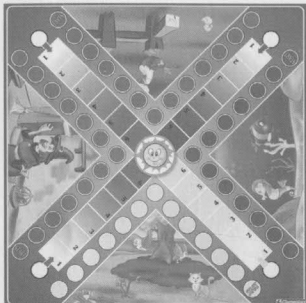


50 JEUX CLASSIQUES

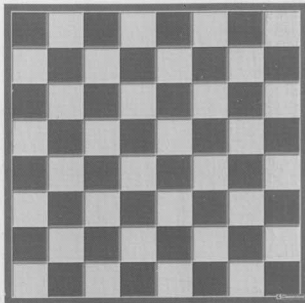


50 JEUX CLASSIQUES

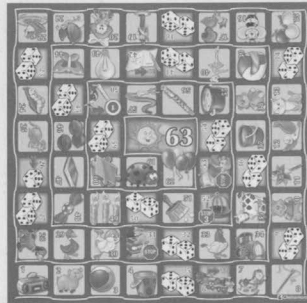
La boîte contient :



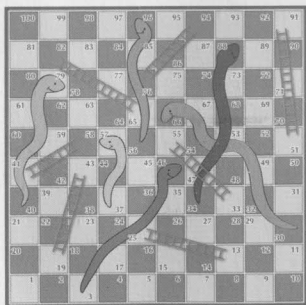
LES PETITS CHEVAUX



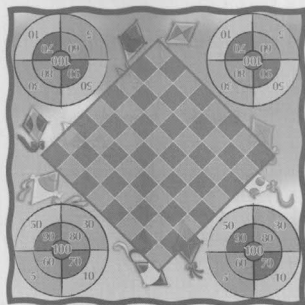
LE JEU DE DAMES



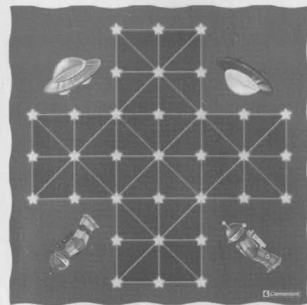
LE JEU DE L'OIE



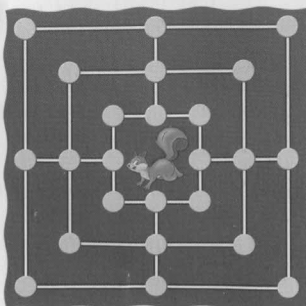
SERPENTS ET ÉCHELLES



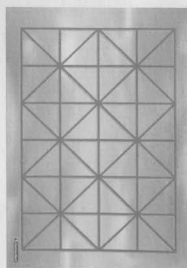
JEU DE PUCES



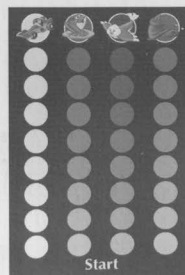
LES LOUPS ET LES BREBIS



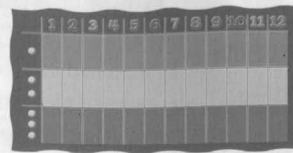
METS-TOI À LA QUEUE LEU LEU



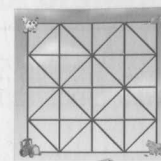
AU COIN !



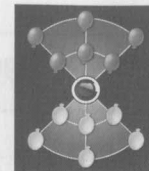
L'HIPPODROME



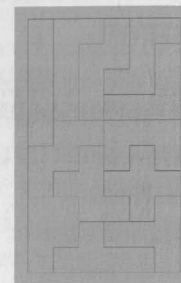
CASCADE DE PUCES



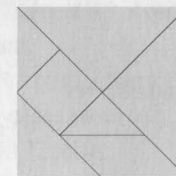
OURS ET CHÈVRES



LE SAUT DES PUCES



PENTAMINOS



TANGRAM



2 DÉS



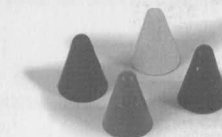
2 LANCE-PUCES



40 PUCES



24 PIONS DE DAMES



16 PIONS

JEUX DE DÉS (page 5)

LE GRAND BUTIN ..

LA LISTE ..

AS-TU PEUR DU NUMÉRO 3 ? ..

COMPTE JUSQU'À 20 ..

COLLECTO'PUCES ..

DÉ CONTRE DÉ ..

CASCADE DE PUCES ..

CASCADE DE 1 À 12 ...

JEUX DE PUCES (page 8)

1-3-5-7 ..

AU COIN ! ...

OURS ET CHÈVRES ...

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 ..

SOLITAIRE FRANÇAIS ..

PUCES ET CIBLES ..

JEUX AVEC PIONS (page 14)

LES PETITS CHEVAUX ..

SERPENTS ET ÉCHELLES ..

LES AMIS SERPENTS ..

JEU DE L'OIE ..

LE JEU DE L'OIE EN ÉQUIPES ...

*Les petits ronds • situés après les titres de jeux indiquent le niveau de difficulté de chaque jeu.**• : très facile / .. : facile / ... : moyen / : difficile.*

LE JEU DE L'OIE SAUTEUSE ...

QUATRE EN MOINS ...

MINI QUATRE ...

SUPER DEUX ...

COURS, COURS, PETIT CHEVAL ..

LA COURSE LA PLUS LENTE DU MONDE ..

CIBLE L'ARRIVÉE ..

JEUX AVEC PIONS DE DAMES (page 20)

METS-TOI À LA QUEUE LEU LEU ...

TROIS SUR TROIS ...

JEU DU MOULIN À NEUF ...

LES QUATRE CAVALIERS ...

ESSAIE DE M'ATTRAPER ...

EN AVANT ! ...

JEU DE DAMES ...

JEU DE DAMES DIAGONAL

GARE À LA CHUTE ! ..

LE SAUT DES KANGOUROUS ...

BATAILLE RANGÉE

TOUT LE MONDE DEHORS ...

FORMULE DAME ..

FOOTBALL-PUCE ..

JEUX FIGURATIFS (page 28)

TANGRAM ..

LES PENTAMINOS ...

JEU DE GOLOMB

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 deux 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).

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. À 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 de dames (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.

CASCADE DE PUCES ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, les puces, 2 dés.

But du jeu : avoir le plus grand nombre de puces sur la planche de jeu.

Règle

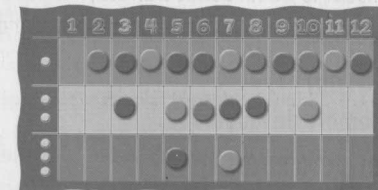
Les joueurs placent la planche de jeu au centre de la table et prennent chacun les puces d'une couleur.

Les joueurs décident qui commence et ils jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance les 2 dés et place une puce sur la case de la première ligne située au niveau de la colonne correspondant à la somme des dés. Par exemple : les dés sont 2 et 6 et le joueur place une puce de sa couleur sur la colonne portant le numéro 8.

Par ailleurs, si la case de la première ligne est occupée par une autre puce, le joueur dont c'est le tour déplace d'une case vers le bas les puces de la colonne en question. Par conséquent, la puce présente sur la première ligne descend sur la deuxième ligne ; celle sur la deuxième ligne descend sur la troisième ligne et celle située sur la troisième ligne est récupérée par le joueur à qui elle appartient.

Lorsque les cases de la première ligne, comprises entre la colonne 2 et la colonne 12, sont occupées par une puce, le jeu se termine. Le gagnant est le joueur ayant le plus de puces sur la planche de jeu.



CASCADE DE 1 À 12 •••

Nombre de joueurs : 2.

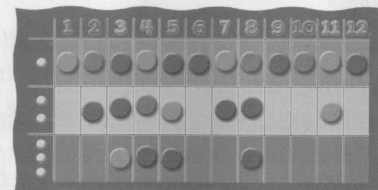
Composition du jeu : 1 planche de jeu, les puces, 2 dés.

But du jeu : avoir le plus grand nombre de puces sur la planche de jeu.

Règle

Le jeu se déroule comme le jeu Cascade de puces, avec la variante suivante :

- après avoir lancé les dés, le joueur peut décider s'il souhaite placer une puce sur la somme des dés ou bien une puce pour chaque dé. Voici 2 exemples : les dés sont 2 et 6, le joueur peut donc placer une puce de sa couleur sur la colonne 8 ou bien une puce sur la 2 et une puce sur la 6 ; les dés sont 4 et 4, le joueur peut donc placer une puce sur la colonne 8 ou bien 2 puces sur la 4.
- le jeu se termine lorsque toutes les cases de la première ligne sont occupées.



JEUX DE PUCES

1-3-5-7 ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 16 pucés.

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

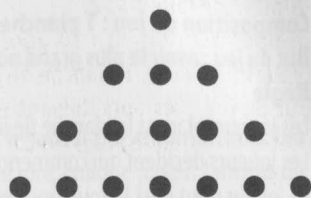
Règle

Disposer les pucés 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 pucés 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 pucés blancs, 1 puce bleue, 1 planche de jeu.

But du jeu : les pucés blancs doivent bloquer la puce bleue en l'acculant dans un coin. La puce bleue doit « manger » les pucés blancs jusqu'à les réduire au nombre de 3 (ou moins).

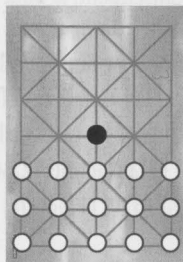
Règle

Les joueurs décident dès le début qui jouera avec les 15 pucés blancs et qui jouera avec la puce bleue. Ils décident aussi qui commence le jeu. Le premier joueur dispose les 15 pucés blancs 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 pucés. Toutes les pucés peuvent être déplacées d'une seule case : les pucés blancs doivent être déplacés 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 pucés éliminés devront être retirés du plateau. Si la puce bleue se retrouve bloquée dans un coin sans possibilité de mouvement, le joueur aux pucés blancs a gagné. S'il ne reste plus que 3 pucés blancs 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 pucés uniquement dans le but de ne pas perdre, il est déclaré perdant.



OURS ET CHÈVRES •••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 20 pucés blancs (les chèvres), 4 pucés 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.

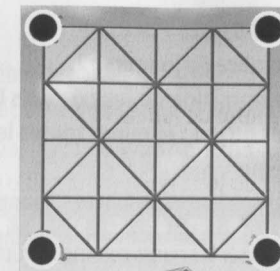
Au début du jeu, les ours sont placés aux quatre coins du plateau de jeu. Les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant l'une de leurs pucés. Ce sont les chèvres qui commencent. Les chèvres rentrent en jeu une à une, sur une intersection libre du plateau de jeu. Tant que tous les chèvres n'ont pas été posés, 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.



HALTE ! ON NE PASSE PAS ! •••

Nombre de joueurs : 2.

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

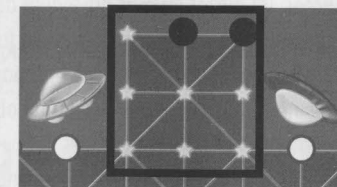


Image 1

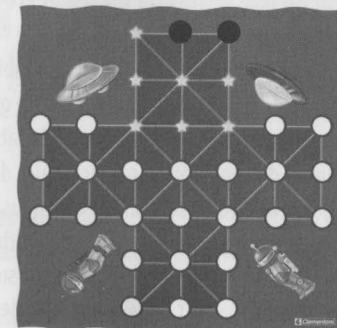


Image 2

LE SAUT DES PUCES ••

Nombre de joueurs : 2.

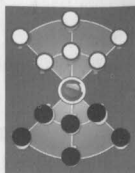
Composition du jeu : 6 pucés blanches et 6 pucés bleues.

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

Règle

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

À tour de rôle, chaque joueur déplace une de ses pucés 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 pucés 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 : 2.

Composition du jeu : 20 pucés d'une même couleur par joueur et 2 lance-pucés.

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

Règle

Sur une grande table, chaque joueur dispose 5 pucés d'une même couleur prêtes à être lancées.

Le premier joueur utilise le lance-pucés pour faire sauter la première puce en avant. Une fois ses 5 pucés lancés, les autres joueurs procèdent de la même manière à tour de rôle avec les pucés de leur couleur. Le jeu se poursuit ainsi par série de 5 pucés jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses 20 pucés. Seules les 15 pucés lancées les plus loin comptent et rapportent un point à leur joueur respectif. Les pucés ayant atterri hors de la table ne comptent pas. Le joueur qui obtient le meilleur score est déclaré vainqueur.

Comment utiliser le lance-pucés ?

La technique consiste à exercer une pression de haut en bas sur le bord de la puce à l'aide du lance-pucés afin de la projeter en avant. Attention, il faut bien positionner le lance-pucés 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 pucés blanches et 16 pucés bleues.

But du jeu : prendre toutes les pucés ennemies.

Règle

Chaque joueur dispose de 16 pucés 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 pucés d'une ou plusieurs cases, horizontalement ou verticalement. Toutefois, il n'est pas permis de sauter par-dessus ses propres pucés ou celles de l'adversaire (voir image 1).

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

- le joueur place une de ses pucés entre deux pucés adverses (de façon à ce que les 3 pucés 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 pucés et l'élimine (voir image 3).

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

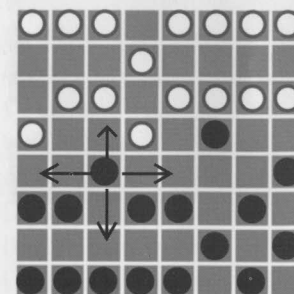
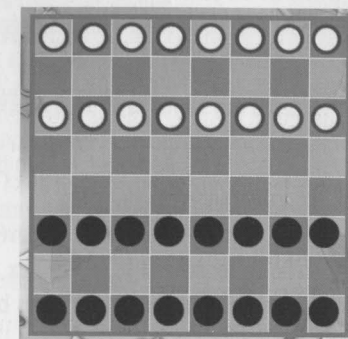


Image 1

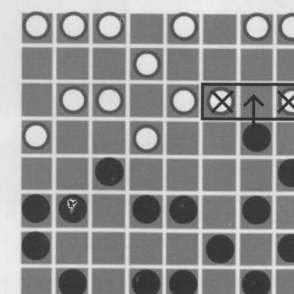


Image 2

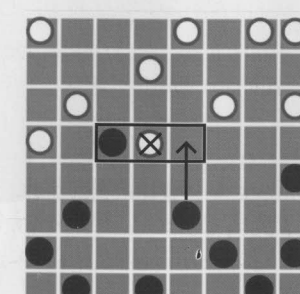


Image 3

LES LOUPS ET LES BREBIS •••

Nombre de joueurs : 2.

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

But du jeu : • Le but des 2 pucés bleues (les loups) est de manger les pucés 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).

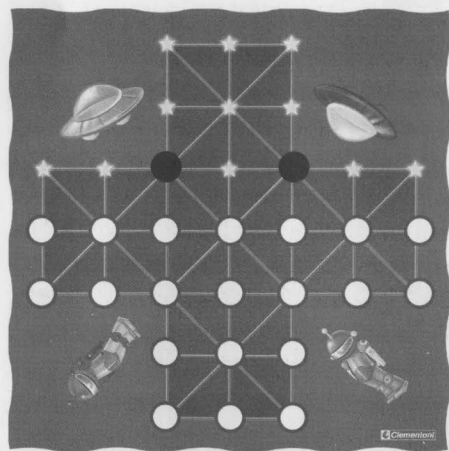


Image 1

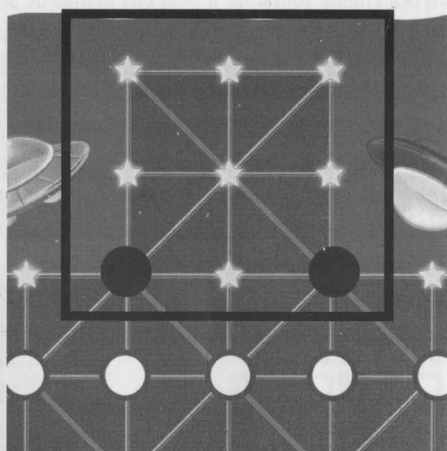


Image 2

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 : 2.

Composition du jeu : 20 puces de la même couleur et 1 lance-puces pour chaque joueur, 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 !

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.

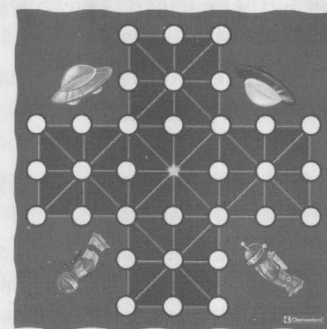
Règle

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.



PUCES ET CIBLES ••

Nombre de joueurs : 2.

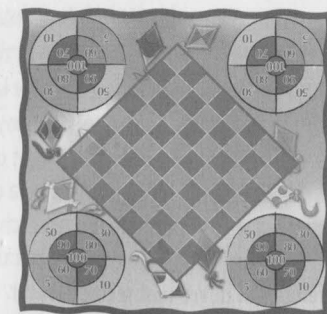
Composition du jeu : 1 plateau, 16 puces (8 de chaque couleur), 2 lance-puces.

But du jeu : marquer le plus de points possibles.

Règle

Les 2 joueurs s'installent l'un en face de l'autre.

Chaque joueur prend les puces d'une couleur et les dispose devant lui, près du plateau. Les joueurs tirent au sort pour savoir qui



commence.

Le premier joueur utilise son lance-puces et lance une puce en direction de l'une des 2 cibles opposés. Il doit essayer de la lancer le plus près possible du centre de la cible pour marquer le plus de points possibles.

Après avoir lancé sa première puce, il passe son tour. Une fois lancées, les puces ne peuvent plus être lancées à nouveau ou déplacées.

Le jeu se termine quand toutes les puces ont été lancées. Les joueurs comptent alors leurs points en additionnant les points marqués par chaque puce. On prend en compte la zone de points la plus élevée touchée par chaque puce. Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points.

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 !

JEUX AVEC PIONS

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.

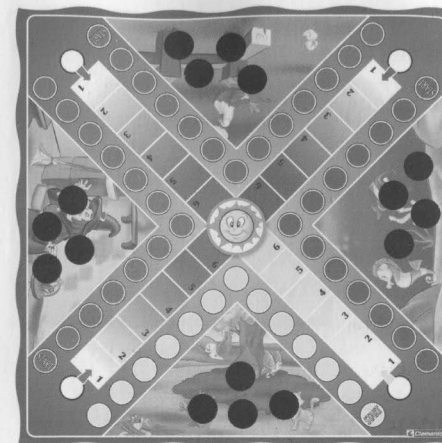
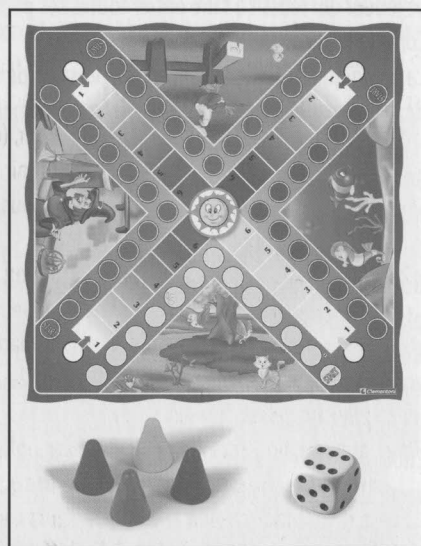


Image 1

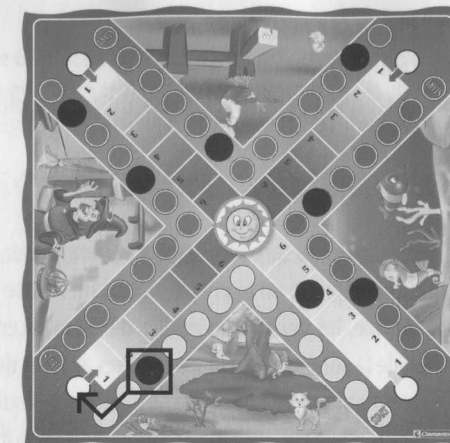


Image 2

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"), 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.

ÉCHELLES ET SERPENTS ••

Nombre de joueurs : de 2 à 4.

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

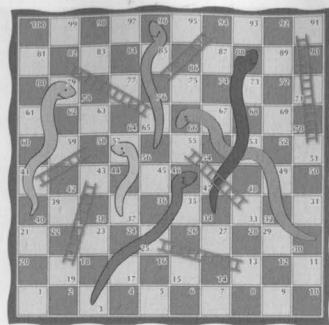
Si un joueur arrive sur une case occupée par le pion d'un autre joueur, il passe à la case suivante.

Si un joueur s'arrête sur une case avec la tête d'un serpent, il glisse le long de son corps et se retrouve sur la case où est située la queue du serpent.

Si un joueur s'arrête sur une case représentant la base d'une échelle, il grimpe jusqu'au sommet de l'échelle.

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.



LES AMIS SERPENTS ••

Nombre de joueurs : de 2 à 4.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 1 pion pour chaque joueur, 2 dés.

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

Règle

Le jeu se déroule comme le jeu Échelles et Serpents, avec la variante suivante :

- lorsque le pion s'arrête sur la queue d'un serpent, le joueur se déplace immédiatement vers une case plus avancée en grimpant d'un pas sur le dos du serpent.
- lorsque le pion s'arrête sur la tête d'un serpent, il ne glisse pas en arrière.

LE JEU DE L'OIE ••

Nombre de joueurs : de 2 à 4.

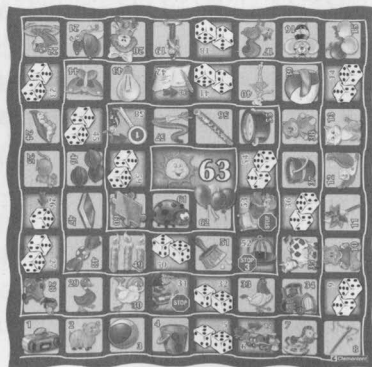
Composition du jeu : 1 planche de jeu, autant de pions que de joueurs, 2 dés.

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 !

LE JEU DE L'OIE EN ÉQUIPES •••

Nombre de joueurs : 4.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 1 pion pour chaque joueur, 2 dés.

But du jeu : atteindre le premier la case d'arrivée.

Règle

Le jeu se déroule comme le Jeu de l'Oie, avec la variante suivante : les joueurs se divisent en deux équipes. À la fin de chaque tour, c'est-à-dire lorsque les 4 joueurs ont déplacé leur pion, chaque équipe lance un dé et oblige l'un des deux pions adverses à reculer d'autant de cases que le résultat obtenu sur le dé lancé.

L'équipe qui arrive la première sur la case d'arrivée remporte le jeu. Pour gagner, il suffit qu'un seul pion y arrive, il n'est pas nécessaire qu'ils y arrivent tous les deux.

LE JEU DE L'OIE SAUTEUSE •••

Nombre de joueurs : de 2 à 4.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 1 pion pour chaque joueur, 2 dés.

But du jeu : atteindre le premier la case d'arrivée.

Règle

Le jeu se déroule comme le Jeu de l'Oie, avec la variante suivante : à chaque fois qu'un joueur obtient un double numéro sur les dés (ex. 5-5 ou 4-4), il a le droit de déplacer immédiatement son pion vers l'intérieur du parcours, en avançant ainsi d'un nombre très élevé de cases. Par exemple, si le joueur est situé sur la case 5 et qu'il obtient un double en lançant les dés, il prend son pion et le déplace vers l'intérieur, sur la case 32. S'il était situé sur la case 15, il se déplacerait sur la 39 et ainsi de suite. S'il se trouvait sur la 57, il arriverait automatiquement à la case 63 et remporterait la partie.

Par contre, s'il obtient un double 1-1, le joueur doit relancer les dés et reculer d'autant de cases que le résultat obtenu sur les dés.

QUATRE EN MOINS •••

Nombre de joueurs : 4.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 4 pions pour chaque joueur.

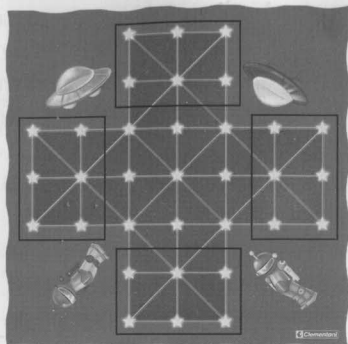
But du jeu : être le dernier à avoir au moins un pion encore en jeu.

Règle

Les joueurs placent leurs pions sur les zones indiquées. Chaque joueur occupe un bras de la croix. Chacun dispose librement ses pions sur 4 des 6 zones disponibles.

À tour de rôle, chaque joueur déplace ses pions d'un espace dans n'importe quelle direction.

Il ne peut pas utiliser d'espaces déjà occupés par ses pions, mais il peut placer son pion avec celui d'un adversaire. Dans ce cas, le pion adverse est mangé et éliminé. Le gagnant est le joueur qui reste le dernier à avoir au moins un pion en jeu.



MINI QUATRE •••

Nombre de joueurs : 4.

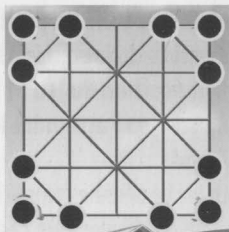
Composition du jeu : 1 planche de jeu, 3 pions pour chaque joueur.

But du jeu : être le dernier à avoir au moins un pion en jeu.

Règle

Les joueurs placent leurs pions sur les zones indiquées. Chaque joueur occupe un angle du terrain représenté par 3 points.

À tour de rôle, chaque joueur déplace son pion d'un espace dans n'importe quelle direction. Il ne peut pas utiliser d'espaces occupés par ses pions, mais il peut placer son pion avec celui d'un adversaire. Dans ce cas, le pion adverse est mangé et éliminé. Le gagnant est le joueur qui reste le dernier à avoir au moins un pion en jeu.



SUPER DEUX •••

Nombre de joueurs : 2.

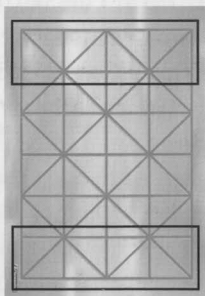
Composition du jeu : 1 planche de jeu, 4 pions pour chaque joueur.

But du jeu : être le dernier à avoir au moins un pion en jeu.

Règle

Les joueurs placent leurs pions dans les zones indiquées. Chaque joueur occupe un petit côté du terrain représenté par 10 points sur lesquels il place librement ses 4 pions.

À tour de rôle, chaque joueur déplace son pion d'un espace dans n'importe quelle direction. Il ne peut pas utiliser d'espaces occupés par ses pions, mais il peut placer son pion avec celui d'un adversaire. Dans ce cas, le pion adverse est mangé et éliminé. Le gagnant est le joueur qui reste le dernier à avoir au moins un pion en jeu.



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

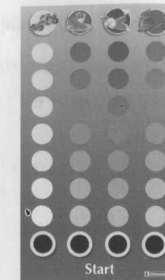
Chaque joueur positionne son pion sur la case de départ (comme illustré dans sur l'image).

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.

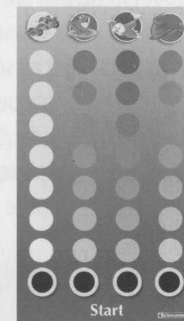
Si en reculant, il arrive à la case de départ, il doit passer un tour.

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.

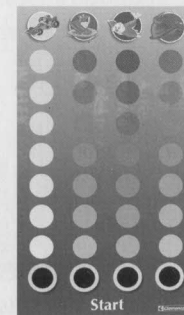
But du jeu : gagner trois courses en premier.

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 PIONS DE DAMES

METS-TOI À LA QUEUE LEU LEU ...

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : planche de jeu, 9 pions de dame bleus et 9 pions de dame rouges.

But du jeu : réaliser une ligne pour s'emparer des puces de l'adversaire.

Règle

Les joueurs tirent au sort pour savoir qui commence.

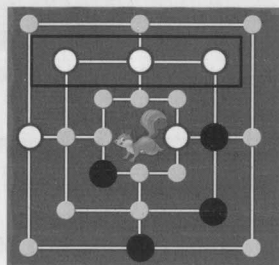
À tour de rôle, chaque joueur positionne les pions sur les différents points d'intersection des rangées de la planche de jeu. Si un joueur réalise une ligne, c'est-à-dire qu'il réussit à positionner 3 pions sur 3 intersections consécutives (voir image), il capture un pion adverse.

Après avoir terminé le positionnement des pions, les joueurs peuvent commencer à jouer à tour de rôle, pion par pion.

Les pions doivent être déplacés le long des intersections des lignes.

Naturellement, en un seul coup, un pion ne pourra pas atteindre deux intersections ni en sauter une si elle est occupée par un autre pion. Quand c'est son tour, le joueur sera obligé de déplacer un pion ; s'il ne peut pas le faire parce que tous ses pions sont bloqués, il a perdu.

Le joueur qui parvient à ne laisser que 2 pions à son adversaire ou qui lui bloque tous ses pions est déclaré vainqueur. Il est possible d'ajouter une règle optionnelle pour donner une chance au joueur qui ne possède plus que 3 pions : il peut se déplacer en sautant où il veut.



TROIS SUR TROIS ...

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 3 pions de dame bleus et 3 pions de dame rouges.

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

Règle

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

Après avoir positionné toutes leurs pions, les joueurs déplacent les pions un par un et à tour de rôle. Les pions peuvent être déplacés 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 pions sur des points consécutifs est déclaré vainqueur.

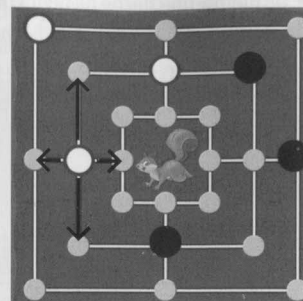


Image 1

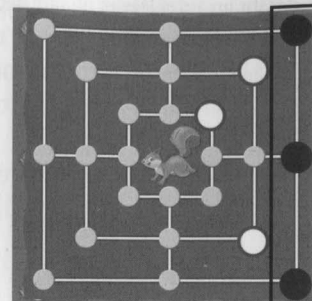


Image 2

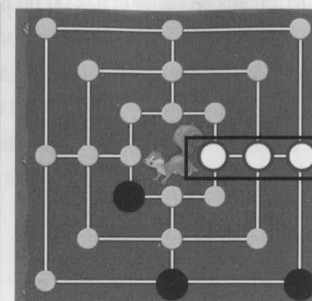


Image 3

JEU DU MOULIN À NEUF ...

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 9 pions de dame bleus et 9 pions de dame rouges.

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

Règle

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

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 bleus, 20 puces blanches, 20 puces bleues.

But du jeu : immobiliser tous les Cavaliers adverses.

Chaque joueur dispose de quatre Cavaliers, représentés par 4 pions.

L'image de droite montre la position de départ de la partie.

Règle

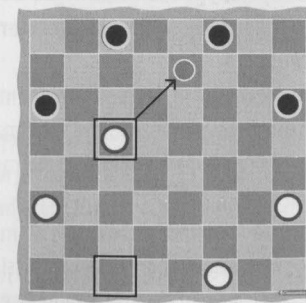
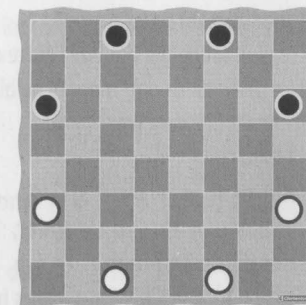
Chaque coup se fait en deux phases :

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.

ESSAIE DE M'ATTRAPER ••

Nombre de joueurs : 2.

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

But du jeu : les pions bleus doivent encercler le pion rouge de façon à lui empêcher tout mouvement.

Le pion rouge doit se frayer un chemin au milieu des pions bleus 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.

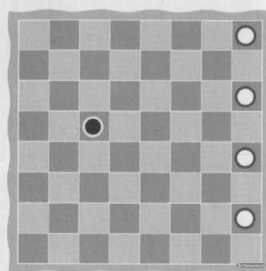
L'autre joueur joue avec les 4 pions bleus et les met de l'autre côté du damier (voir image). Le pion rouge peut être déplacé seulement en diagonale mais dans toutes les directions.

Les pions bleus 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 bleus 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 bleus 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 bleus.

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.

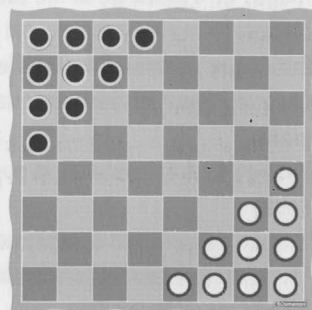
Règle

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.

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.

Si la position d'arrivée le permet, il est possible d'effectuer plus d'un saut : sur l'image 3, le pion saute 3 pions avant d'atterrir.

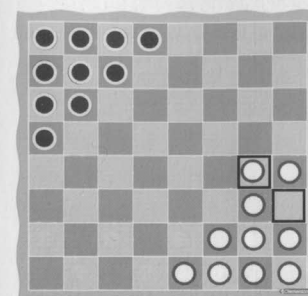


Image 1

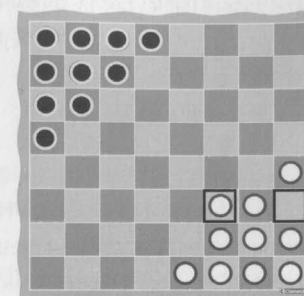


Image 2

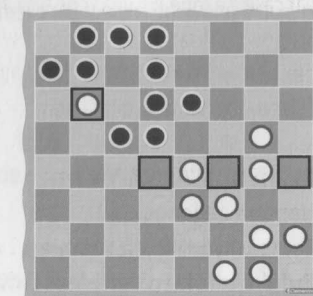


Image 3

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 bleus.

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.

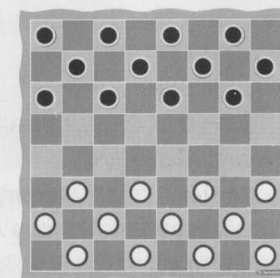
Les joueurs tirent au sort pour savoir qui commence.

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).

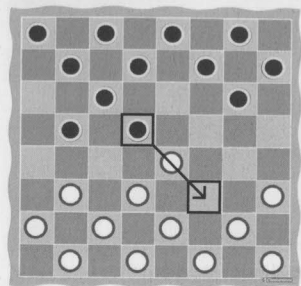


Image 1

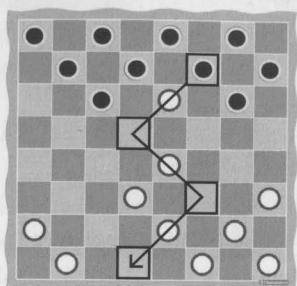


Image 2

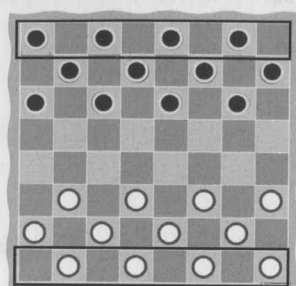


Image 3

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.

JEU DE DAMES DIAGONAL ••••

Nombre de joueurs : 2

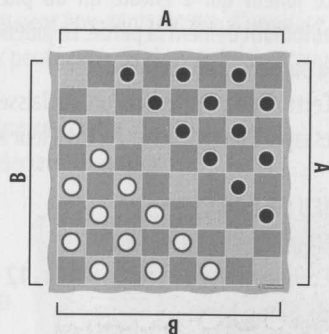
Composition du jeu : damier, 12 pions de dame rouges et 12 pions de dame bleus.

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 de dame.

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 de leur index ou de 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 bleus.

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.

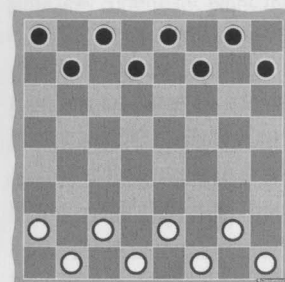


Image 1

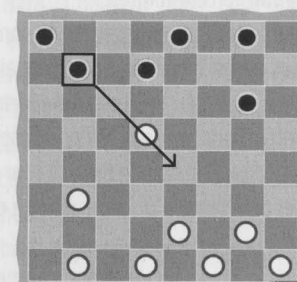


Image 2

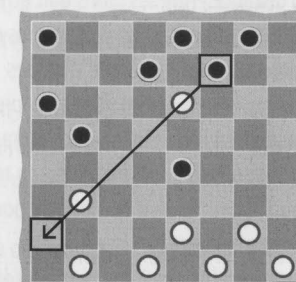


Image 3

BATAILLE RANGÉE •••

Nombre de joueurs : 2.

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

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

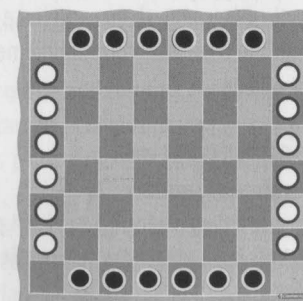


Image 1

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 bleus) présents sur cette colonne.

Pour bouger un pion horizontalement, on comptera le nombre de pions (rouges et bleus) 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.

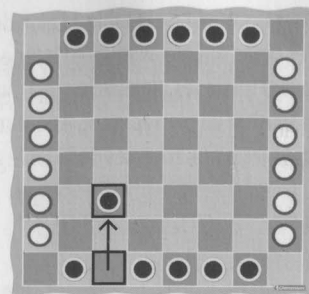


Image 2

TOUT LE MONDE DEHORS ! ••

Nombre de joueurs : 2.

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

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.

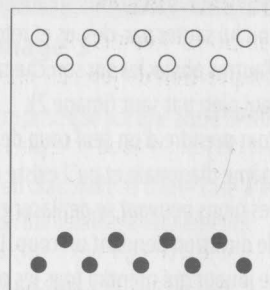
La distance entre les pions doit être d'environ 15 centimètres.

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.



FORMULE DAME ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 1 table, 4 pions de dame pour chaque joueur.

But du jeu : atteindre le premier la case d'arrivée.

Règle

Il faut monter sur une table ou par terre, sur une surface très lisse, une sorte de circuit de compétition

semblable à une piste. Il devrait de préférence être réalisé en utilisant une grande feuille de papier sur laquelle on dessine la piste ou une série de feuilles A4 assemblées avec du ruban adhésif. En l'absence de papier, nous pouvons utiliser des couverts, des crayons ou n'importe quel autre objet.

Chaque joueur place ses pions de dames (voiture) sur la LIGNE DE DÉPART et ensuite, à tour de rôle, chaque joueur déplace une de ses voitures en la poussant d'un coup sec de l'ongle. Il ne peut pas accompagner le pion avec le doigt, la main ou un autre objet. Si le pion quitte la piste, il rentre mais en reculant de la longueur d'une paume de main par rapport à sa position précédente. Rentrer signifie placer le pion sur le bord du circuit et le déplacer à partir de là au prochain tour. Le gagnant est celui qui arrive le premier. Les voitures peuvent être impliquées dans des collisions. Une voiture qui est tamponnée et sort de piste à cause de l'accident est perdue jusqu'à la fin de la partie et ne peut pas rentrer. La voiture responsable de la collision, par contre, rentre en suivant les règles normales en cas de sortie de piste.

FOOTBALL-PUCE ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 22 pions de dame (11 par équipe) + 1 puce (le 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.

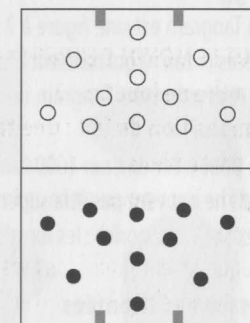
Pour les poteaux des buts, utiliser 4 bouchons de liège (ou 4 autres objets similaires comme les pions fournis dans la boîte de jeux). Pour le ballon, il suffit de prendre un pion de dame et de le retourner (côté sans étiquette) afin de bien le différencier. Le schéma ci-après montre la disposition des « 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.

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.

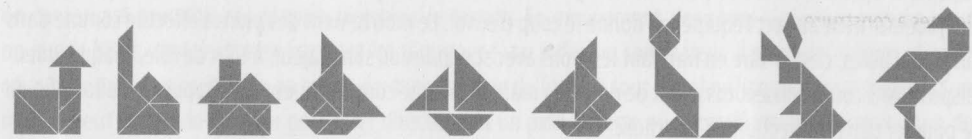
La réalisation des Tangram demande de la patience, de l'imagination et de l'humour !

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.

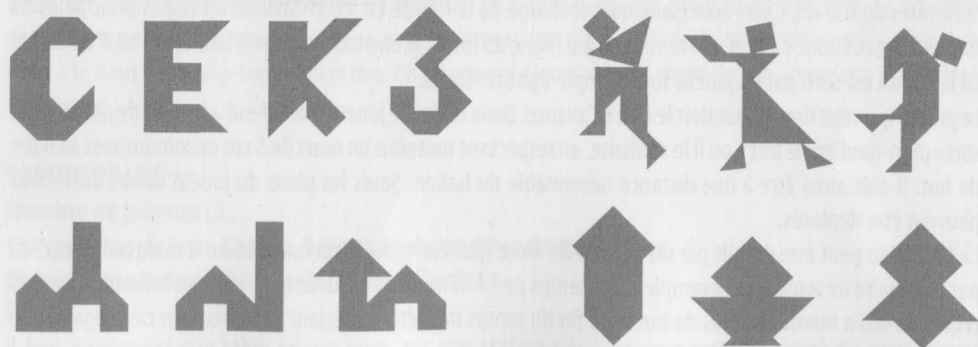
Les formes inventées

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.

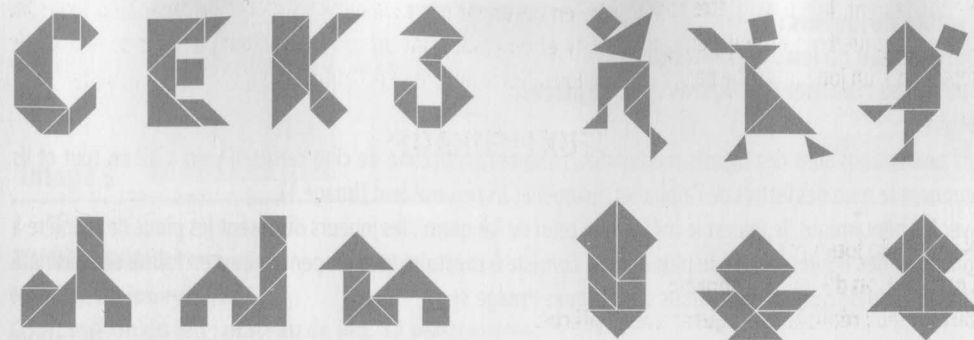


Les formes copiées ou reproduites

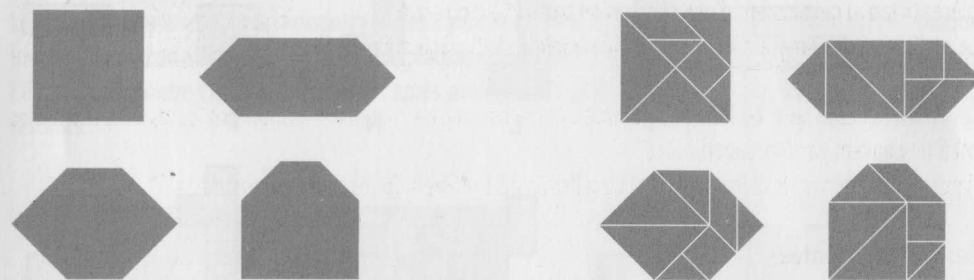
Le joueur essaye de refaire avec les pièces du Tangram des formes préétablies comme celles indiquées ci-dessous.



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 ils 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).

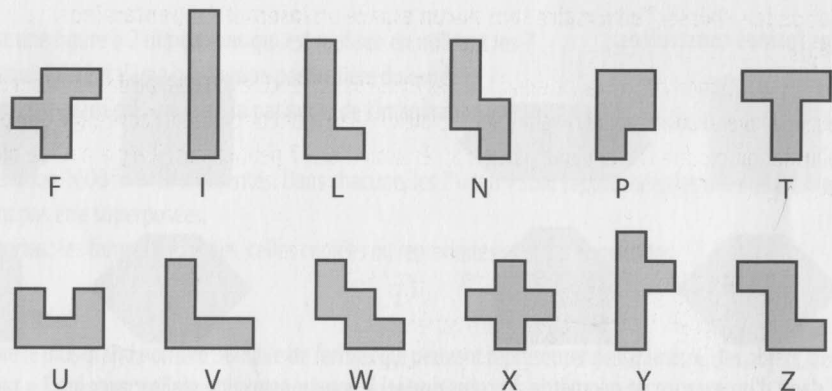


Image 1

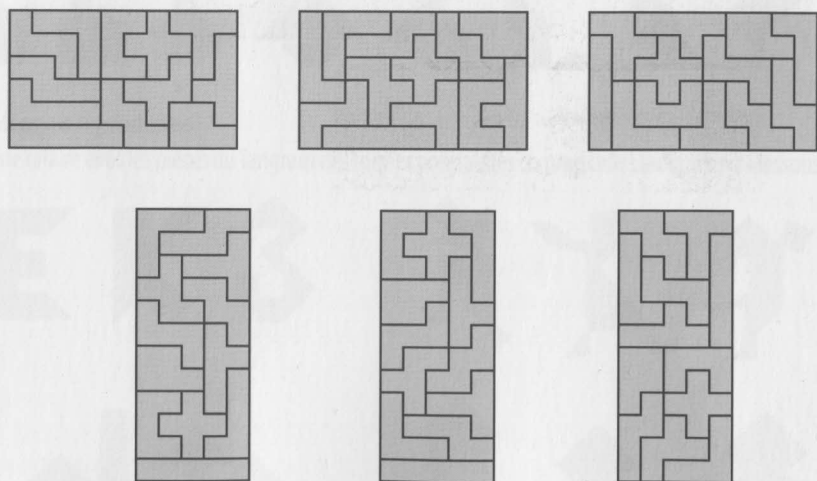


Image 2

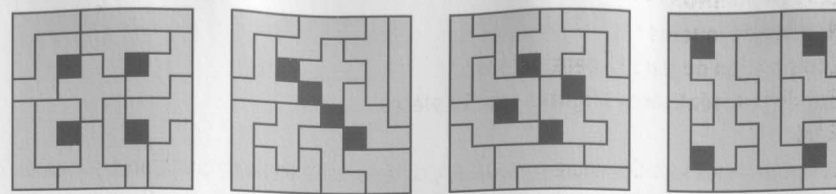


Image 3

JEU DE GOLOMB ••••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : plateau de jeu, 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.

