAMES ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : damier, 12 pions de dame rouges et 12 pions de dame jaunes.

But du jeu : prendre tous les pions de l'adversaire ou les bloquer de façon à ce qu'ils n'aient pas la possibilité de se déplacer.

### Règle

Les pions doivent être positionnés comme indiqué sur l'image. Chaque joueur possède 12 pions. Les joueurs tirent au sort pour savoir qui commence. Tous les déplacements se font en diagonale et les pions restent donc toujours dans les cases claires. Les pions peuvent être déplacés d'une case seulement, en diagonale et en avant mais jamais en arrière.

La tactique consiste à prendre les pions de l'adversaire. Quand un pion est adjacent à un pion adverse, il pourra le prendre en sautant au-dessus si la case derrière est vide (image 1). Le joueur peut manger plusieurs pions en un seul coup à condition qu'il y ait toujours des cases libres (image 2).

Les pions peuvent prendre des pions adverses y compris en se déplaçant en arrière (toujours en diagonale) et ont l'obligation de prendre une pièce adverse lorsque l'occasion se présente. Si un joueur omet de prendre une pièce adverse, il perd sa pièce. Quand un pion arrive sur l'une des 4 cases les plus reculées de l'adversaire (image 3), il devient automatiquement une DAME : il sera alors remplacé par un autre élément, choisi par les joueurs au début de la partie (une puce ou un pion d'une autre couleur par exemple). Une DAME peut prendre des pions simples ou d'autres DAMES mais elle ne peut être prise que par une autre DAME et non par de simples pions adverses. De plus, une DAME peut se déplacer soit en avant soit en arrière, mais toujours en diagonale et d'une case à la fois. Le vainqueur sera celui qui s'emparera de tous les pions de l'adversaire ou qui l'immobilisera totalement.

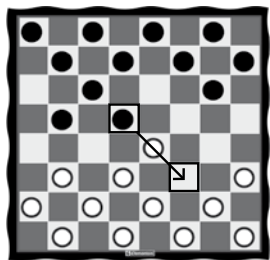
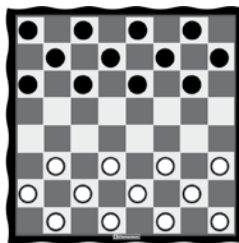


Image 1

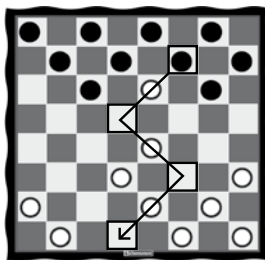


Image 2

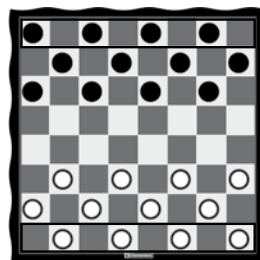


Image 3

## JEU DE DAMES À PERDRE ●●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : damier, 24 pions (12 d'une couleur et 12 d'une autre).

But du jeu : perdre tous ses pions.

### Règle

Le jeu a les mêmes règles que le jeu de dames mais le but du jeu est le contraire.

Il faut perdre tous ses pions.

La tactique se base sur le fait que l'adversaire est obligé de prendre une pièce adverse quand l'occasion se présente.

## JEU DE DAMES DIAGONAL ●●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : damier, 24 pions (12 d'une couleur et 12 d'une autre).

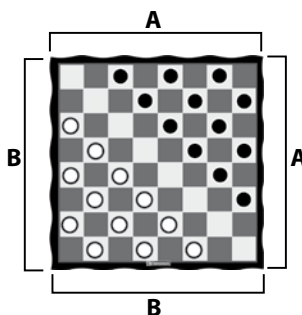
But du jeu : prendre tous les pions de l'adversaire ou les bloquer de façon à ce qu'ils n'aient pas la possibilité de se déplacer.

### Règle

Positionner les pions comme indiqué sur l'image. Le jeu a les mêmes règles que le jeu de dames.

Un pion devient DAME quand il arrive sur le côté opposé du damier et précisément dans les cases indiquées par les lettres A et B sur l'image. Pour différencier la DAME par rapport aux autres pions, le joueur doit mettre un autre pion au-dessus du premier.

Le joueur qui parvient à s'emparer de tous les pions de l'adversaire ou à l'immobiliser totalement est déclaré vainqueur.



## GARE À LA CHUTE ! ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 24 pions.

But du jeu : maintenir son propre pion dans le terrain.

### Règle

Délimiter une zone de jeu lisse (sur une table par exemple).

Chaque joueur positionne ses 12 pions sur un côté de la table. À tour de rôle, les joueurs poussent leurs pions vers l'intérieur de la table à l'aide avec leur index ou leur majeur (comme pour un jeu de billes).

Lorsque tous les pions ont été avancés à l'intérieur de la zone de jeu, chaque joueur doit essayer, à tour de rôle, de toucher avec l'un de ses pions le (ou les) pion(s) de l'adversaire pour le(s) pousser hors de la table.

Si un joueur réussit à toucher un pion adverse, il peut continuer à jouer; sinon il passe son tour.

Le joueur qui parvient à faire sortir tous les pions adverses de la table a gagné.

## LE SAUT DES KANGOUROUS ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : damier, 8 pions de dame rouges et 8 pions de dame jaunes.

But du jeu : prendre tous les pions de l'adversaire.

### Règle

Chaque joueur possède 8 pions (image 1) à déplacer en diagonale le long des cases claires.

Chaque pion peut être déplacé d'un nombre quelconque de cases. Pour prendre un pion adverse, le joueur doit lui sauter par-dessus et retomber juste derrière. Le pion peut sauter plusieurs cases mais ne doit pas avoir d'autres obstacles sur son chemin, doit pouvoir atterrir juste derrière le pion adverse et ne peut sauter qu'un seul pion par saut (image 2).

Pour prendre d'un seul coup deux pions adverses (image 3), il est nécessaire que ces pions se trouvent sur la même diagonale et qu'il existe un espace vide entre eux, de une ou plusieurs cases. Les pions peuvent se déplacer en avant ou en arrière sur le damier mais il est impossible de leur faire changer de direction pendant un coup. Les pions éliminés sont retirés du damier. Le joueur qui prendra tous les pions de son adversaire sera déclaré vainqueur.



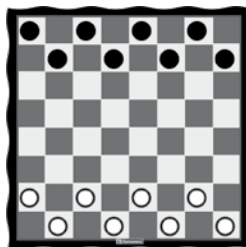


Image 1

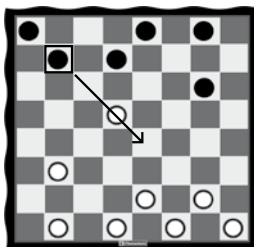


Image 2

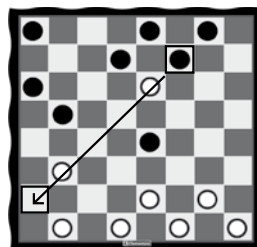


Image 3

## LES FACES ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 6 pions du jeu de dames, le couvercle de la boîte du jeu.

But du jeu : obtenir les 15 points en premier.

### Règle

Positionner le couvercle sur une chaise placée au bord de la table (et légèrement au-dessous) et les pions sur la table. Établir au hasard un ordre de « lancement » pour les joueurs.

À tour de rôle, chaque joueur lance tous les pions à l'intérieur de la boîte depuis la table. Chaque joueur peut décider de la technique qu'il souhaite utiliser.

Si le joueur obtient de 3 à 4 « faces » (c'est-à-dire le côté avec l'étiquette), il marque 1 point.

S'il obtient 5 « faces », il marque 2 points. S'il obtient 6 « faces », il marque 3 points. Dans tous les autres cas, il ne marque aucun point. Les « faces » obtenues hors de la boîte ne sont pas valables. Après avoir comptabilisé les points marqués par un joueur, le tour passe au joueur suivant. Le premier joueur à marquer 15 points est déclaré vainqueur.

## BATAILLE RANGÉE ●●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : damier, 12 pions de dame rouges et 12 pions de dame jaunes.

But du jeu : prendre 6 pièces à son adversaire.

### Règle

Avant de commencer, les joueurs placent leurs pions sur le plateau comme indiqué (image 1) et tirent au sort pour savoir qui va commencer. Chacun leur tour, les joueurs bougent l'un de leurs pions horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'il y a de pions du joueur et de son adversaire sur la ligne ou sur la colonne de destination (image 2). Autrement dit, pour bouger un pion verticalement, on comptera le nombre de pions (rouges et jaunes) présents sur cette colonne. Pour bouger un pion horizontalement, on comptera le nombre de pions (rouges et jaunes) présents sur la ligne. Un joueur peut passer au-dessus ses propres pions en ligne droite mais pas au-dessus des pions adverses. Les pions peuvent être déplacés vers des cases vides ou des cases occupées par un pion adverse. Si un joueur déplace un pion vers une case occupée par un pion adverse, le joueur prend la pièce adverse et la retire du jeu. Si un joueur parvient à prendre 6 pions à son adversaire, il est déclaré vainqueur.

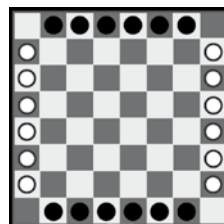


Image 1

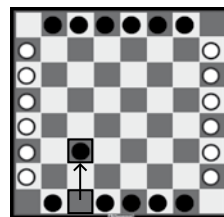


Image 2

## TOUT LE MONDE DEHORS ! ●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : une table, 9 pions de dame rouges et 9 pions de dame jaunes.

But du jeu : pousser tous les pions adverses hors du terrain de jeu.

### Règle

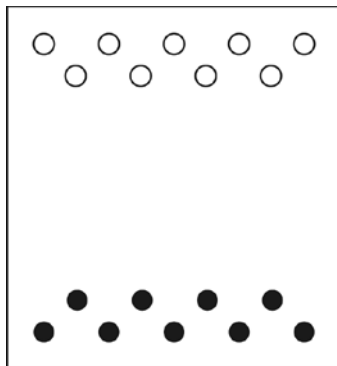
Chaque joueur prend tous ses pions d'une même couleur et les dispose à une distance régulière l'un de l'autre selon le schéma illustré ci-contre.

La distance entre les pions doit être d'environ 15 centimètres. Éventuellement, si les dimensions de la table sont trop restreintes, le nombre de pions peut être réduit.

L'objectif est de pousser, avec ses propres pions, les pions de l'adversaire hors du terrain de jeu (la table) en conservant toutefois ses propres pions sur le terrain. Le mouvement des pions s'effectue comme pour un jeu de billes, c'est-à-dire en frappant les pions avec son index ou son majeur. Il s'agit de calibrer chaque coup avec précision aussi bien en terme de direction que de force. À tour de rôle, chaque joueur dispose d'un coup. Il peut choisir de l'utiliser pour viser directement un pion adverse ou pour effectuer un simple coup de rapprochement.

Dans tous les cas, il est permis d'effectuer un seul coup de rapprochement pour chaque pion : le deuxième coup qu'un joueur donne à un pion devra donc être un coup d'attaque.

Il est défendu de toucher, remonter ou modifier la position de son pion avant son tour. Si un coup particulièrement chanceux éjecte deux pions adverses (ou plus) hors de la table, celui qui a réalisé le coup a le droit à un coup supplémentaire. Le joueur qui éjecte tous les pions de son adversaire est déclaré vainqueur.



## Jeux figuratifs

### TANGRAM ●●

Nombre de joueurs : 1

Composition du jeu : 1 Tangram.

But du jeu : réaliser des figures avec 7 pièces.

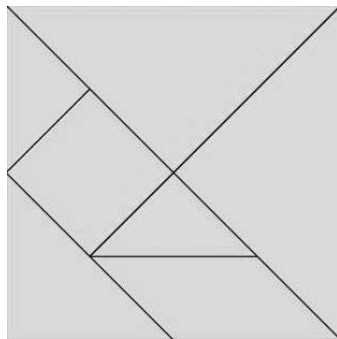
### Règle

Un Tangram est une figure à 2 dimensions qui est réalisée en utilisant les 7 pièces (« tan ») qui naissent d'une subdivision particulière du carré.

La réalisation des Tangram demande de la patience, de l'imagination et de l'humour !

On peut créer environ 1600 formes différentes. Dans chacune, les 7 « tan » sont rapprochées les unes aux autres mais ne peuvent pas être superposées.

Il existe 3 catégories: les formes inventées, celles copiées ou reproduites et celles construites.



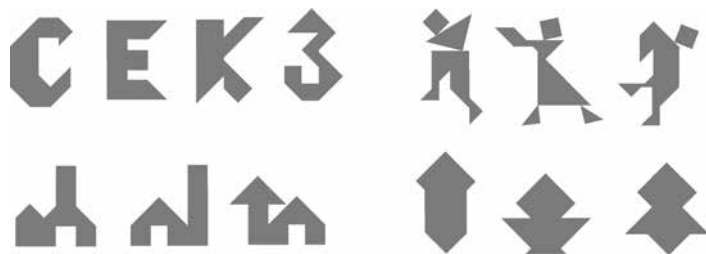
### Les formes inventées

Le joueur invente le plus grand nombre possible de formes qui peuvent représenter des animaux, des objets, des figures humaines ou autres en donnant libre cours à son imagination.

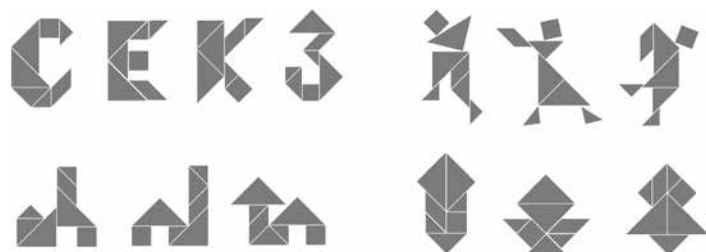


Les formes copiées ou reproduites

Le joueur essaye de refaire avec les pièces du Tangram des formes préétablies comme celles indiquées ci-dessous.



*Solutions :*



Les formes construites

Il s'agit d'un exercice de géométrie au cours duquel le joueur essaye de réaliser avec les 7 « tan » des formes géométriques préétablies comme un rectangle, une figure à 5 côtés, une figure à 6 côtés, etc. Voici quelques formes à construire.



## LES PENTAMINOS ●●●

Nombre de joueurs : 1

Composition du jeu : 12 pentaminos.

But du jeu : réaliser des figures avec 12 pièces.

### Règle

Les pentaminos sont des figures modulaires, composées chacune de cinq carrés. Il y en a 12 en tout et ils prennent le nom des lettres de l'alphabet auxquelles il ressemblent (Image 1).

Avec les pentaminos, le jeu est le même que celui du Tangram : les joueurs disposent les pions de manière à construire des figures. Le défi le plus difficile consiste à construire tous les pentaminos en forme de rectangle (Image 2) ou de carré avec des trous symétriques (Image 3).

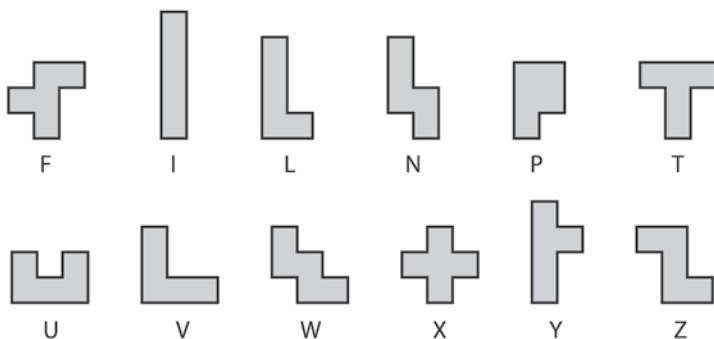


Image 1

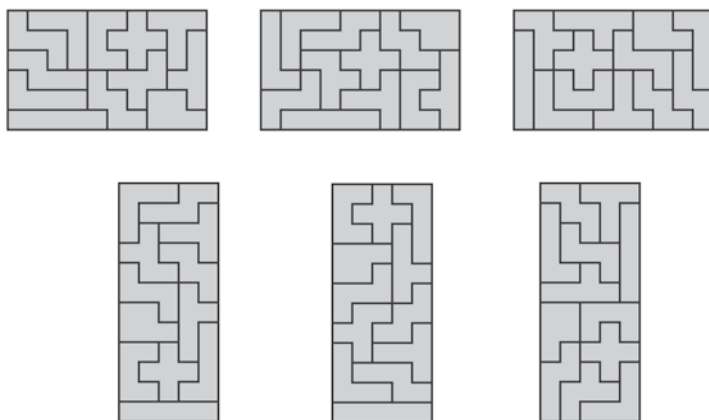


Image 2

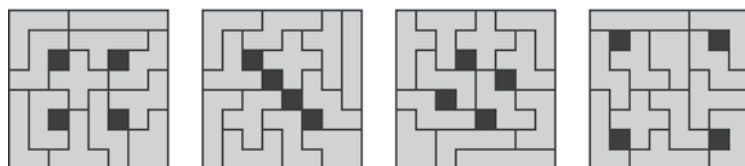


Image 3

## JEU DE GOLOMB ●●●●

Nombre de joueurs : 2

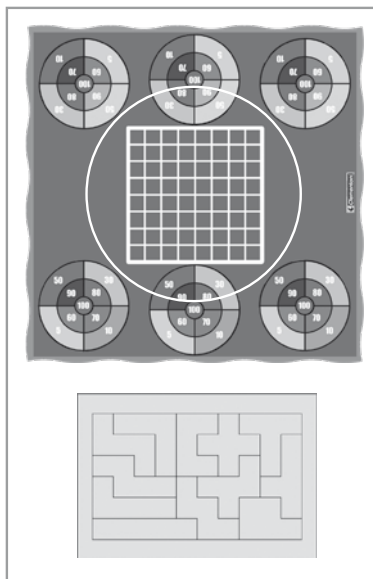
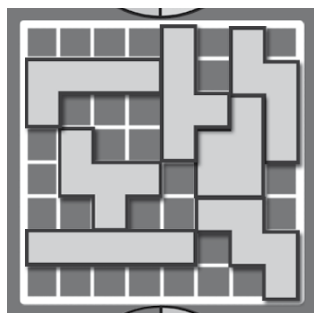
Composition du jeu : plateau de jeu des pentaminos, 12 pentaminos.

But du jeu : laisser l'adversaire sans aucun espace en insérant ses pentaminos.

### Règle

Les 12 pentaminos sont mis à la disposition des 2 joueurs sur les côtés du plateau de jeu. À tour de rôle, chaque joueur en prend un au choix et le place sur le plateau en essayant d'empêcher l'adversaire d'en placer un autre.

L'illustration montre l'issue d'une partie : après avoir placé 7 pentaminos, il n'y a plus de place pour les 5 restants.



## JEU DES GRATTE-CIEL ●●●

Nombre de joueurs : 2

Composition du jeu : 1 plateau de jeu, 20 tuiles. Chaque joueur dispose de 10 tuiles : 1 de 5 cases, 2 de 4 cases, 3 de 3 cases et 4 de 2 cases.

But du jeu : être le dernier à réussir à poser l'une de ses tuiles.

### Règle

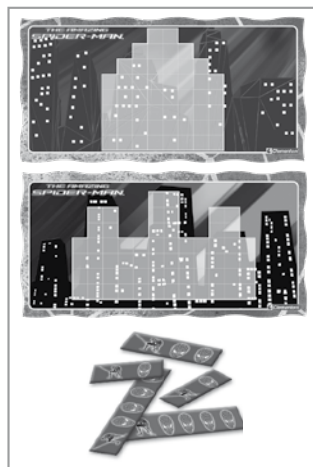
Les joueurs choisissent parmi les deux plateaux celui avec lequel ils veulent jouer.

Chaque joueur prend 10 tuiles d'une même couleur et les dispose devant lui.

Les joueurs décident ensuite qui va débiter la partie.

À tour de rôle, chaque joueur prend une tuile au choix et la place sur le plateau en essayant d'empêcher l'adversaire d'en placer une autre.

Quand l'un des joueurs n'arrive plus à poser l'une de ses tuiles, la partie est terminée et son adversaire a gagné.



[www.clementoni.com](http://www.clementoni.com)

***Filiale France:***

**Clementoni France**

Les Impressionnistes

24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B

44240 La Chapelle sur Erdre

Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60 - Fax : +33 (0)2-40-72-60-65

e-mail : [contact@clementoni.fr](mailto:contact@clementoni.fr)

***FABRICANT :***

**Clementoni S.p.A.**

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.

62019 Recanati (MC) - Italy

Tel. : +39 071 75811 - Fax : +39 071 7581234



Livret à conserver

**V09808**

**MARVEL**

**SPIDER-MAN**  
MERCHANDISING

**COLUMBIA**  
**PICTURES**   
© 2012 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Spider-Man, the Character TM & © 2012 Marvel Characters, Inc. The Amazing Spider-Man, the Movie © 2012 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.