

Spielregeln **Règles de jeu** **Regole del gioco**



35 Spiele
35 jeux
35 giochi



Sommaire

Jeux de dés

Hâte-toi lentement	16
– Leu jeu des partenaires	16
– Petits chapeaux – Hâte-toi lentement	16
– Deux contre deux	17
Chapeau ... chapeau!	17
– Le jeu des partis	18
– Le jeu intégral des partis	18
– La course à la tour	18
Jeu de l'oie	18
Jeu des échelles	19
Backgammon	19

Jeux de société

Jeu de dames	21
– Jeu de dames français	21
– Jeu de dames anglais	21
– Jeu de dames italien	21
– A bas les dames	21
– Dames de coin	21
– Blocus	21
– Douaniers et contrebandiers	22
Gobang	22
Gomoku	22
Halma	22
– Halma en solitaire	23
Moulin	23
– Moulin à sauts	23
Reversi	24
Solitaire	24
Loup et agneaux	25

Jeux d'adresse

Jeu de puces	25
Mikado	25

Jeux de hasard

Chicago	26
Sacré trois	26
Vive le onze!	26
Spéculation	27

Jeu de cartes

2 Pierre noir	27
---------------	----

Hâte-toi lentement

Jeu de dé pour 2 à 4 participants dès 6 ans

Matériel:

Plan de jeu

4 x 4 pions de différente couleur

1 dé

Chaque joueur choisit 4 pions de même couleur et occupe les cases de départ correspondantes.

La partie se joue au dé. Le joueur qui obtient un cinq commence. Il pose son pion dans la cinquième case du plan, à gauche des cases de sa couleur.

Au prochain tour de jeu, il peut avancer ce même pion ou en introduire un autre.

Le joueur qui obtient un six au lancer de dé peut jouer une seconde fois.

Si le pion tombe sur une case occupée par un pion adverse, ce dernier est battu et doit recommencer, sauf s'il se trouve sur une case foncée ou banquette de repos, d'où aucun pion ne peut être chassé.

Lorsque deux pions appartenant au même joueur tombent sur une même case, ils forment un blocus interdisant à tout autre participant d'enjambrer la case. Le propriétaire des deux pions peut maintenir sa position aussi longtemps qu'il a encore d'autres pions à jouer.

Dès qu'un joueur réussit à effectuer le tour complet de la piste avec ses pions et qu'il atteint les cases du but correspondant à sa couleur, il doit, pour parvenir au centre, obtenir le nombre exact de points nécessaires ou, en attendant, avancer et reculer du nombre de points obtenus.

La victoire revient au premier qui réussit à conduire ses pions au but.

Le jeu des partenaires

Cette partie se joue à quatre avec quatre pions pour chaque participant. Les joueurs placés vis-à-vis sont partenaires, bien que chacun d'entre eux ne fasse avancer que ses propres pions du nombre de points obtenus au lancer de dé. Les partenaires ne se battent pas entre eux, mais s'associent pour vaincre leurs adversaires.

Bien que leurs pions soient de couleur différente, les partenaires peuvent former un blocus avec un pion de chacun d'eux. A chaque tour de jeu, le joueur peut renoncer à jeter le dé ou à avancer son pion

pour éventuellement échapper au danger d'être battu ou aider son partenaire ayant pris du retard, si son dernier pion se trouve en sûreté sur une banquette de repos.

Les partenaires gagnent ou perdent la partie de concert. Lorsque l'un d'eux réussit à conduire ses pions au but et sort du jeu, l'autre doit affronter seul ses deux adversaires. Il est toutefois permis à l'un des deux partenaires parvenu à l'entrée du but avec son dernier pion d'effectuer un second tour de piste, afin de ne pas devoir sortir du jeu.

Petits chapeaux – Hâte-toi lentement

2 à 4 joueurs dès 6 ans

Matériel :

Plan de jeu «Hâte-toi lentement»

4 x 4 petits chapeaux de différente couleur

1 dé

But

Le but du jeu consiste à conduire ses quatre petits chapeaux sur les cases du but correspondant à sa couleur.

Règles de jeu

Le joueur obtenant le plus grand nombre de points au lancer de dé commence la partie et avance son petit chapeau du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus. Celui qui obtient un six peut jouer une seconde fois. Aussi longtemps qu'un participant n'a pas encore commencé la partie, il peut effectuer trois lancers de dé. Un six lui permet – sans obligation toutefois – d'introduire un petit chapeau dans le jeu. Lorsqu'un joueur tombe sur une case occupée par un petit chapeau adverse, il le coiffe et la capture. Les petits chapeaux capturés sont alors entraînés jusqu'à ce que le joueur atteigne la dernière banquette de repos précédant son propre but. Les prisonniers sont alors libérés, à savoir reconduits à leurs cases de départ.

Le joueur, dont le petit chapeau a été capturé, s'empresse de suivre l'adversaire avec un autre petit chapeau de sa couleur et essaie à son tour de coiffer le petit chapeau adverse et le prisonnier.

Le joueur ne fait par là que libérer son propre petit chapeau en le reconduisant à sa case de départ. Quant à celui de l'adversaire, il reste captif et continue à suivre.

Aucun petit chapeau ne peut cependant être capturé sur les huit banquettes de repos du jeu.

Fin

La victoire revient au premier qui réussit à conduire ses petits chapeaux sur les cases du but correspondant à sa couleur en obtenant le nombre exact de points nécessaires.

Deux contre deux

S'ils jouent à quatre, les participants placés vis-à-vis s'associent en partenaires. La partie se déroule conformément aux règles précédentes à quelques exceptions près.

Chapeau ... chapeau®!

Jeu de dé pour 2 à 4 participants dès 6 ans

Matériel:

Plan de jeu «Hâte-toi lentement»

4 x 4 petits chapeaux de différente couleur

1 dé

But

Chaque joueur doit essayer, avec son petit chapeau, de capturer le plus grand nombre possible de petits chapeaux adverses et les conduire dans ses cases de départ en évitant d'être lui-même capturé.

Règles de base

Au début de la partie chaque joueur obtient quatre petits chapeaux de même couleur et occupe ses cases de départ de même couleur. C'est de là que partent les petits chapeaux et là que reviennent les prisonniers. Les cases vides servent donc uniquement encore à accueillir les petits chapeaux capturés.

Les participants lancent le dé à tour de rôle et avancent leur petit chapeau du nombre de points obtenus dans la direction désirée. Les joueurs peuvent en effet se diriger à droite ou à gauche, avancer ou reculer. Ils sont également libres de jouer avec le petit chapeau de leur choix et d'introduire le nombre désiré de petits chapeaux dans le jeu. Mais il leur est cependant interdit, durant un même tour de jeu, de changer de direction et de petit chapeau.

Un petit chapeau est capturé lorsqu'il est rattrapé et coiffé par un petit chapeau adverse. Un joueur ayant capturé un ou plusieurs petits chapeaux peut en prendre d'autres encore, s'il tombe sur une case occupée, après avoir lancé le nombre exact de points nécessaires.

Le joueur peut libérer non seulement son propre petit chapeau, mais encore celui de son partenaire. Il lui est même permis d'entraîner le petit chapeau de son partenaire pendant un certain temps sous son propre petit chapeau, sans devoir le reconduire sur sa case de départ après la séparation. Chaque participant peut en outre, lors du lancer de dé, choisir le petit chapeau qu'il désire déplacer, le sien ou celui de son partenaire.

Pour reconduire les prisonniers aux cases de départ, il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact de points nécessaires. Si le joueur se trouve par exemple à deux cases du but et qu'il obtient un cinq au lancer de dé, il entre dans la case de départ en comptant un point pour y déposer les prisonniers et profite des deux points restants pour introduire un nouveau petit chapeau dans le jeu.

Si un joueur réussit à atteindre les cases de départ avec plusieurs prisonniers et plusieurs petits chapeaux de sa couleur, ces derniers sont libérés et réintroduits dans le jeu. Quant aux prisonniers, ils sont placés en sûreté.

Les cases brunes du plan de jeu représentent les banquettes de repos pouvant accueillir jusqu'à trois petits chapeaux ou piles de petits chapeaux, sans que ceux-ci ne puissent être capturés.

Sur les cases jaunes peuvent séjourner plusieurs chapeaux de même couleur. Si toutefois ceux-ci sont rejoints par un petit chapeau adverse, ce dernier peut les capturer tous à la fois.

Le joueur obtenant un six au lancer de dé peut jouer une seconde fois.

Fin

Le jeu comportant deux possibilités de gain, les joueurs doivent choisir l'une des deux stratégies suivantes:

- Stratégie d'attaque: la victoire revient au premier qui réussit à capturer le plus grand nombre de petits chapeaux adverses, et la partie s'achève dès qu'une seule couleur de petits chapeaux reste en jeu.
- Stratégie de défense: la victoire revient à celui, dont les petits chapeaux sont les derniers à rester en jeu, sans tenir compte du nombre de petits chapeaux capturés.

Le jeu des partis

Le jeu se déroule conformément aux règles de base à quelques exceptions près. Dans le jeu à quatre, les joueurs s'associent deux par deux en un parti, bien que chacun d'eux ne fasse avancer que ses propres petits chapeaux du nombre de points obtenus lors du lancer de dé. Les membres du parti ne se battent pas entre eux, mais s'associent pour vaincre leurs adversaires, à savoir les membres de l'autre parti. Chaque joueur peut libérer non seulement ses propres petits chapeaux, mais encore ceux de son partenaire et les lui restituer. Le gagnant n'est alors plus le joueur, mais le parti.

Le jeu intégral des partis

Le déroulement est identique à celui du jeu des partis, à la seule exception près que chaque lancer

de dé peut être appliqué au petit chapeau désiré, choisi parmi ceux des membres du parti.

Si, par exemple, le parti est représenté par les couleurs jaune et bleu, le participant jouant la couleur bleue peut également choisir un petit chapeau jaune, s'il juge la solution plus favorable pour son parti.

La course à la tour

La partie se déroule conformément aux règles de base, à la seule exception près que les petits chapeaux introduits dans le jeu ne reviennent plus sur les cases de départ. Les joueurs ne peuvent donc plus mettre leurs prisonniers en sûreté. Aussi les petits chapeaux s'accumulent-ils à la fin du jeu en une seule et même tour, dont le propriétaire est déclaré vainqueur.

Jeux originaux publiés avec l'aimable autorisation des Editions Otto Maier Verlag, Ravensburg.

Jeu de l'oie

Jeu de dé pour un nombre illimité de participants dès 4 ans

Matériel:

Plan de jeu «Jeu de l'oie»

1 pion par joueur

1 dé

Qui de vous n'a jamais rêvé, un jour, de garder les oies? Et qui de vous a déjà pensé à toutes les aventures qui peuvent arriver à une petite oie? Ces aventures, ce jeu va vous les faire vivre.

Chaque joueur reçoit une figurine et lance le dé. Celui qui amène le plus grand chiffre se place sur le **No 1** et commence. Lui succèdent les autres joueurs selon le chiffre qu'ils ont amené, par ordre décroissant.

- 2** Les oisons apprennent à nager. Vous restez 1 tour sans jouer.
- 5** Les vieilles oies observent les jeunes. Retournez au **3**.
- 8** Les oies sont en quête d'herbes tendres. Restez un tour sans jouer.
- 11** 2 oies racontent une histoire à une fillette. Attendez là que tous les autres joueurs vous aient dépassé. Si vous. êtes vous-même le dernier, restez 4 tours sans jouer.
- 14** Furieux, le jars chasse le petit garçon; retour au **10**.

- 17** Le renard a attrapé une oie; il faut tout recommencer.
- 20** Les petites oies se reposent sagement laissez passer votre prochain tour de jeu.
- 23** Ici, les petites oies, brusquement réveillées, s'envolent éperdument; avancez jusqu'au **25**.
- 26** Retour au pas de l'oie jusqu'au **24**.
- 29** Un chien fait reculer l'oie jusqu'au **25**.
- 32** Maintenant elles se régalent de choux, ce qui leur est interdit; en guise de punition, le joueur doit laisser passer deux fois son tour de jeu.
- 35** Le jars se précipite sur la jeune chèvre qui s'enfuit au **33**.
- 38** On amène de tout petits oisons sur le pâturage; retour au **36**.
- 41** L'oie s'envole au **43**.
- 44** Le chien observe attentivement les oies; ici le joueur laisse passer une fois son tour de jeu.
- 47** Les oies tiennent conseil: doivent-elles fuir le chien ou non? Ici le joueur laisse passer une fois son tour de jeu.
- 50** Le garçon a attrapé 2 oies; laissez passer 3 fois votre tour de jeu.
- 53** Epouvantée, l'oie retourne en courant au **48**.
- 56** L'oie a attrapé le petit garçon par son fond de culotte; retour au **54**.

- 59** Une auto passe; prise de peur, loie court au **61**.
- 62** L'auto a quand même rattrapé l'oie et l'a écrasée; le joueur tombé sur ce numéro sort du jeu.
- 65** Le petit garçon régale la petite oie d'un air de flûte. Celui qui arrive ici, doit siffler un petit morceau.
- 68** Les oies, ont trouvé une grenouille. Le joueur doit se laisser dépasser par la figurine qui le suit. S'il est déjà le dernier, il retourne au **66**.
- 71** Les oies sont dans l'enclos. Restez un tour sans jouer.
- 74** Les oies doivent attendre que la barrière soit ouverte. Restez deux tours sans jouer.
- 76** Celui qui arrive le premier au jardin des oies où se trouve le grand étang, a gagné. Il doit lancer le dé, reculer et avancer aussi longtemps que le chiffre amené ne lui permet pas d'atteindre exactement le point **76**.

Jeu des échelles

Jeu de dé pour un nombre illimité de participants dès 4 ans

Matériel:

Plan de jeu
1 pion par joueur
1 dé

Le jeu des échelles figure parmi les jeux d'enfants les plus appréciés. La règle en est si simple que même

les tout petits peuvent y jouer sans le concours des grands.

Chaque joueur lance le dé et avance son pion du nombre de points obtenus. Lorsque le pion tombe sur une image à chiffre rouge, il avance ou recule dans le sens de l'image, jusqu'à ce qu'il parvienne au chiffre bleu à la fin de l'image en question.

Exemples: Le no 2 avance au no 29
Le no 53 recule au no 49
Le no 109 recule au no 99

La victoire revient au premier qui arrive au dernier chiffre.

Backgammon

Jeu de dés pour 2 joueurs dès 8 ans

Matériel:

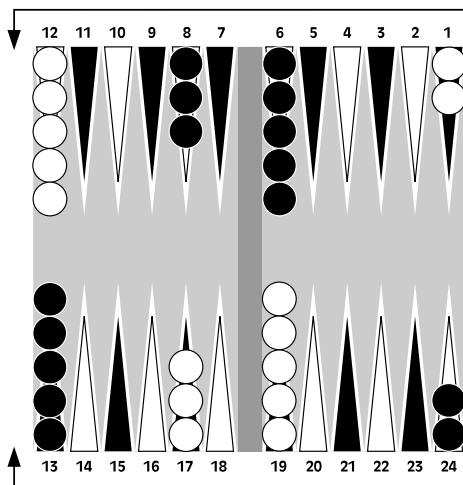
1 damier
30 pions
3 dés

Principe du jeu

Partant de sa position initiale, chaque joueur essaie de conduire ses 15 dames dans le dernier compartiment en tirant le meilleur parti possible du nombre de points marqué par les dés, puis ensuite de les sortir du jeu. Le joueur y réussissant le premier a gagné. Les joueurs jouent en sens inverse l'un de l'autre et essaient réciproquement d'empêcher la progression de l'adversaire en bloquant les flèches et en capturant les dames.

Mise en place et sens du jeu

Position initiale selon croquis. Chaque joueur reçoit 15 dames d'une seule et même couleur. Le damier comprend 24 flèches généralement numérotées



de 1 à 12 et de 1A à 12A, parfois aussi de 1 à 24. Au milieu, le damier est séparé en deux moitiés par une cloison, ce qui donne 4 compartiments – 1er compartiment, 2e compartiment, 3e compartiment et dernier compartiment – de 6 flèches chacun.

Le jeu

Le joueur A choisit la couleur blanche. Le sens de son jeu va de 1A à 12A et de 12 à 1. Les flèches 1A–6A représentent son 1er compartiment et les flèches 6–1 son dernier compartiment. Le joueur B choisit la couleur noire. Le sens de son jeu va de 1 à 12 et de 12A à 1A. Les flèches 1–6 représentent son 1er compartiment et les flèches 6A–1A son dernier compartiment. Les joueurs avancent donc leurs dames en sens inverse l'un de l'autre en partant de la position initiale. La couleur blanche progresse dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la couleur noire dans le sens des aiguilles d'une montre.

Début du jeu – Jeter le dé pour savoir qui ouvre la partie. Les deux joueurs lancent chacun un dé. Celui qui obtient le plus de points commence et avance ses dames du nombre de points marqué par les dés. Si les deux joueurs obtiennent le même nombre de points, ils doivent relancer les dés.

Progression – Les joueurs lancent à tour de rôle les deux dés en même temps et exécutent deux coups. A chaque coup, il faut compter les flèches occupées par ses propres dames ou celles de l'adversaire. Les deux coups peuvent être exécutés avec deux dames ou une seule. Même lors du coup continu, les points des deux dés ne sont jamais additionnés, mais comptés séparément comme s'il s'agissait de deux coups séparés. Si le premier coup n'est pas réalisable, le coup continu est impossible. Le joueur est libre de choisir dans quel ordre il joue ses points. S'il ne peut utiliser que les points marqués par un seul dé, il doit toujours prendre le nombre de points supérieur. Aussi ne peut-il avancer une dame que si la flèche sur laquelle il échoue est libre ou occupée par ses propres dames. Un coup est en outre possible si le joueur peut capturer une dame adverse (voir capture). En cas de doublet, à savoir si les 2 dés présentent le même nombre de points, le joueur peut avancer ses dames du double du nombre de points indiqué, à savoir 4 fois en tout. En cas d'impossibilité d'exécuter les 4 coups du doublet, le joueur doit renoncer aux points dont il ne peut se servir qu'après avoir exploité toutes les possibilités offertes. Après un doublet, on ne relance pas les dés.

Rubans – Si une flèche est occupée par 2 ou plusieurs dames, ces dernières forment un ruban. Elles sont ainsi à l'abri des attaques de l'adversaire. L'accès de la flèche est bloqué pour l'adversaire. Un pont (formation de plusieurs rubans les uns à côté des autres) s'étendant sur 6 flèches constitue une barrière insurmontable pour l'adversaire qui ne pourra avancer que si le pont se désagrège au cours du jeu.

Capture – Lorsqu'un coup tombe sur une flèche occupée par une seule dame adverse, cette dernière est capturée. Les dames capturées sont retirées du damier et déposées sur la cloison. Il est possible de battre plusieurs dames à la fois lors d'un coup continu (jusqu'à 4 dames pour un doublet).

Réintroduction – Les dames capturées doivent être réintroduites dans le jeu. Tant qu'un joueur a encore des dames sur la cloison, il ne peut avancer aucune des dames placées sur le damier. La réintroduction a lieu dans le premier compartiment du joueur concerné et se fait en fonction du nombre de points obtenu au lancer de dés. Si les flèches du dernier compartiment sont toutes bloquées par un pont, le joueur ne pourra réintroduire ses dames dans le jeu. C'est ce qu'on appelle «un tableau fermé». Il est bien entendu possible de battre l'adversaire dès la réintroduction en tombant avec sa dame sur une flèche occupée par une seule dame adverse.

Retrait – Ce n'est qu'au moment où un joueur a conduit toutes ses 15 dames dans son dernier compartiment qu'il peut retirer ses dames du jeu. S'il est parvenu, avec le premier de ses deux coups, à placer toutes ses dames dans le dernier compartiment, il pourra se servir du deuxième coup pour procéder au retrait de ses dames du jeu conformément aux points marqués par l'autre dé. Les dames sont retirées des flèches conformément au nombre de points obtenu – pour un lancer 6/5, ce sera une dame de la flèche 6 ou 6A et une dame de 5 ou 5A. Ici aussi le doublet compte double. A la différence des dames capturées, les dames retirées du jeu sont posées à côté du damier. Il arrive souvent que les flèches correspondant au nombre indiqué par les dés soient vides. S'il n'y a plus de dames sur les flèches correspondant aux numéros supérieurs, le joueur retirera les dames des flèches portant le numéro inférieur. S'il reste des dames sur une flèche portant un numéro encore plus élevé, le nombre de points obtenu au lancer de dé servira à «pousser» ces dames.

Fin du jeu

Si la couleur blanche a retiré toutes ses dames du jeu et la noire quelques-unes seulement, la couleur blanche a gagné une mise simple. La mise est doublée (gammon) si l'adversaire n'a réussi à retirer aucune dame du jeu et triplée (backgammon) si des dames de l'adversaire se trouvent encore dans le premier compartiment, voire même sur la cloison.

Doublet – En jouant pour gagner une mise, les joueurs peuvent se servir du dé à doubler (2, 4, 8, ...). Lorsqu'un joueur s'estime dans une position avantageuse, il peut placer le dé à doubler avec le chiffre 2 au-dessus à côté du damier. Soit alors son adver-

saire renonce et paie au vainqueur la mise simple, soit il accepte ce doublage, et la partie continue avec la double mise. Il revient à présent au deuxième joueur d'annoncer le prochain doublage en cas

d'amélioration selon lui de sa situation dans le jeu. Le premier joueur doit alors accepter ou verser la double mise exigée. S'il accepte, la mise est quadruplée et ainsi de suite. Avec chaque doublage, le droit au prochain doublage passe à l'autre.

Jeu des dames

Jeu de société pour 2 participants dès 10 ans

Matériel:

Damier de 64 cases

2 x 12 pions de différente couleur

Assis l'un en face de l'autre, les joueurs disposent leurs pions sur les cases sombres des trois premières rangées du damier.

Le jeu consiste à atteindre la première rangée du champ adverse avec le plus grand nombre possible de pions pour les convertir en dames.

Les participants jouent à tour de rôle et avancent diagonalement leurs pions sans jamais se poser sur les cases claires. Alors qu'il est interdit au joueur d'enjamber ses propres pions, il peut enjamber et, par la même occasion, battre les pions adverses, à condition toutefois que la case sombre juxtaposée en diagonale soit libre. Si, après un premier saut, il constate que d'autres pions peuvent encore être battus, à savoir retirés du jeu, il peut les éliminer d'un seul coup les uns après les autres, sans attendre son prochain tour de jeu. Les sauts doubles ou triples avec un seul et même pion sont donc admis. Lorsqu'un joueur oublie de sauter et de s'emparer d'un pion adverse, l'adversaire peut retirer le pion du jeu comme s'il l'avait lui-même battu.

Lorsqu'un pion atteint le but, à savoir la première rangée du champ adverse, le joueur en fait une dame en le couvrant d'un second pion de même couleur pour le distinguer des autres. Doubles pions disposant d'une plus grande liberté de mouvement, les dames peuvent aussi bien reculer qu'avancer d'un nombre illimité de cases non occupées et battre les pions adverses en enjambant et en éliminant tous les pions libres rencontrés sur leur passage. Il leur est toutefois interdit d'enjamber plusieurs pions adverses juxtaposés ou des pions de même couleur.

La victoire revient au premier qui réussit à s'emparer de tous les pions adverses ou à encercler l'adversaire de manière à l'immobiliser totalement.

Variantes:

Jeu de dames français

Ce jeu se déroule comme le précédent, à la seule exception près que le joueur peut uniquement battre les pions adverses en reculant.

Jeu de dames anglais

Ce jeu permet aux dames de battre les pions adverses en avançant et en reculant non seulement en diagonale mais aussi à la verticale et à l'horizontale.

Jeu de dames italien

Les dames ne peuvent pas être battues par un simple pion mais uniquement par les dames. Et le joueur est obligé d'éliminer le plus grand nombre possible de pions adverses en choisissant la solution la plus favorable.

A bas les dames

La victoire revient au premier qui perd tous ses pions.

Dames de coin!

Les joueurs reçoivent chacun neuf pions et occupent les coins du damier à case sombre. Ils remplissent ainsi trois rangées de cases sombres: une rangée d'une case, une autre de trois cases et une autre encore de cinq cases. Ils déplacent le damier de façon à diriger les coins ou pointes vers eux. Le jeu consiste à conduire les pions dans le champ adverse en observant les règles suivantes:

- avancer d'une seule case seulement,
- progresser vers l'avant ou diagonalement et interdiction de reculer,
- enjamber – sans obligation toutefois – les pions adverses sans les éliminer, à condition que la case juxtaposée soit libre,
- sauter vers l'avant et diagonalement et non vers l'arrière,
- interdiction d'enjamber ses propres pions.

Blocus

La partie se joue avec 12 pions comme dans le cas du jeu de dames traditionnel. Les pions avancent uniquement sur les cases sombres, et d'ailleurs d'une seule case seulement, mais aussi bien vers l'avant que vers l'arrière. Le jeu consiste à prendre les pions de l'adversaire non en les battant mais en les encerclant et en les emprisonnant. Les pions sont déclarés

perdus dès qu'ils sont totalement immobilisés. Ils sont alors éliminés du jeu. Le perdant est le premier qui perd tous ses pions.

Douaniers et contrebandiers

La partie se joue avec 12 pions comme dans le cas du jeu de dames traditionnel. Les pions se déplacent tour à tour en diagonale d'une case chaque fois soit

en avançant soit en reculant. Si une case arrière (derrière un ou plusieurs pions) est libre, les pions peuvent être survolés même en zigzag. Les pions ainsi enjambés ne sont cependant pas battus mais restent sur le damier. Le jeu consiste à conduire les pions le plus rapidement possible dans le champ adverse ou à encercler l'adversaire au point de l'immobiliser totalement.

Gobang

Jeu de société pour 2 participants dès 10 ans

Matériel:

Damier de 64 cases
64 jetons Reversi bicolores

But

Le jeu consiste à aligner une série de cinq jetons de même couleur sur une seule et même rangée.

Règle de jeu

Partager les jetons entre les participants jouant chacun avec une face de couleur différente, verte ou

rouge. Les joueurs se relaient en posant, chacun à tour de rôle, un jeton sur les cases du damier.

Tout en essayant d'aligner sa série de cinq jetons horizontalement, verticalement ou diagonalement, le joueur doit empêcher son adversaire d'en faire autant et le déranger. Il peut encercler et, par la même occasion, battre deux jetons juxtaposés. Il lui suffit pour cela de poser un nouveau jeton à côté des jetons adverses. Les deux jetons ainsi encerclés horizontalement, verticalement ou diagonalement, sont éliminés du jeu.

La victoire revient au premier qui réussit à aligner une série de cinq jetons.

Gomoku

Jeu de société pour 2 participants dès 10 ans

Matériel:

Damier de 64 cases
64 jetons Reversi bicolores

But et règle de jeu

Le but du jeu est identique à celui du Gobang, à la seule exception près que le joueur ne peut pas battre son adversaire, mais seulement l'empêcher de former une série de cinq jetons.

Dès que l'adversaire arrive à aligner trois jetons sur une seule et même rangée, le joueur doit l'empêcher de continuer, sinon le jeu est perdu. La victoire revient au premier qui réussit à former une série de cinq jetons.

Halma

Jeu de société pour 2 à 3 participants dès 10 ans

Matériel:

Plan de jeu avec étoile à six branches
3 x 15 pions de différente couleur

d'étoile opposées. Le but consiste à mener les pions aussi vite que possible dans le champ adverse. Pour y parvenir, les joueurs peuvent sauter ou avancer – mais jamais les deux en même temps – sur la case vide suivante sans tenir compte de sa couleur. En enjambant un ou plusieurs pions personnels ou adverses, ils doivent cependant toujours tomber sur une case vide ou «place d'atterrissage».

Les joueurs peuvent avancer ou sauter dans toutes les directions horizontalement, verticalement ou

Jeu à deux

Les joueurs disposent leurs pions dans deux branches

diagonalement. Les pions enjambés ne sont pas battus et restent sur le plan de jeu. L'échelle étant une série de pions permettant d'effectuer plusieurs bonds d'un seul coup, chaque joueur doit essayer de former le plus grand nombre possible d'échelles pour conduire plus rapidement ses pions au but. Pour y parvenir, il peut également utiliser les pions et les échelles de l'adversaire.

La victoire revient au premier qui réussit à conduire ses pions dans le champ adverse.

Jeu à trois

Cette variante se joue comme la partie à deux, à la seule exception près que les joueurs rangent leurs pions dans trois branches d'étoile correspondant à

leur couleur. Ayant ainsi une branche vide de part et d'autre et en face, chacun essaie d'amener aussi vite que possible ses pions dans la branche opposée de même couleur.

Halma en solitaire

La partie peut aussi se jouer en solitaire en occupant une branche d'étoile seulement avec 15 pions de couleur identique. Le joueur doit essayer de rejoindre le champ opposé en avançant et en sautant le moins possible. Lors de chaque partie de jeu, il compte le nombre de manœuvres nécessaires. Le but du jeu consiste en effet à essayer de trouver des possibilités de plus en plus favorables, en vue d'atteindre le but avec le moins possible de déplacements.

Moulin

Jeu de société pour 2 participants dès 10 ans

Matériel:

Plan de jeu «Moulin»

2 x 9 pions de différente couleur

Les joueurs reçoivent chacun neuf pions de même couleur, qu'ils posent sur le point d'intersection ou de jonction de deux lignes. Le but du jeu consiste à aligner trois pions de même couleur sur une ligne droite pour former un moulin et enlever ainsi à son adversaire un pion quelconque du plan de jeu, sans toutefois toucher aux pions formant un moulin fermé. Dès que les joueurs ont posé leurs pions, ils commencent à jouer, c'est-à-dire qu'ils avancent à tour de rôle de point en point. En avançant aussi bien qu'en posant ses pions, chaque joueur doit essayer de former le plus grand nombre possible de moulins, car chaque fermeture de moulin lui permet de prendre un pion à l'adversaire.

Lorsque le moulin d'un joueur est ouvert et que l'adversaire ferme le sien préalablement, ce dernier peut enlever un pion au moulin ouvert. Quand un participant possède deux moulins réunis de telle manière que le simple fait de pousser un pion ouvre l'un et ferme l'autre en alternance, il doit dire chaque fois que cela se produit «moulin ouvert» ou «moulin fermé». C'est ce qu'on appelle un double moulin.

Lorsqu'un joueur ne possède plus que trois pions, il peut sauter, c'est-à-dire placer un pion sur n'importe quel point inoccupé lors de son tour de jeu. A ce moment-là, il doit essayer de former un moulin et détruire celui de l'adversaire. Lorsqu'il ne possède plus que deux pions, il a perdu la partie.

Le joueur peut également gagner la partie en encerclant son adversaire, c'est-à-dire en l'immobilisant totalement.

Moulin à sauts

Cette variante du moulin se joue selon les mêmes règles de base que le jeu original, à la seule exception près que les pions, une fois posés, sautent mais n'avancent pas. Ils se déplacent en effet comme les cavaliers dans le jeu des échecs: deux points en avant et un de côté ou un point en avant et deux de côté. Les joueurs peuvent enjamber aussi bien leurs pions personnels que ceux de l'adversaire, à condition toutefois de retomber toujours sur un point inoccupé et ne pas franchir plus d'une fois les coins du plan de jeu.

Le joueur doit essayer, tout en sautant, de former un moulin pour enlever un pion à l'adversaire. Le participant ne possédant plus que trois pions peut – comme dans le jeu original – se poser sur un point inoccupé quelconque du plan de jeu.

Reversi®

Jeu de société pour 2 participants dès 8 ans

Matériel:

Damier de 64 cases
64 jetons Reversi bicolores

But

Le principe de ce jeu classique est tout aussi inhabituel que séduisant. Son but consiste en effet à encercler les jetons adverses, à les retourner et à les transformer en jetons de sa propre couleur. La victoire revient au joueur qui possède le plus grand nombre de jetons de même couleur à la fin du jeu.

Règles de jeu

Partager les jetons entre les participants choisissant chacun une face de couleur différente, verte ou rouge. Après avoir déposé deux jetons rouges et deux jetons verts au milieu du damier, les joueurs posent un jeton à tour de rôle en commençant par les rouges.

Chaque participant doit essayer de placer son jeton de manière à encercler un ou plusieurs jetons adverses, juxtaposés en ligne droite, en avançant dans toutes les directions, horizontalement, verticalement ou diagonalement. Le joueur peut ensuite retourner les jetons encerclés et les battre, sans toutefois les sortir du damier. Les jetons peuvent ainsi changer plusieurs fois de couleur tout au long du jeu.

Si un joueur pose un jeton servant à encercler plusieurs jetons adverses dans différentes directions, seul les jetons d'une seule inclusion peuvent être retournés et transformés en jetons de sa propre couleur. Lorsqu'un participant ne peut encercler les jetons adverses, il doit simplement laisser passer son tour de jeu au profit de l'adversaire.

Fin

Le jeu s'achève lorsque tous les jetons sont posés ou si, à défaut de possibilités, aucun d'entre eux ne peut plus servir à encercler l'adversaire. La victoire revient au joueur qui possède le plus grand nombre de jetons de même couleur à la fin du jeu.

Jeux originaux publiés avec l'aimable autorisation des Editions Otto Maier Verlag, Ravensburg.

Solitaire

Jeu en solitaire dès 10 ans environ

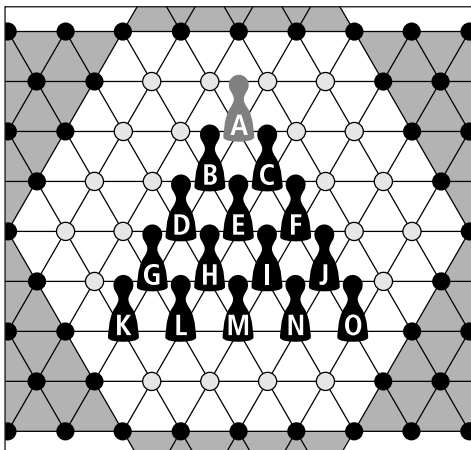
Matériel:

Plan de jeu avec étoile à six branches
15 pions de même couleur

Le joueur dispose ses quinze pions en triangle sur cinq rangées au milieu du plan de jeu. Il place un pion au sommet, deux à la seconde rangée et ainsi de suite jusqu'à cinq pions à la cinquième rangée, puis enlève le pion supérieur pour en libérer la case. En enjambant leurs voisins les plus proches par le plus court chemin, les pions se battent et sortent du jeu. Le but consiste en effet à battre les pions pour les éliminer progressivement du jeu, de façon à n'en laisser plus qu'un seul à la fin de la partie.

En guise d'illustration, désignons les pions du croquis par les lettres A à O. Si FA signifie que le pion passe de F à A en enjambant le pion C (et en l'éliminant du jeu), la solution peut être représentée ainsi:

FA – DF – NE – AD – LN – JC – OM – GB – MD – BG – CH – KD – DM.



Loup et agneaux

Jeu de société pour 2 participants dès 10 ans

Matériel:

Damier de 64 cases
1 pion noir et 4 pions blancs

Règles de jeu

Alors que l'un des participants incorpore le rôle du loup avec le pion noir, l'autre représente les agneaux en jouant avec les 4 pions blancs.

Jeu de puces

Jeu d'adresse captivant pour 1 à 4 enfants dès 5 ans et pour adultes

Matériel:

4 x 1 grande puce
4 x 4 petites puces de différente couleur

Le jeu se déroule sur une surface molle (nappe, tapis) avec une grande puce et plusieurs petites puces de même couleur pour chaque participant. Le but du jeu consiste à faire sauter les puces dans le gobelet placé au centre du cercle des joueurs. En appuyant fortement la grande puce sur le bord d'une petite puce, celle-ci saute en l'air et atterrit dans le gobelet ou à côté en cas de malchance. Les participants

le jeu se déroule sur les cases noires du damier en plaçant les agneaux sur les quatre cases noires de la première rangée et le loup sur une case noire quelconque. Les agneaux commencent la partie en avançant diagonalement d'une case, alors que le loup peut en plus reculer d'une case en diagonale. Le but du jeu consiste à encercler le loup à l'aide des agneaux, de manière à l'immobiliser totalement. Si le loup réussit toutefois à percer la rangée des agneaux, il gagne la partie, car les agneaux ne peuvent pas le poursuivre à reculons.

doivent en effet apprendre à apprécier la distance séparant les puces du gobelet.

Règles de jeu

Les joueurs font sauter simultanément leurs puces. Dès qu'ils ont tiré toutes leurs puces, ils comptent celles qui sont tombées dans le gobelet et inscrivent le nombre de points obtenus. Chaque puce de même couleur ayant atteint le but rapporte un point. La victoire revient à celui qui marque le plus grand nombre de points après dix parties de jeu.

Variante

Les joueurs font sauter successivement leurs puces. Chaque puce échouée dans le gobelet rapporte cinq points, et chaque puce tombée à côté du gobelet vaut un point de pénalisation. La victoire revient à celui qui marque le plus grand nombre de points après dix parties de jeu.

Mikado

Jeu d'adresse pour un nombre illimité de participants dès 6 ans

Matériel:

31 bâtonnets de mikado

Les bâtonnets présentent différentes valeurs:

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

Règles de jeu

Les participants empoignent les bâtonnets en immobilisant leur poing sur la table. Ils écartent ensuite subitement leurs doigts pour faire tomber les bâtonnets en forme de cercle. Si les joueurs sont insatisfaits de leur jet, ils peuvent répéter une seule fois l'opération avec l'accord des autres participants.

Le jeu consiste à enlever **individuellement** chaque bâtonnet en évitant de faire bouger les autres. Au moindre mouvement, le joueur doit interrompre le jeu au profit du prochain. L'enlèvement des bâtonnets peut s'effectuer de différentes manières, par soulèvement, poussée ou pression exercée sur la pointe de repos du bâtonnet. Le joueur gagnant le mikado bleu ou le mandarin noir et jaune peut s'en servir pour soulever les autres bâtonnets.

Il est permis aux joueurs de se lever de table, mais non de quitter leur place.

La partie s'achève dès que tous les bâtonnets sont enlevés. Les participants comptent leurs points, qui

sont ensuite notés par le meneur de jeu.

Un jeu comprend généralement cinq parties, et la victoire revient au joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points à la fin du jeu.

Chicago

Jeu de hasard pour un nombre illimité de participants dès 10 ans environ

Matériel:

3 dés

Jetons («puces», ronds de bière, etc.)

Ce jeu très apprécié comporte une cotation différente des points obtenus au lancer de dés. Le un vaut 100 points et le six vaut 60 points, alors que les autres chiffres présentent leur valeur réelle.

Le plus jeune des joueurs commence la partie en jetant les trois dés. S'il est satisfait du résultat, il retient son lancer et annonce le nombre de points obtenus. Mais il peut aussi recommencer à jouer une deuxième ou une troisième fois avec un, deux ou

trois dés en additionnant toujours le nombre de points obtenus même sur les dés immobilisés.

Exemple:

Les dés affichent deux – cinq – six. Le joueur conserve le six et relance les deux autres dés. Il obtient les chiffres un et cinq lui permettant de marquer 165 points. Le joueur aurait aussi pu lancer une troisième fois le dé affichant le chiffre cinq, dans l'espoir d'obtenir un autre un ou un autre six. Mais voyons au prochain paragraphe!

Les autres participants doivent appliquer exactement le même nombre de lancers que le premier joueur.

Celui qui marque le plus petit nombre de points perd la partie et reçoit un jeton. La victoire appartient à celui qui obtient le plus grand nombre de points, dont le maximum est 300 (trois fois un) ou «Chicago».

Sacré trois

Jeu de hasard pour un nombre illimité de participants dès 7 ans environ

Matériel:

1 dé

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque participant lance le dé autant de fois

qu'il le désire en additionnant le nombre de points obtenus. Si par malheur un trois se glisse parmi les chiffres, toute peine est perdue, car le trois annule tous les points précédents. Les joueurs se passent le dé, et tout le jeu consiste à savoir s'arrêter à temps, afin de ne pas perdre les points précédemment acquis.

La victoire revient à celui qui marque le plus de points après un nombre de parties convenu à l'avance.

Vive le onze!

Jeu de hasard pour un nombre illimité de participants dès 10 ans environ

Matériel: 2 dés, Jetons

Les jetons sont distribués équitablement entre les joueurs, qui versent chacun cinq jetons à la caisse avant de lancer les dés.

Celui qui marque onze points peut prélever le contenu de la caisse. Mais le participant obtenant un douze doit en doubler la mise. Quant à celui qui totalise moins de onze points, il doit payer à la caisse la différence entre le nombre de points obtenus et onze (un sept lui coûtera ainsi 4 jetons). Toutes les fois que la caisse est vide, chaque joueur doit verser à nouveau cinq jetons. Les participants déterminent à l'avance la durée de la partie s'achevant soit après un temps donné soit après la faillite d'un participant.

Spéculation

Jeu de hasard pour un nombre illimité de participants dès 9 ans environ

Matériel:

3 dés
Jetons

Préparatifs

Chaque joueur inscrit l'un en dessous de l'autre, sur un papier, les chiffres 3 à 8.

Déroulement

Les participants lancent à tour de rôle les trois dés durant le jeu comportant six parties. Après chaque

lancer de dés, les joueurs additionnent le nombre de points obtenus et inscrivent le total en regard du chiffre de leur choix. Ils multiplient ensuite les deux chiffres entre eux et notent le résultat. La victoire revient à celui qui marque le plus grand nombre de points après les six parties de jeu.

$$3 \times 3 = 9$$

$$4 \times 15 = 60$$

$$5 \times 8 = 40$$

$$6 \times 9 = 54$$

$$7 \times 12 = 84$$

$$8 \times 7 = 56$$

303

Pierre noir

Dès 4 ans

Après avoir été soigneusement mélangées, les cartes sont distribuées entre les participants, qui déposent les paires (deux cartes marquées du même signe en haut à gauche) au fur et à mesure de la distribution.

Le joueur possédant le plus grand nombre de cartes commence la partie en présentant son jeu à l'envers à son voisin de droite. Celui-ci tire une carte et contrôle son jeu pour voir s'il peut former et déposer une paire, avant de poursuivre à son tour la partie par la droite. Le dernier joueur en possession de Pierre noir se verra gratifié d'une belle moustache dessinée à l'aide d'un bâton de maquillage!