

CATALOGUE JEUX TRADITIONNELS

proposés à la location

Jeux d'adresse

10 min

Picardie, France

Jeu d'adresse

2 joueurs

AÉROBOLE

Pour la petite histoire

Ce jeu est un jeu traditionnel Picard, nous vous en proposons une variante.

Matériel

- 2 boules
- 1 plateau



But du jeu

Être le premier à enrouler les 8 billes de sa couleur autour des bâtons ronds ou enrouler la bille rouge.

Table ≈ 240x55x20cm

Déroulement

Une manche consiste à lancer trois fois sa boule pour essayer d'enrouler le plus de boules en bout de plateau.

Après trois lancers, on comptabilise les boules enroulées de sa couleur et on déduit celles de son adversaire.

Si lors d'un des lancers on enroule la boule rouge le score de la manche devient nul.

Le gagnant est celui qui a fait le plus de points sur 10 manches

5 min

France

Jeu d'adresse

2 joueurs

BILLARD JAPONAIS

Pour la petite histoire

Jeu d'adresse traditionnel français du XX^{ème} siècle, issu du jeu de la Bagatelle, lui-même dérivé du Trou-Madame du XVI^{ème}, le billard japonais fut très populaire dans la première moitié du XX^{ème} siècle.

A l'époque, l'engouement pour l'Asie est très prononcé et il est probable que le nom vient de ce goût pour l'exotisme.

Matériel

- 5 boules
- 1 plateau incliné



Taille ≈ 200x45x15cm

But du jeu

Réaliser le meilleur score en lançant ses 5 boules dans les cavités à points.

Déroulement

Le joueur dispose de cinq boules qu'il devra faire rouler une première fois en direction des cavités du plateau, puis recommence une seconde fois avec les boules qui sont revenues vers lui.

Son score vient de l'addition des boules bloquées dans les cavités numérotées.

20 min

XXeme siècle, Inde

Jeu d'adresse

2 à 4 joueurs

CARROM OU BILLARD INDIEN

Pour la petite histoire

L'histoire du carrom est plutôt floue. Certains prétendent qu'il fut inventé en Inde par les Maharajas alors que d'autres pensent qu'il y fut importé par les Anglais lors de la colonisation britannique. Quoi qu'il en soit, voilà un jeu très pratiqué par les Indiens depuis le siècle dernier.

Matériel

- Un plateau de jeu
- 9 pions d'une couleur
- 9 pions d'une autre
- Un pion rouge
- Un pion plus gros appelé le percuteur



Taille ≈ 120x80cm

Taille ≈ 55cm de diamètre

Taille ≈ 80x80cm

But du jeu

Être le premier joueur ou la première équipe à faire rentrer tous ses pions dans les trous du plateau, puis le rouge.



Déroulement

Règle de base pour 2 joueurs : Les joueurs se placent face à face et dispose les pions dans le cercle central, comme indiqué sur le croquis ci dessus. Le premier pion rentré détermine la couleur de chaque joueur ou équipe.

A son tour de jeu le joueur récupère le percuteur (gros palet), et le place où il veut sur sa bande de tir, juste en face de lui. On peut se placer sur les cercles situés aux extrémités de sa bande de tir mais on ne peut pas s'y mettre qu'à moitié !

Au moyen d'une pichenette, il propulse le percuteur pour les pions de sa couleur vers le trou de son choix, sur le même principe qu'au billard. A chaque fois qu'un joueur fait rentrer un pion, il rejoue.

Les règles : - On ne peut pas tirer directement en arrière de sa bande de tir. On ne peut donc pas percuter directement un pion qui se trouve entre sa bande de tir et soi ; il faut alors « faire une bande » (rebondir sur un rebord du plateau) avant de toucher le pion.

- Si on sort le rouge avant d'avoir sorti tous ses pions, il est replacé au centre et c'est au tour de l'adversaire de jouer.

- Si on sort un pion adverse on ne rejoue pas et le pion est acquis pour l'adversaire.

- Si on sort en même temps un de ses pions et un pion adverse ou rouge, on ne rejoue pas et tous les pions sont acquis sauf le rouge qui est replacé au centre.

- Si on sort le percuteur, l'adversaire à le choix entre enlever un de ses pions (ou le rouge s'il a déjà sorti tous ses pions) ou replacer un pion du fautif au centre du jeu. Le joueur fautif ne rejoue pas !

- Si on sort un pion du plateau, il est remis au centre du jeu et c'est à l'adversaire de jouer.

- Si le percuteur est envoyé dans un trou, on retire un de ses pions déjà logé dans un trou et on le remet au centre du jeu, c'est à l'adversaire de jouer.

- Si on envoie le percuteur et un de ses pions dans un trou, deux de ses pions sont sortis et replacés au centre. Si le joueur n'a qu'un seul pion dans un trou, le second sera retiré ultérieurement!

- On peut percuter directement les pions de l'adversaire.

Règles évoluées :

Règles pour 4 joueurs par équipes de 2 : Les coéquipiers sont face à face, chaque joueur à sa bande de tir face à lui. Chaque équipe joue la même couleur et les 4 joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Les règles restent les même.

Variante « aux points » pour 2,3,4 joueurs : Il ne s'agit plus ici de faire sortir des pions de sa couleur mais de réaliser le maximum de points en sortant des pions.

La valeur des pions est la suivante : 5 points pour le pion rouge, 2 points pour les pions noirs et 1 point pour les pions blancs.

Autorisation de tenter de sortir le rouge si et seulement si, et a chaque fois, on vient de sortir un pion blanc ou noir. S'il est sorti, le rouge est replacé au centre, on peut donc marquer plusieurs fois 5 points au cours de la partie. Si le pion est rouge est sorti par erreur par un joueur, il y a pénalité : ce même joueur remet un de ses pions sortis au centre du jeu ou donne un pion de son choix à l'un de ses adversaires (au choix du joueur fautif).

Fin du jeu

Lorsque l'un des joueurs a rentré tous ses pions et le pion rouge.

4 min

France

Jeu
d'adresse
coopératif

2 à 10
joueurs

CRAYON COOPÉRATIF

Ce jeu permet de vivre un temps ludique en équipe et révèle les talents cachés de dessinateur-riche.

Matériel

- 1 crayon coopératif + craie ou feutre
- de grandes feuilles

A poser sur une table ou jouer au sol

But du jeu

Au choix (laissez libre court à votre imagination) : parcourir un circuit, résoudre un labyrinthe, réaliser un dessin, écrire un mot...

Déroulement

Chaque joueur-se prend une ficelle ou plus (cela dépend du nombre de joueur-se-s). Simultanément, tirez les ficelles pour diriger le crayon. Après, tout est question de coordination pour atteindre le but qu'on s'est fixé!

Variante

Sans communiquer



5-10 min

Inconnu

Jeu d'adresse

2 joueurs

HOCKEY DE TABLE

Pour la petite histoire

Même si son lieu d'origine reste inconnu, ce jeu d'adresse semble avoir été inventé dans les années 60/ 70'.

Matériel

- 2 manettes
- 1 palet
- 1 plateau de Hockey avec 2 buts



But du jeu

Être le premier à marquer 5 buts.

Déroulement

On tire au sort celui qui engage.

A l'aide de la poignée, on doit essayer d'envoyer le palet dans les buts adverses.

Un palet qui entre et qui ressort des buts est une « gamelle ». Elle enlève alors un point à celui qui l'a encaissé.

Interdictions : Il est interdit de franchir la ligne centrale (ou le milieu du plateau) avec sa poignée et d'obstruer les cages ou le plateau avec son bras.

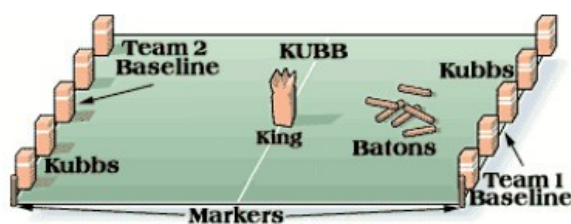
KUBB

Pour la petite histoire

Jeu de plein air que les Vikings apprécie déjà après leurs longues batailles! Le mot « kubb » signifie « bloc de bois ». Ce jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé « jeu d'échecs viking ».

Matériel

- 1 terrain de 8x5m ou 6x4m
- 1 quille roi
- 10 quilles kubb
- 6 lanceurs



Taille ≈ 10 quilles de 20cm + 1 de 30cm

But du jeu

Le but est de renverser les blocs en bois de l'adversaire à l'aide de bâtons. Le vainqueur est celui qui parvient le premier, et au final seulement, à faucher le roi.

Déroulement

Position de départ: 5 kubbs sur chaque ligne de base et le Roi au milieu de la ligne centrale.

L'équipe A commence:

Elle lance les 6 bâtons depuis leur ligne de lancer de départ, afin de faire tomber les kubbs adverses. Une fois les 6 bâtons lancés, c'est la fin du tour de l'équipe A.

L'équipe B continue:

Elle commence par la phase de renvoi: Les kubbs B tombés sont lancés par l'équipe B depuis leur ligne de base pour atteindre le camp A. Un Kubb renvoyé et arrivé dans le camp adverse A est aussitôt relevé par l'équipe A. Pendant cette phase de renvoi, si l'équipe B touche un Kubb du camp A les kubbs (celui qui a été lancé et celui ou ceux qui ont été touchés) sont regroupés, soit côte à côte, soit les uns sur les autres comme une tour. Pour regrouper les kubbs, il n'est pas nécessaire d'en faire tomber, les toucher suffit!

L'équipe B a 1 chance par kubb pour l'envoyer dans le camp A. Si elle n'y arrive pas, c'est l'équipe A qui le place où elle veut dans son propre camp: l'équipe A peut placer le kubb derrière le roi, mais doit laisser un espace d'au moins une longueur de kubb entre le roi et le kubb.

L'équipe B passe enfin à la phase d'abattage, avec les 6 bâtons lanceurs; elle doit faire tomber le plus de Kubbs adverses en commençant par les plus proche de son camp. Si un Kubb plus éloigné tombe, il n'est pas valable. Il est donc relevé par l'équipe A. Une fois les 6 lancers effectués par l'équipe B, c'est au tour de l'équipe A.

L'équipe A lance à niveau du kubb le plus proche du camp B dans son camp. C'est sa nouvelle ligne de lancer. Elle procède ensuite à la phase de renvoi et d'abattage. Et ainsi de suite: à son tour, chaque équipe, depuis sa nouvelle ligne de lancer, joue la phase de renvoi et ensuite la phase d'abattage.

Fin du jeu

Quand il n'y a plus de Kubb à abattre dans le camp adverse, on peut enfin abattre le roi. L'équipe qui y parvient gagne. Si le roi tombe avant, c'est l'équipe fautive qui perd la partie.



3 min

France

**Jeu
d'agilité**

3 joueurs

COURSE EN SAC

Matériel

3 sacs en toile de jute

But du jeu

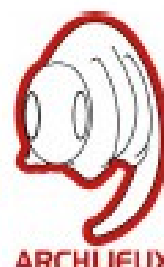
Franchir en premier la ligne d'arrivée.

Déroulement

Chacun-e s'installe dans son sac, sur la ligne de départ, puis au signal, sauter dans le sac jusqu'à franchir la ligne d'arrivée, sans sortir du sac.



Arch'Jeux - 10 Rue Archinard- 26400 CREST
Tél : 04.75.84.65.09 - www.archijeux.org



20 min

Finlande

Jeu d'adresse

2 à 10 joueurs

Mölkky

(ou Quilles Finlandaise)

Pour la petite histoire

Le Mölkky, prononcé « molku », est dérivé du Kyykkä, un ancien jeu carélien (la Carélie, située au sud-est de la Finlande)

Matériel

- Un lanceur appelé Mölkky.
- 12 quilles sont marquées de 1 à 12.
- 1 terrain d'environ 6-7m

Taille ≈ quilles de 20cm

But du jeu

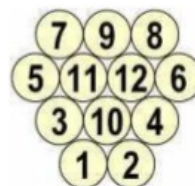
La première équipe ou le premier joueur arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie ou être le dernier joueur en jeu.

Déroulement:

Placement des quilles

Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs dans l'ordre suivant :

Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve à l'endroit indiquée par la pointe de la quille. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.



Marquer des points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le Mölkky. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

Exemple : un joueur vise la quille n° 12 et la fait tomber seule : il marque 12 points.

S'il fait tomber la n°12 et la n° 11 il ne marque que 2 points.

Attention :

Une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée entièrement et ne repose sur aucune autre. Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

Élimination :

Tout joueur qui commet trois fautes de suite (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué) est éliminé.



PALÉTANQUE

Pour la petite histoire

Ce jeu qui s'annonce à classer dans les incontournables à été inventé par Marcel Gauthier. Ses règles s'inspire directement de celles de la pétanque.

Matériel

- Un plateau de jeu rectangulaire
- 4 à 6 palets par joueur
- 1 pion cochonnet

But du jeu

Atteindre en premier le score fixé en début de partie (10 ou 15 points).

Déroulement

Le joueur qui commence la partie doit lancer le cochonnet sur le carré au centre du jeu. Il dispose de deux essais. S'il n'y parvient pas, son adversaire marque 1 point et doit à son tour lancer le cochonnet (deux essais également). Le joueur qui met le cochonnet en jeu lance alors un de ses palets, C'est ensuite au tour de son adversaire. Le joueur qui possède le palet le plus près du cochonnet « tient le point » et ne joue pas tant que son adversaire n'a pas repris le point.

Tout palet qui n'est pas sur le palet, ou ne le touche pas, est considéré comme hors et n'est pas pris en compte.

Si un joueur n'a plus de palets à lancer c'est à son adversaires de lancer les siens jusqu'à ce qu'il n'en ai plus.

Lorsque tous les palets ont été joués, le joueur qui possède le palet le plus proche du cochonnet marque 1 point par palet placé avant le mieux placé des palets du joueur adverse (comme à la pétanque!). C'est celui qui marque des points qui lance le cochonnet pour la manche suivante.

Attention, si un joueurs sort entièrement le cochonnet du carré il provoque l'arrêt de la manche et donne 2 points à son adversaire.



Taille ≈ 140x60x10cm

20 min

XXeme

Jeu d'adresse

1 à 6 joueurs ou équipes

PLATEAU SUISSE

Matériel

- 10 palets en caoutchouc
- 1 plateau en bois

But du jeu

Être le 1^{er} joueur à marquer 1495 point (ou un nombre de points fixé à l'avance)



Taille ≈ 120x60cm

Déroulement

Le 1^{er} joueur se place entre 3 et 6 mètres de la cible et lance les dix palets, compte ses points puis c'est au joueur suivant.

Chaque palet joué marque les points de la case dans laquelle, il s'est immobilisé.

Un palet chevauchant 2 ou plusieurs cases marque les points de la case la plus faible.

Un palet tombé à côté du plateau ne peut être relancé.

- la case centrale rouge annule tous les points obtenus dans la manche. Vous pouvez néanmoins s'il vous reste des palets essayer de « tirer » le palet contaminé.

- la case B : Bonus : double la somme des points marqués.

- la case M : malus : réduit de moitié la somme des points marqués

- la case X : multiplie la somme marquée par le nombre de palets déjà lancés mais pas au-delà de 5.

- la case + : marque le total des points des 2 lancés précédents. S'il s'agit des 2 premiers lancés, le joueur additionnera les deux suivants.

15 min

Amérique du Nord

Jeu d'adresse

2 joueurs

SHUFFLEBOARD

Pour la petite histoire

On trouve au Québec, Canada, et Etats-Unis différentes formes et règles de ce jeu. Certains plateaux font plus de 20 mètres et se jouent avec des cannes pour pousser des grosses assiettes en résines. Il existe une fédération de shuffleboard et de nombreuses variantes de ce jeu.

Matériel

- Un plateau de jeu
- 10 palet de deux couleurs différentes.

But du jeu

Être le premier à marquer 10 points, en plaçant le maximum de palets de sa couleur dans les zones à points.

Déroulement

On tire au sort celui qui jouera en premier.

A tour de rôle, chacun fait glisser un de ses palets afin de marquer le maximum de points. Un palet qui sort du jeu n'est pas rejoué pendant ce tour. On peut pousser ou essayer de faire sortir les palets adverses ainsi que ses propres palets.

Les joueurs commencent alternativement les autres manches.

Comptage des points:

- Un palet en équilibre, qui dépasse du bout de la planche vaut 3 points.
- Un palet situé dans la zone précédent le bout de la planche vaut 2 points.
- Un palet situé dans la zone délimité par les deux lignes vaut 1 point
- Les palets sortis du jeu ou avant la première ligne ne rapporte aucun point.

Lorsqu'un palet touche une ligne, c'est le centre du palet qui compte. S'il est pile au milieu, il sera compté comme étant dans la zone de points inférieure.



Taille \approx 420x70cm
Dissociables en 3 parties
de 1m30 à 1m50 pour transport

10 min

Pays-Bas

Jeu d'adresse

1 joueur et +

SJOELBAK OU BILLARD HOLLANDAIS

Pour la petite histoire

Ce billard hollandais du vingtième siècle jouit encore d'une grande popularité dans les régions du nord de l'Europe.

Matériel

- 1 râteau
- 1 plateau
- 30 palets.



But du jeu

Taille du plus grand $\approx 240 \times 55 \times 12$ cm + le râteau de 50×40 cm

Marquer le plus de points après trois lancers de palets. La partie se termine quand chacun des joueurs a effectué ses trois lancers.

Déroulement

Le joueur lance une première fois les 30 palets en essayant de les faire pénétrer dans les rigoles qui ont une valeur de 1 à 5 points. Après son premier lancer, le joueur récupère les palets qui ne sont pas rentrés dans les rigoles.

Il effectue son second lancer, récupère à nouveau les palets non rentrés et les relance une dernière fois.

Après son troisième lancer, le joueur décompte ses points de la manière suivante :

Après avoir décompté les palets constituant des séries de 30 points, les palets restants situés dans les rigoles valent le nombre de points indiqués par chaque rigole. Par exemple, si quatre rigoles contiennent chacune 5 palets et que la rigole de 3 points contient 7 palets, le score total du joueur est de 126 points (120+ 6)

5 min

Europe, XVIème

Jeu de hasard

1 joueur et plus

TIVOLI

Pour la petite histoire

Ce jeu d'adresse traditionnel français, issu du jeu de la Bagatelle, lui même dérivé du Trou-Madame du XVIe siècle, fut très populaire dans la première moitié du XXème siècle. Les anglais ont incliné la planche, ils y ont planté des clous pour dévier la boule propulsée par un mécanisme à ressort, et ont appelé le jeu Tivoli, ancêtre du flipper dont les premières versions électrifiées sont apparues à la fin de la seconde guerre mondiale.



Taille ≈ 135x65x10cm

Matériel

- 1 plateau planté de clous,
- 6 boules.

But du jeu

Chaque joueur va tenter de réaliser le meilleur score en laissant rouler les boules vers les cases du bas.

À la fin d'un lancer, les joueurs additionnent leurs points. Celui qui a le meilleur score gagne la partie.

Déroulement

On fait rouler les boules depuis le haut du plateau pour tenter d'atteindre les trous situés en bas du plateau .

5-15 min

XX^{ème} siècle,
Odile Perino

Jeu tactile et
de rapidité

2 à 4 joueurs

TRAPPENUM

Pour la petite histoire

Jeu de reconnaissance tactile très connu mais aux origines... inconnues!

Matériel

Boîte en bois (50 cm x 50 cm)
avec 8 trous (2 par côté)
contenant divers objets majoritairement par paires.

A poser sur une table de préférence carrée.



But du jeu

Le but du jeu est simple: seul ou par équipe de deux, il faut être le plus rapide à trouver des paires d'objets.

Déroulement

Au top départ tous les joueurs mettent en même temps les mains dans la boîte et cherchent simultanément des objets identiques... Attention, c'est un jeu tactile «à l'aveugle»: il est interdit de regarder dans la boîte! Et parfois il y a des pièges: objet solo ou objet presque identique à un autre (seule la forme compte, une paire peut comprendre 2 objets de même forme mais pas de même couleur).

Version 1):

De 2 à 4 joueurs: Chaque joueur doit trouver des paires d'objets, uniquement par le contact des mains dans la boîte. Il ne peut les sortir de la boîte que lorsqu'il a trouvé les 2 objets identiques. Les autres joueurs vérifient:

- S'il a juste, il collecte cette paire dans son «camp»: le triangle sur le dessus de la boîte qui touche le côté où il met ses mains.
- S'il a faux, il remet la fausse paire dans la boîte et s'il avait déjà au moins une paire dans son camp il en remet une dans la boîte comme pénalité.

À 4 joueurs, on peut jouer par équipe de 2 en face à face. Dans ce cas, pour gagner des paires, une équipe doit réussir à ce que ses 2 membres sortent en même temps 2 objets identiques et forment ainsi une paire. Dans cette version il faut donc communiquer avec son co-équipier, verbalement ou par contact de leurs mains dans

la boîte. Lorsqu'une équipe tente une sortie simultanée d'objets, l'autre équipe vérifie comme expliqué dans la version 1.

Version 2:

Dans cette version il faut d'abord enlever tous les objets pièges «[sokos]».

Au top départ une personne désignée au préalable sort un des objets de la boîte et le pose bien en évidence au centre du dessus de la boîte.

Chacun des joueurs doit essayer d'être le premier à retrouver à l'intérieur de la boîte de jeu la pièce exactement identique à celle sortie.

Si le joueur fait une erreur en sortant un objet non similaire à celui présenté, il doit remettre l'objet dans le trappenum et continuer à chercher le bon objet.

Variante:

Plus facile :

Pas de pénalité: lorsqu'un joueur ou une équipe commet une erreur, au lieu de rendre une paire de pénalité, rien ne se passe, on remet les objets erronés dans le trappenum.

Plus difficile :

Pénalité renforcée: lorsqu'un joueur ou une équipe commet une erreur, au lieu de ne rendre qu'une paire de pénalité, il ou elle doit rendre toutes les paires qu'il ou elle avait amassées!

Jeux de chance

5-15 min

Inconnue

Jeu de chance

1 à 8 joueurs

CROC'PION

Pour la petite histoire

Jeu de dés cousin des « mange pions » ou « six qui perd », très connu mais aux origines... inconnues ! Ici proposé dans une version « 3 jeux en 1 »

Matériel

Coffret de jeux avec couvercle recto-verso
36 pions rouges encastrables
1 dé points de 1 à 6
1 dé couleur



JEU 1 : « Jeu du grand six »

But du jeu

Se débarrasser de tous ses pions.

Déroulement

Distribuer équitablement tous les pions à tous les joueurs.

Mettre le couvercle du côté des chiffres et utiliser le dé points de 1 à 6.

Le joueur qui fait le plus grand chiffre au lancer de dé commence.

Chacun à leur tour, chaque joueur-se lance le dé et pose un des ses pions dans le trou du chiffre obtenu si la case est vide.

Si la case est déjà occupée, il/elle récupère le pion qui s'y trouve.

Le premier joueur peut forcément jouer puisque personne n'a encore posé de pions. Par contre les joueurs suivants ont le risque de récupérer un pion (un pion qu'ils ont laissé à un autre tour ou le pion d'un autre joueur.)

Lorsqu'un joueur fait un 6, le pion est "croqué", il disparaît du jeu (il tombe dans le coffret) et le joueur peut rejouer.

Fin du jeu

Dès qu'une personne n'a plus de pions, elle gagne, et c'est fini !

5-15 min

Inconnue

Jeu de chance

1 à 8 joueurs

JEU 2 : « Nourrir l'escargot »

But du jeu

Nourrir beaucoup l'escargot au point de ne plus avoir de pions à lui donner.

Déroulement

Distribuer équitablement tous les pions à tous les joueurs.

Mettre le couvercle du côté de l'escargot et utiliser le dé couleur.

Pour déterminer qui commence, on utilise le dé points et c'est celui qui fait le plus grand chiffre qui commence. Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé couleur.

On pose un des ses pions dans le trou de la couleur obtenue si la case est vide.

Si la case est déjà occupée, vous récupérez le pion qui s'y trouve.

Le premier joueur peut forcément jouer puisque personne n'a encore posé de pions. Par contre les joueurs suivants ont le risque de récupérer un pion (un pion qu'ils ont laissé à un autre tour ou le pion d'un autre joueur.) Lorsqu'un joueur tombe sur la couleur rouge, le pion est "croqué" par l'escargot, il disparaît du jeu (il tombe dans le coffret) et le joueur peut rejouer.

Fin du jeu

Le gagnant est donc le premier qui ne peut plus nourrir l'escargot (celui qui n'a plus de pions à jouer).

JEU 3 : « Soigner l'escargot »

But du jeu

Avoir bien soigné l'escargot et récolté le plus de boutons rouges.

Déroulement

Dans cette règle, au départ les joueurs n'ont pas de pions et il faut les récupérer.

Mettre le couvercle du côté de l'escargot et utiliser le dé couleur. On met 5 pions sur le dessin de l'escargot (toutes les couleurs sauf rouge). Les autres pions sont posés à côté, ce qui constituera la pioche. Dans cette version, l'escargot est malade et a des gros boutons rouges (les pions). Il faut lui enlever un maximum de boutons. Pour déterminer qui commence, on utilise le dé points et c'est celui qui fait le plus grand chiffre qui commence. Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé couleur.

Si la case de couleur est occupée par un pion, le joueur récupère le pion qui s'y trouve. Sinon il pose un pion sur la case de couleur du plateau, il prend ce pion soit dans son jeu (il faut que le joueur possède au moins 2 pions) ou dans la pioche s'il a 1 ou pas de pion.

Lorsque vous tombez sur la couleur rouge, vous avez le droit de prendre un pion à un de vos adversaires ou dans la pioche.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque l'escargot est soigné c'est-à-dire qu'il ne possède plus de boutons ou lorsque l'un des joueurs a récupéré suffisamment de boutons. Pour 2 joueurs : 6 pions, pour 3 à 5 joueurs : 4 pions, pour 6 joueurs et plus : 3 pions. Le vainqueur est celui qui a le plus de pions.



5 min

Alex randolph

Jeu de réflexion

2 joueurs

FANTOMES

Pour la petite histoire

Ce jeu de réflexion à été crée par Alex Randolph auteur allemand de jeu prolifique. Son jeu est encore édité chez gigamic.



Taille ≈ 100x70cm

Matériel

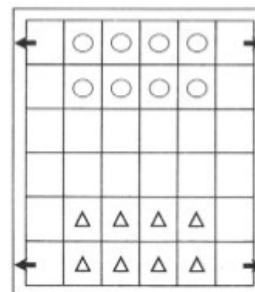
- 16 fantômes de deux couleurs différentes (4 bons fantômes et 4 mauvais fantômes),
- plateau en 6X6 cases

But du jeu

Vous pouvez gagner la partie de trois façons différentes:

1. vous éliminez les 4 bons fantômes de l'adversaire
2. l'adversaire capture vos 4 mauvais fantômes
3. un de vos bons fantômes s'échappe par une case de coin de l'adversaire (comme indiqué par les flèches). Seuls les bons fantômes ont le droit d'aller sur ces cases.

Il suffit d'atteindre un seul de ces buts.



Déroulement

On joue à tour de rôle. A chaque coup, on conduit un de ses fantômes dans une case voisine – en avant, en arrière ou de côté - mais pas diagonalement !

Si un joueur conduit un de ses fantômes sur une case où se trouve un fantôme adverse, ce dernier est capturé et sort du jeu.

20 min

Antiquité, Corée

Jeu de hasard raisonné

2 à 4 joueurs

NYOUT

Pour la petite histoire

Ce jeu pourrait trouver son origine plus d'un millénaire avant J.C. Ancêtre des jeux de parcours en croix et en cercle, ce plateau servait essentiellement pour la divination. Le Nyout est toujours très répandu en Asie et suscite l'intérêt partout dans le monde.

Matériel

- Un plateau
- 8 à 12 pions
- 4 dés à deux faces



Taille ≈ 30x20cm

But du jeu

Faire faire le tour entier du plateau à l'ensemble de ses pions.

Déroulement

Les pions sont répartis entre les joueurs de la façon suivante : à 2 joueurs chacun prend 4 pions, à 3 joueurs chacun prend 3 pions, à 4 joueurs chacun prend 2 pions et on joue en équipe de 2.

Les déplacements :

Les pions de tous les joueurs entrent par la case située à gauche du Nord (c'est la case avec un signe en forme de Y) et progressent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. A son tour de jeu, le joueur lance les dés et avance un pion de son choix en conséquence. Il rejoue s'il fait 4 ou 5.

quatre faces rouges valent	5 points
quatre faces blanches valent	4 points
trois faces blanches valent	3 points
deux faces blanches valent	2 points
une face blanche vaut	1 point

S'il le désire, il peut déplacer un pion adverse à la place des siens. Lorsqu'un pion s'arrête sur l'un des 4 pions cardinaux ou sur la case centrale, il peut changer de direction au tour suivant (il ne peut pas faire marche arrière !). Il prendra alors le chemin le plus court au départ. Il prendra alors le chemin le plus court pour atteindre la case arrivée.

Lors qu'un pion s'arrête sur un pion de sa propre couleur, les deux pions sont désormais liés jusqu'à la fin de la partie. Il se déplace donc ensemble vers la sortie. S'il sont capturés : les deux reviennent au départ. Puis, ils recommencent leurs parcours individuellement. On ne peut pas lier plus de 2 pions.

Les captures :

Lorsqu'un pion s'arrête sur un pion isolé ou doublé de l'adversaire, il prend sa place et le(s) pion(s) expulsé(s) retourne(nt) au départ. Le joueur qui vient de réaliser une prise rejoue.

5 min

Angleterre

Jeu de hasard raisonné

1 joueur et +

SHUT THE BOX

Pour la petite histoire

Inventé au XVIIIème, l'enjeu de ce jeu traditionnel des bars anglais est souvent de payer la tournée! Les marins l'ayant emporté avec eux dans leurs traversées, on le trouve désormais dans de nombreux pays.

Matériel

- Un casier avec des boîtes à fermer numérotées de 1 à 9,
- 2 dés à six faces.



But du jeu

Essayer de faire le minimum de points en fermant le maximum de boîtes. Le jeu s'arrête lorsque l'on ne peut plus fermer de boîte. Le joueur additionne les points des boîtes non fermées pour connaître son score. Celui qui a fait le plus petit score a gagné. . Celui qui a fait le plus grand score paye la tournée !

Dans la variante française les points se calculent à l'inverse du 421.

- Ex : - 147 points s'il reste les boîtes 1 - 4 - 7
- 239 points s'il reste les boîtes 2 - 3 - 9

Déroulement

Au départ du jeu, toutes les boîtes sont ouvertes (vers le haut). Le joueur lance les deux dés sur la piste et choisit de fermer les boîtes en fonction du résultat des dés.

Ex : avec 4 et 3 aux dés, on peut fermer :

- soit la boîte 4 et la boîte 3 (ou une seule des deux si l'une est déjà fermée)
- soit la boîte 7 (4+3).

Le joueur relance les dés tant qu'il peut fermer une ou plusieurs boîtes (même s'il n'utilise qu'un des deux dés)

Ex : - avec un double 5 on ne peut fermer que la boîte 5

- avec un 5 et un 4 aux dés, et les boîtes 5 et 9 déjà fermées, on ne ferme que la boîte 4.

Lorsque les boîtes 7 - 8 - 9 sont fermées, on ne lance plus qu'un seul dé à la fois.

10 min

Stefan Schulz

Jeu de chance

2 à 4 joueurs

PLOUF PLOUF GRENOUILLE

Pour la petite histoire

Les grenouilles aiment bien sauter partout. Quand elles sont contentes, elles font des courses !
Il n'y a pas de plateau de jeu.

Chaque joueur possède une grenouille. Celles-ci vont s'affronter sur un parcours que vous choisirez au gré de votre imagination : la table, un banc, par terre, ..]

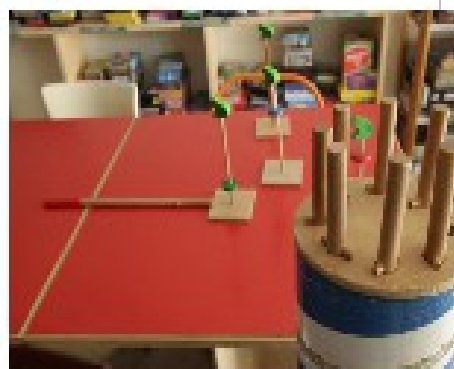
Rien ne vous empêche de rajouter quelques obstacles pour corser le jeu.

De la longueur du parcours dépendra la durée de la partie.

Matériel

- 4 figurines-grenouille avec chacune sa couleur.
- 8 Grande courte-paille dont une avec un embout rouge.

A besoin d'une table.



But du jeu

La première grenouille à franchir la ligne d'arrivée remporte la partie ! Coa !

Déroulement

Une fois sur la ligne de départ, chacun va extraire de la boîte un bâtonnet.

Ceux-ci sont de différentes longueurs que l'on ne découvre qu'une fois retirés du support.

La longueur du bâtonnet sera celui de votre bond.

Mais attention, si vous tirez le bâtonnet au bout rouge, vous perdez votre tour !

Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a franchi la ligne d'arrivée.

Jeux de stratégie

15 min

Moyen Orient

Jeu de stratégie

2 joueurs

ALQUERQUE

Pour la petite histoire

Appelé el quirkat en arabe, ce jeu naît au moins en 1400 avant J.C. Les maures l'apportèrent en Espagne, mais il est encore jouer dans le Sahara.

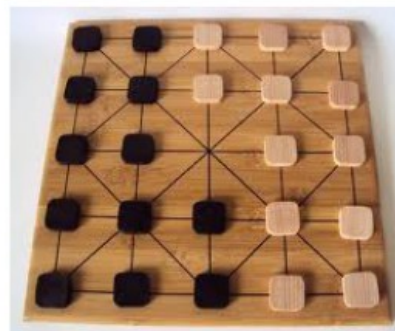
Ce Jeu traditionnel de l'antiquité a inspiré de nombreuses variantes de jeux de stratégie. Les Dames en sont une version moderne.

Matériel

- Un plateau de 25 points reliés entre eux
- 12 pions blanc et 12 pions noir

But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire



Taille ≈ 60x60cm

Déroulement

A son tour de jeu, on déplace un pion en suivant les segments, les déplacements peuvent s'effectuer dans n'importe quel direction.

La prise des pions s'effectue en passant par dessus un pion adverse, le pion est enlevé du jeu. Pour réaliser une prise, il faut que le pion adverse soit sur un point d'intersection voisin et que la case située immédiatement derrière soit vide. Un pion peut enchaîner plusieurs prises.

La prise est obligatoire. Si un joueur se déplace au lieu de prendre un pion, ou s'il n'effectue pas toutes les prises possibles, son pion est retiré du jeu par l'adversaire. En cas de choix, la prise qui retirera le plus de pions est obligatoire.

20 min

Afrique

Jeu de stratégie

2 joueurs

AWÉLÉ

Pour la petite histoire

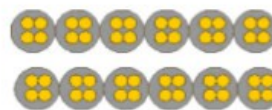
Ce jeu traditionnel de toute l'Afrique est toujours joué depuis l'Antiquité. A partir de règles simples mais d'une grande stratégie, l'Awélé nous plonge au cœur des préoccupations d'un continent : semer, récolter, remplir son grenier...

Matériel

- Un plateau (**mancala**) de 2 rangées de 6 trous chacune,
- 48 graines.

Position de départ:

Taille : format ovale ≈ 45x8cm
format rectangle ≈ 65x15cm



But du jeu

Récolter le maximum de graines.

Chaque joueur sème les graines une par une dans chaque trou et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. On peut récolter les graines lorsque l'on termine son "semis" dans un trou de l'adversaire, et que ce trou contient, en tout (après le semis) 2 ou 3 graines. Si un joueur ne peut pas alimenter son adversaire, il récolte les graines se trouvant dans son camp et la partie est alors terminée. Le vainqueur est celui qui a récolté le plus de graines.

Déroulement

Les camps

Le camp de chaque joueur est constitué par la rangée de 6 trous située immédiatement devant lui.

Déplacement des graines

Tour à tour, chaque joueur vide la totalité de l'un des 6 trous de son camp et sème les graines une par une dans les trous suivants, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, sans sauter de trous.

Capture des graines

Lorsqu'un joueur pose sa dernière graine dans un trou de la rangée adverse et que cette case d'arrivée contient désormais 2 ou 3 graines, il s'empare de son contenu.

Ces graines ainsi capturées sont retirées du jeu et vont rejoindre le grenier du joueur. Il est possible dans le même tour de jeu de réaliser une récolte dans plusieurs trous : c'est le cas si la case immédiatement antérieure à celle où vient d'avoir lieu la prise est située dans le camp adverse et contient également 2 ou 3 graines. Et ainsi de suite pour un ensemble de cases contiguës répondant aux deux conditions. Dès qu'une case ne répond plus à ces conditions, la prise s'arrête.

Cas particulier : si lors d'une prise on doit vider entièrement le camp de l'adversaire, la prise est interdite. Dans ce cas aucune graine ne sera récoltée.

Cas particuliers

Si un joueur effectue un semis de 12 graines ou plus (il fait donc un tour complet de plateau), il ne doit pas fournir de graine à son trou de départ. Un trou vidé au départ d'un semis doit toujours l'être à la fin de ce même semis. On ne peut pas "affamer" l'autre : si un joueur **A** vient de jouer et qu'il n'a plus de graine dans son camp, le joueur **B** doit obligatoirement vider un trou pour pouvoir alimenter son adversaire. Toujours selon les mêmes règles de « semis ».

20 min

Madagascar

Jeu de stratégie

2 joueurs

FANORONA

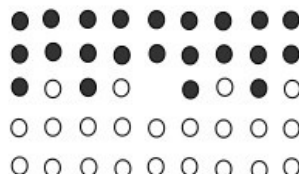
Pour la petite histoire

Né AU XVIIème siècle, ce jeu, à la manière de prendre originale, est aujourd'hui encore le jeu national de Madagascar. Il a tenu un rôle important dans les rites Malgaches et semble avoir été investi de vertus divinatoires.

Matériel

- Un plateau de 5 x 9 intersections,
- 22 pions d'une couleur,
- 22 pions d'une autre.

Taille ≈ 100x70cm



But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire, en les "percutant" ou en les "aspirant".

Déroulement

A son tour de jeu, on déplace un pion de son choix vers un point libre adjacent et le long d'une ligne. Toutes les directions indiquées par les lignes sont autorisées.

La prise :

il existe deux manières de prendre un ou plusieurs pions adverses.

- "**la percussion**" : on rapproche son pion d'un ou de plusieurs pions adverses, en rejoignant un point libre.
- "**l'aspiration**" : on éloigne son pion d'un ou de plusieurs pions adverses, en rejoignant un point libre.

Attention : un pion peut en capturer plusieurs.

Pour les capturer, les pions doivent être sur la même ligne de déplacement du pion qui aspire ou qui percute.

Pour capturer plusieurs pions au cours du même déplacement, **les pions doivent être alignés** (sur la même ligne, celle du déplacement du pion qui capture) **en continu** (sans espace vides entre eux).

Si on réalise une prise, on peut rejouer **le même pion** pour réaliser une deuxième prise, et ainsi de suite, à condition :

- **qu'on change de direction à chaque nouveau déplacement,**
- **qu'on ne repasse pas deux fois par la même case dans ce tour de jeu.**

Quand on ne peut plus réaliser de prises avec le même pion, c'est à l'autre joueur de jouer.

Toute prise possible doit obligatoirement être réalisée.

Si un joueur oublie une prise possible, son adversaire lui retire le pion qui aurait dû réaliser la prise.

Quand aucune prise n'est possible, on avance d'une case le pion de son choix.

Lorsqu'un mouvement permet de réaliser deux prises (l'une par percussion, l'autre par aspiration), on choisit l'une des deux prises uniquement.

5-15 min

Corée

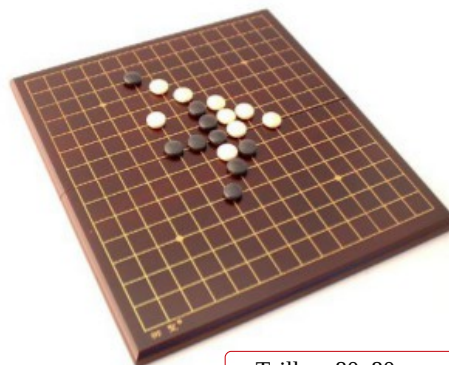
Jeu de stratégie

2 joueurs

GOMOKU NINUKI

Pour la petite histoire

On appelle également ce jeu le « Morpion Coréen ». Il fait partie des nombreuses variantes de jeux utilisant le même matériel que le jeu de Go. Une version de ce jeu est commercialisée sous le nom de « Pente » (prononcer Pèn-té).



Taille ≈ 80x80cm

Matériel

- Un plateau de 12x12 cases
- 84 pions distincts

But du jeu

Il existe 2 possibilités pour gagner la partie :

- être le premier à aligner 5 de ses pions (dans le sens horizontal, vertical ou diagonal)
- prendre 5 paires de pions à son adversaire (soit 10 pions)

Déroulement

A son tour de jeu, le joueur pose une de ses pierres sur une intersection libre au quadrillage.

Noir commence en posant une pierre sur n'importe quelle intersection du plateau. Il devra, à son prochain tour de jeu, respecter une règle particulière : poser sa deuxième pierre à au moins trois intersection de sa première. Ensuite, tous les déplacements sont possibles.

Les prises :

Si un joueur parvient à encadrer 2, et seulement 2, pions de l'adversaire, il les retire du jeu. Il est possible de capturer plusieurs paires à la fois. Par contre un joueur peut déplacer deux de ses pierre entre deux pierre s de l'adversaire sans se faire prendre, la prise étant un acte offensif.

Fin du jeu

A son tour de jeu si on est dans l'impossibilité de bouger, la partie est perdue.

15 min

XIIIème, France

Jeu de stratégie

2 joueurs

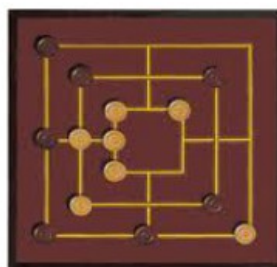
LE MOULIN

Pour la petite histoire

Jeu du XIIIème très populaire et connu dans toute l'Europe au Moyen Age sous le nom de Merelle. Aujourd'hui, de nombreuses variantes existent notamment en Islande, Chine ou encore Nigeria.

Matériel

- Un plateau de 24 intersections
- 9 pions d'une couleur
- 9 pions d'une autre couleur



Taille ≈ 80x80cm

But du jeu

Capter les pions de l'adversaire en réalisant des « moulins »: alignements de trois pions.

Déroulement

Première phase du jeu : placement

Les joueurs posent d'abord à tour de rôle un de leurs pions sur une intersection de leur choix. Dès qu'un joueur réussit un « moulin », alignement de 3 pions, il retire immédiatement du jeu un pion adverse de son choix. Un alignement est réalisé lorsque 3 pions se trouvent sur des intersections contiguës, reliées par une ligne. Attention, dans cette phase de jeu, il n'y a pas de déplacement de pion.

Lorsque tous les pions sont posés, on passe à la phase déplacement.

Seconde phase du jeu : déplacement

A son tour de jeu, chaque joueur déplace un de ses pions dans le but de réaliser un alignement de trois pions. Un pion se déplace d'une seule intersection à la fois, en suivant les traits et uniquement sur une case libre. Comme dans la phase de précédente dès qu'un joueur parvient à réaliser un alignement de trois pions sur des intersections contiguës, reliées par un trait, il retire du jeu un pion adverse de son choix.

Dès qu'un joueur n'a plus que 4 pions, il peut déplacer, à son tour de jeu, un de ses pions sur n'importe quelle intersection; et ceci jusqu'à la fin de la partie.

20 min

Somalie

Jeu de stratégie

2 joueurs

SEEGA

Pour la petite histoire

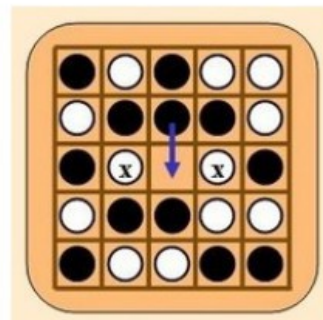
Jeu datant de plus d'un siècle, essentiellement alors pratiqué en Egypte, il est encore aujourd'hui joué en Somalie.

Matériel

- Un plateau de 5 x 5 cases,
- 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre.

But du jeu

Prendre le maximum de pions à l'adversaire.



Taille : plateau en tissu de $\approx 50 \times 50$ cm
rangé dans une boîte de 13×13 cm

Déroulement

Ce jeu se déroule en deux phases

La 1ère phase de jeu consiste à poser tous ses pions : à tour de rôle, chaque joueur pose 2 de ses pions sur des cases vides du tablier (sauf la case centrale).

Celui qui place les 2 derniers pions commence la 2nde phase : celle des déplacements et des prises.

Les déplacements se font sur n'importe quelle case contiguë (y compris celle du centre), mais pas en diagonale.

La prise se fait en tenaille : pour capturer un pion du joueur A, le joueur B doit déplacer l'un de ses pions de façon à ce que le pion A se retrouve encadré sur une même ligne par 2 pions B.

Attention : un pion A qui vient de se placer entre 2 pions B ne se fait pas prendre, sauf si l'un des 2 pions B se retire et revient le coup suivant. On rejoue le même pion tant que l'on peut faire des prises.

Les prises sont obligatoires. On peut capturer simultanément (sur le même déplacement) plusieurs pions adverses.

La case centrale est une case refuge où un pion ne peut pas être capturé.

Si à son tour de jeu, le joueur A ne peut déplacer aucun pion, c'est au joueur B de rejouer. Mais le joueur B doit déplacer un pion qui permet au joueur A de ne pas être bloqué à son tour de jeu. Si ce n'est pas possible pour lui, la partie est terminée. Le joueur ayant capturé le plus de pions remporte alors une grande victoire (voir plus bas).

Fin du jeu

Trois fins de partie possibles :

Lorsqu'un joueur n'a plus de pion sur le jeu, son adversaire remporte alors une victoire totale.

Lorsque plus aucune prise n'est possible pour les deux joueurs, le joueur qui possède le plus de pions sur le plateau remporte une grande victoire.

Lorsqu'un joueur a réalisé une barrière de pions, partageant le jeu en deux, avec aucun pion adverse de l'autre côté de cette barrière, le joueur qui possède le plus de pions sur le plateau remporte une petite victoire.

10 min

Chine

Jeu de stratégie

2 joueurs

SHAP LUK KON TSEUNG KWAN

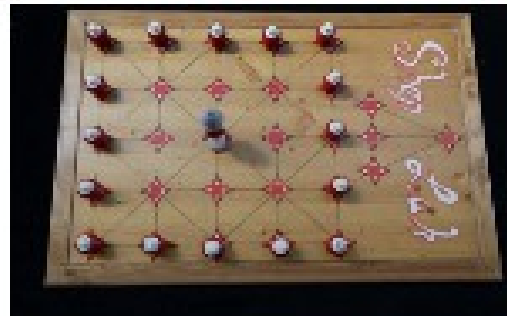
Pour la petite histoire

Voici un jeu que l'ethnologue allemand Himly a souvent vu tracé sur le sol dans les campagnes chinoises des années 1870 et qui était pratiqué par les enfants et les ouvriers.

Il existe de nombreux jeux de chasse en Asie, mais le Shap Luk est remarquable par son mode de prise très rare dans les jeux traditionnels.

Matériel

- Un plateau (100 cm/89 cm)
 - 16 pions Rebelles et 1 pion Général
- A besoin d'une table.



But du jeu

Pour les rebelles : immobiliser le général.

Pour le général : capturer 12 des 16 rebelles.

Déroulement

Les rebelles et le général se déplacent d'une intersection vers une direction libre, à condition de suivre une ligne du plateau. Les joueurs jouent à tour de rôle, en déplaçant 1 pion à chaque fois. C'est le joueur qui dirige les rebelles qui engage la partie.

Les Rebelles : Ils tentent de limiter progressivement les déplacements du général. Ils ne peuvent pas pénétrer dans le sanctuaire.

Le Général : Il tente de réaliser le maximum de prises de rebelles afin d'échapper à son encerclement.

La prise de rebelles par le général :

Le général capture 2 rebelles à la fois : pour capturer des rebelles, le général doit venir se déplacer sur une intersection située immédiatement entre deux rebelles, sur la même ligne. Les deux rebelles entre lesquels il se pose sont tous les deux retirés du jeu. Lorsque le général vient se placer entre plusieurs couples de rebelles, il élimine un seul couple de son choix. Un rebelle peut se placer en encadrement du général sans être pris car seul un déplacement du général permet de réaliser une prise.

Le sanctuaire :

Il se compose des 4 pions situés à l'extrémité du triangle. Seul le général peut pénétrer dans le sanctuaire.

Une et une seule fois au cours de la partie, le général peut « s'envoler ». Il doit pour cela parvenir au point le plus élevé du sanctuaire avant d'être emprisonné par les rebelles. S'il y parvient, le joueur replace aussitôt le général sur une intersection libre de son choix. Ce faisant, il peut réaliser une prise. Si les rebelles bloquent les trois portes d'entrée du sanctuaire alors que le général s'y trouve encore, ce dernier a perdu.

Fin du jeu

Le général gagne lorsqu'il ne reste plus que quatre pions rebelles sur le plateau. Les rebelles gagnent lorsque le général ne peut plus se déplacer à son tour de jeu ou lorsque le général est dans le sanctuaire et que les rebelles ferment les trois portes d'entrée.

10 min

Europe

Jeu de stratégie

2 joueurs

SORTILÈGES

Pour la petite histoire (fiction)

Les terribles sorcières Têtdevache et Fasderat vivent toutes les deux sur le même territoire. Elles se détestent profondément. Une des deux est de trop. Seul un grand jeu dans les champs entourant leurs maisons pourra décider laquelle des deux aura le privilège de rester sur le territoire !

Matériel

- Un plateau de 6x8 cases
- 2 pions distincts
- 46 plaques/pions amovibles.



But du jeu

Taille ≈ 100x70cm

Bloquer la sorcière de l'adversaire. Le joueur qui se retrouve dans l'impossibilité de bouger sa sorcière à perdu!

Déroulement

On tire au sort le joueur qui débutera la partie.

Au départ, les sorcières sont placées dans leurs maisons respectives.

A chaque tour de jeu on doit effectuer deux opérations dans cet ordre :

- 1) On déplace sa sorcière d'une case dans une des directions possibles (en avant, en arrière, à gauche, à droite, en diagonale).
- 2) On jette un sort sur la case de son choix (en déposant une plaque à l'endroit de son choix). La case devient ensorcelée.

Les sorcières ne peuvent pas jeter de sort sur une case "maison".

Les sorcières ne peuvent pas se poser sur une case ensorcelée.

Il ne peut y avoir qu'une seule sorcière par case.

Les sorcières ne peuvent pas sauter par dessus une case.

On peut se rendre dans la maison de l'autre. Cependant, on ne gagne pas de cette façon.

On a le droit de retourner dans sa maison autant de fois qu'on le désire en respectant les règles de déplacement, mais on peut perdre en étant bloqué dans une maison.

15 min

Afrique

Jeu de stratégie

2 joueurs

YOTE

Pour la petite histoire

Le Yoté est un jeu de stratégie par affrontement très populaire dans toute l'Afrique occidentale. Il est également appelé "Choko" en Gambie. Il se joue souvent avec des éléments naturels (bâtons, cailloux) sur des "plateaux" tracés ou creusés dans le sol.

Matériel

- Un plateau quadrillé de 6 x 5 cases
- 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre.



But du jeu

Capturer tous les pions de l'adversaire.

Déroulement

Au début de la partie, tous les pions de chaque joueur sont en dehors du jeu. A son tour de jeu on peut : soit poser un pion dans une case vide, soit effectuer un déplacement d'une case en ligne droite (pas en diagonale), soit faire une prise.

La prise :

Elle se fait en sautant par-dessus un pion adjacent, comme aux dames. On ne saute qu'un seul pion à la fois, mais chaque prise permet de retirer un autre pion adverse choisi parmi ceux situés sur le plateau (= on retire un deuxième pion adverse de son choix parmi tous les pions adverses présents sur le plateau).

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'un joueur n'a plus de pion ou lorsqu'à son tour de jeu un joueur ne peut bouger aucun de ses pions. Il a alors perdu.

Casse-tête

Indéfinie	Chine	Jeu de réflexion	1 ou +
------------------	--------------	-------------------------	---------------

TANGRAM

Pour la petite histoire

La légende dit qu'un empereur chinois du XVIème siècle du nom de « Tan » fit tomber un carreau de faïence qui se brisa en 7 morceaux. Il n'arriva jamais à rassembler les morceaux pour reconstituer le carreau mais l'homme s'aperçut qu'avec les 7 pièces il était possible de créer de formes multiples, d'où l'origine du jeu de Tangram.

Matériel

- 5 triangles isocèles rectangles, de 3 tailles différentes
- 1 carré
- 1 parallélogramme (ni carré ni losange)

A poser sur une table ou sur un tapis

But du jeu

Réaliser des formes variées avec toutes les pièces du Tangram.

Déroulement

Choisir un motif puis essayer de le réaliser avec le Tangram en respectant deux contraintes :

- aucune pièce ne doit se superposer,
- toutes les pièces doivent être utilisées.

Les modèles sont très nombreux, on en répertorie presque 2 000 dont certains extrêmement difficiles... à vous de voir quoi essayer !

