

Catalogue jeux en bois

Location à la journée ou WE



Tarifs

5€/jeu/jour

7€/jeu/WE

**5 jeux
minimum**

Adhésion à ArchijeuX obligatoire :

10€/an - individuel

20€/an - famille

30€/an - structure



Les jeux sont à venir chercher et rapporter
à notre garage [rue des Cuiretteries](#) à Crest.

Pensez à prendre un sac pour les pions et les règles et un véhicule assez grand !

Jeux d'adresse

Aérobille	Lancer de Tac
Aéroboule	Les Toupies
Billard Finlandais	Maxi Flitzer
Billard Japonais	Mikado
Billard Nicolas	Mölkky
Carrom ou billard Indien	Palet Breton
Chacun son sac	Palétanque
Chico El Diablo	Patigo
Course en sac	Pétanque de table
Crokinole	Plateau Suisse
D'Gom	Pont de Singe
Gruyère	Shuffleboard
Hockey de table	Sjoelbak ou Billard
Jeu des anneaux	Hollandais
Karl le Poisson	Skis Coopératifs
Koobi	Super Roulette
Kubb	Trappenum
La Montagne à Vaches	Weykick
	Woody Foot

Jeux de stratégie

Alquerque

Awalé

Crayon coopératif

Fanorona

Fantômes

Gomoku Ninuki

Hyène

Jeu Royal d'Ur

Morpion

Moulin

NIM ou Jeu des

Allumettes

Puissance 4

Seega

Shap Luk

Sortilège

Tangram

Yoté

Jeux de hasard

Croc'Pion

Linotte

Nyout

Plouf Plouf Grenouille

Shut the Box

Tivoli

AEROBILLE

POUR LA PETITE HISTOIRE

Le billard aéromobile est un très vieux jeu dont on retrouve l'existence dans les estaminets du Nord de la France ainsi que chez nos voisins belges et hollandais.

MATÉRIEL

- - Un plateau avec plusieurs couloirs
- - Une queue de billard
- - 8 boules

BUT DU JEU

Réaliser le meilleur score en plaçant les boules dans les couloirs à points.



DÉROULEMENT

Chaque joueur lance 8 boules dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue de billard. Chaque boule peut être lancée deux fois, si après le second lancement la boule reste dans le couloir de lancement, le joueur marque zéro.

Si sur les 8 premières boules le joueur marque zéro point, la partie s'arrête pour lui.

Si l'une des 8 premières boules marquent au moins dix points, le joueur peut continuer et lancer la deuxième série de boules.

Vous pouvez fixer le score à atteindre ou fixer un nombre de lancer par joueur.

joueur peut continuer et lancer la deuxième série de boules.

Vous pouvez fixer le score à atteindre ou fixer un nombre de lancer par joueur.

AÉROBOLE

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu est un jeu traditionnel Picard, dans sa variante sans queue de billard. Nous vous proposons 2 façons d'y jouer : une version rapide et une version longue.

MATÉRIEL

- 2 boules
- 1 plateau (245 cm / 55 cm)

A poser sur une table ou deux tréteaux.

BUT DU JEU

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

Version longue : Avoir le plus de points à la fin des 10 manches.



DÉROULEMENT

Version rapide :

Chaque joueur choisi sa couleur puis chacun à son tour lance 1 fois les 2 boules en essayant d'enrouler le plus de billes de sa couleur ou la boule rouge. Le 1^{er} à enrouler toutes les boules de sa couleur ou la boule rouge gagne. Pour prolonger vous pouvez jouer en 3 parties gagnantes ou plus.

Version longue :

Une manche consiste à lancer 3 fois une boule pour essayer d'enrouler le plus de boules en bout de plateau. Après 3 lancers, on comptabilise les boules enroulées de sa couleur et on déduit celles de son adversaire, puis c'est à lui/elle de jouer. Attention, dans cette version, 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.

LE BILLARD FINLANDAIS

POUR LA PETITE HISTOIRE

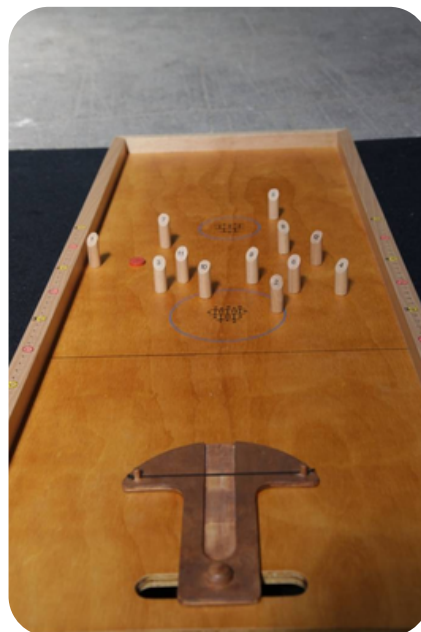
Jeu créé par des français : Patrick Piriou et Sébastien Picquenot. Le billard finlandais permet de revivre sur table tous les plaisirs du Mõlkky classique (jeu de quilles finlandais), avec en prime le maniement d'une arbalète pour viser les quilles. Adresse, précision, stratégie et convivialité, tout y est ! La fabrication est artisanale, elle commence dans un chantier d'insertion (Retz'Agir)

MATÉRIEL

- 1 plateau en bois (1m20)
 - 12 quilles biseautées numérotées de 1 à 12
 - 1 arbalète
 - 1 palet
- A poser sur une table.

BUT DU JEU

Le gagnant est le premier joueur ou la première équipe à obtenir exactement 50 points.



DÉROULEMENT

Toutes les quilles sont placées les unes contre les autres dans le cercle sur leurs cases correspondantes (voir photo ci-après).

A tour de rôle, les joueurs essaient de faire tomber les quilles pour arriver le premier à 50 points.

L'arbalète est posée dans l'encoche en début de table et peut se déplacer latéralement pour un meilleur angle de tir. Il est possible d'utiliser les bords de la table (« Bandes ») pour toucher indirectement les quilles. On peut aussi lever l'arbalète pour tirer en « lob » tant que la poignée touche l'encoche.

Si un joueur ne marque aucun point trois fois de suite, il est éliminé.

Si un joueur dépasse les 50 points, il redescend à 25 points mais continue de jouer.

LE BILLARD FINLANDAIS

DÉROULEMENT

Le marquage des points :

- Si le joueur fait tomber une quille, il marque la valeur indiquée sur la quille.
(Exemple : seule quille tombée : quille n°5 = 5 points)
- Si le joueur fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées.
(Exemple : 6 quilles tombées = 6 points)
- S'il ne fait tomber aucune quille, il ne marque pas de point et c'est un raté
(Attention, 3 ratés d'affilée : joueur éliminé)

Les quilles tombées sont ensuite relevées sur leur base à l'emplacement où elles se trouvent.

Si une quille revient avant le trait d'appoint, elle sera remise le long de la ligne au même niveau.

Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille, sur un bord de la table ou sur le palet, elle n'est pas prise en compte dans le score.

Si une ou plusieurs quilles sortent de la table, elles sont remises au centre (marquage du jeu de quilles le plus proche du fond) à leur place attribuée. (Exemple : la « 6 » sort, elle sera remise sur le chiffre 6 du 2ème marquage ou le 5 si le 6 n'est pas libre, etc....) Le joueur ne marque aucun point et ce coup correspond à un raté.

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 vienne de ce goût pour l'exotisme.

MATÉRIEL

- 5 boules
- 1 plateau incliné + 1 support à poser sur une table.

BUT DU JEU

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



DÉROULEMENT

Le/la joueur·euse dispose de 5 boules qu'il·elle devra faire rouler une première fois en direction des cavités du plateau, puis recommence une seconde fois avec les boules qui sont revenues vers elle·lui.

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

BILLARD NICOLAS

POUR LA PETITE HISTOIRE

C'est en 1895 que le billard Nicolas est apparu, il connaîtra alors un franc succès. Le billard Nicolas est un jeu d'adresse qui réunit des participants de tous les âges. C'est le jeu familial par excellence autour duquel se retrouvent petits et grands.

MATÉRIEL

- 3 poires
- 1 bille
- 1 plateau de jeu (82 cm de diamètre)
- Besoin d'une table pour poser le jeu.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de protéger son camp et d'envoyer la bille chez les adversaires en la soufflant grâce à la poire. Le joueur gagnant est celui qui aura engrangé le moins de points de pénalité.



DÉROULEMENT

Les joueurs se placent autour du jeu et prennent en main l'une des poires qu'ils placent face à eux dans l'emplacement prévu. Il est interdit de souffler avec la bouche et de bouger le billard durant la partie.

Chaque bille logée dans un camp compte 1 point de pénalité pour le receveur.

Le joueur qui a encaissé le but relance la bille sur le plateau et la partie continue.

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



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 disposent 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 de ses palets, il rejoue.

CARROM OU BILLARD INDIEN

DÉROULEMENT

- Si on sort le rouge avant d'avoir sorti tous ses pions, il est remplacé 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 remplacé 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 remplacés 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 mêmes.

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 à chaque fois, qu'on vient de sortir un pion blanc ou noir. S'il est sorti, le rouge est remplacé au centre, on peut donc marquer plusieurs fois 5 points au cours de la partie. Si le pion 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.

FIN DU JEU

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

10 min

France

Jeu d'agilité

2-8 joueurs

CHACUN SON SAC

MATÉRIEL

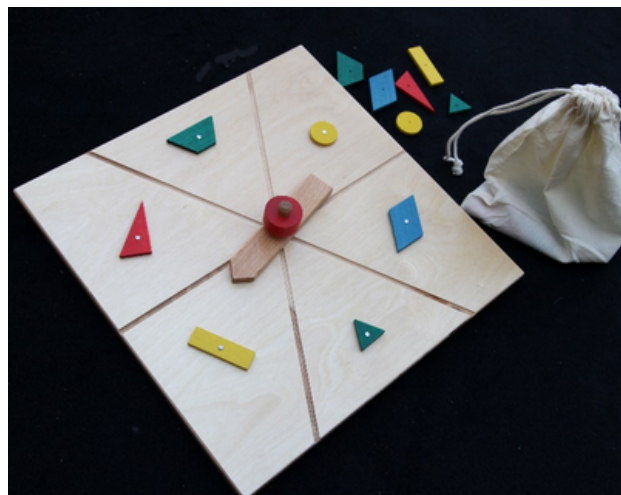
Un jeu tactile où tous les joueurs jouent en même temps.

Matériel- 8 sacs en tissu

- un plateau de jeu (30 x 30 cm) avec 6 formes.

- 48 pièces en bois teintées

A poser sur une table.



BUT DU JEU

Être le premier à sortir les 6 formes qui sont sur le plateau.

DÉROULEMENT

La flèche du plateau de jeu indique une forme, tous les joueurs vont alors chercher la pièce désignée dans leur sac grâce uniquement au toucher.

Le joueur qui trouve le premier cette pièce la gagne.

Le vainqueur est le premier à avoir sorti du sac une pièce de chaque forme.

Variante possible : poser toutes les pièces sur la table et les joueurs doivent retrouver visuellement la pièce sélectionnée.

5 min

France

Jeu d'afresse

1-6 joueurs

CHICO EL DIABLO

MATÉRIEL

- Une figure de Pad Chico el Diablo (130cm x 130 cm)
- 3 Balles
- A son propre support.

BUT DU JEU

Lancer les balles dans la gueule de « pad chico el diablo » !



DÉROULEMENT

Chaque joueur, chacun à son tour, lance les 3 balles dans la gueule de Pad Chico el Diablo.

Chaque balle qui rentre dans sa gueule donne 1 point, mais si vous lancez la balle à plus de 4m et qu'elle rentre alors vous marquez 3 points. Le premier joueur qui atteint 10 points remporte la partie.



ARCHIJEUX

café-jeux associatif
espace de vie sociale



10 Rue Archinard 26400 CREST
Tél : 04.75.84.65.09
association@archijeux.org
www.archijeux.org

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 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.



café-jeux associatif
espace de vie sociale



10 Rue Archinard 26400 CREST
Tél : 04.75.84.65.09
association@archijeux.org
www.archijeux.org

CROKINOLE

POUR LA PETITE HISTOIRE

Le Crokinole est né dans le Canada rural dans les années 1870. L'origine de ce jeu n'est pas précisément connue, mais il semble qu'il soit issu de jeux traditionnels indiens et de jeux traditionnels d'Europe du nord.

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu en bois (65 cm de diamètre)
 - 12 palet d'une couleur et 12 d'une autre.
- A poser sur une table.

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre 100 point, au terme de plusieurs manches.



DÉROULEMENT

A 2 joueurs :

Les deux joueurs se placent de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir. Chacun prend les 12 palets de sa couleur et les place hors du plateau. Le premier joueur est désigné au hasard.

A son tour, un joueur place l'un de ses palets sur la ligne extérieure de sa zone de tir. Puis il le lance à l'aide d'une pichenette. Deux cas peuvent se présenter :

1. Aucun palet adverse ne se trouve sur le plateau

Il tente de placer son palet dans le trou central :

- S'il y parvient, il retire immédiatement son palet, le place de côté : il rapportera 20 points en fin de manche.
- S'il n'y parvient pas, il doit s'arrêter dans la zone des 15 points pour rester en jeu, sinon son palet est retiré du plateau et placé dans la rigole.

S'il percute un ou plusieurs de ses propres palets en chemin, au moins un de ses palets en mouvement doit finir dans son déplacement dans la zone des 15 points pour que le coup soit valide (sinon le palet lancé et tous ceux percutes sont retirés du plateau et placés dans la rigole).

CROKINOLE

DÉROULEMENT

2. Il y a au moins un palet adverse sur le plateau

Le joueur doit absolument toucher un palet adverse à l'aide de son palet. Il est possible de percuter ses propres palets, du moment que l'un de ses palets touche un palet adverse.

Si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau et placé dans la rigole.

Si son palet touche un ou plusieurs de ses palets mais qu'il ne touche aucun palet adverse, tous les palets en mouvement sont retirés du plateau et placés dans la rigole.

Tout palet éjecté du plateau reste dans la rigole.

De même, tout palet se trouvant à l'extérieur de la zone de 5 points à l'issue de son mouvement est retiré du plateau et placé dans la rigole.

Les joueurs alternent leur lancés jusqu'à ce que les 24 palets soient sur le plateau (ou dans la rigole). Chaque joueur fait ensuite le total de ses points, puis ensuite on calcule la différence.

Exemple : Le joueur 1 totalise 45 points, le joueur 2 lui totalise 25 points. Le joueur 1 inscrit donc sur sa feuille 20 point ($45-25=20$).

FIN DE PARTIE

On joue autant de manche qu'il faut pour qu'un joueur atteigne ou dépasse les 100 points.

D'gom

MATÉRIEL

Pour ce jeu, il ne suffira pas simplement d'être adroit, il vous faudra utiliser un zeste de stratégie

- 1 plateau
- 14 palets de deux couleurs différentes

BUT DU JEU

Pousser ses palets en faisant des pichenettes et faire le plus grand nombre de points possible.



DÉROULEMENT

Chaque joueur possède 7 palets à sa couleur. Il s'agit, à tour de rôle, de faire glisser ses palets sur la table, de manière à les placer dans les espaces numérotés de 2 à 5. Si le palet tombe dans la fosse en bout de table il ne vaut rien.

A partir du moment où le joueur à placer 3 palets sur la table, il peut pousser ceux de son adversaire dans la fosse. Si il ne remplit pas la condition mais qu'il « dégomme » un palet, c'est le sien qui est placé dans la fosse et l'autre retrouve sa place initiale.

5 min

SUISSE

Jeu d'adresse

1-2 joueurs

GRUYERE

POUR LA PETITE HISTOIRE

C'est un jeu créé au 17^{ème} siècle en Suisse connu aussi sous le nom de remonte-balle...

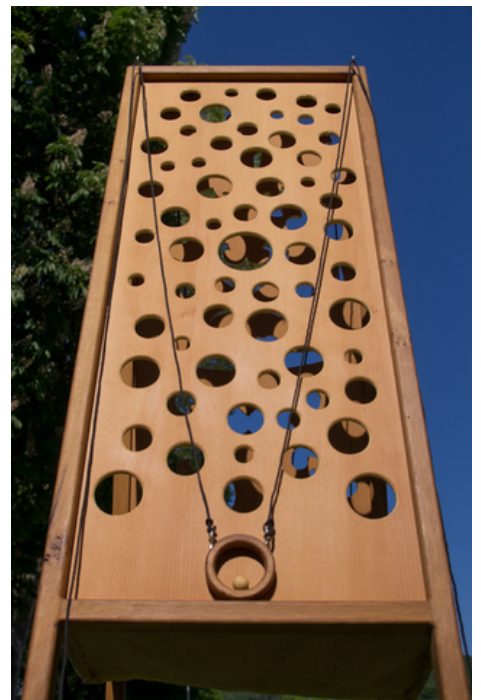
MATÉRIEL

- 3 billes
- 2 anneaux avec des cordes
- 1 double tableau

BUT DU JEU

Faire monter la bille le plus haut possible sans la faire tomber dans les trous.

Variante : à deux joueurs, chacun prend une corde. Il faut se coordonner pour faire monter la bille le plus haut possible.



café-jeux associatif
espace de vie sociale



10 Rue Archinard 26400 CREST
Tél : 04.75.84.65.09
association@archijeux.org
www.archijeux.org

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 (125 cm/ 65 cm)
- A poser sur une table.



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.

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.

Jeu des anneaux

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu est un jeu d'adresse classique qui demande précision et persévérance. On peut jouer dès que l'on sait lancer un anneau.

MATÉRIEL

- Support en forme de croix pour recevoir les anneaux lancés. (Petites dimensions)
- Des anneaux.
- À son propre support.



BUT DU JEU

Les but du jeu est simple : il suffit de lancer tous les anneaux sur le support en bois posé au sol.

DÉROULEMENT

Avant tout posez la cible au sol à une distance entre 1m50 et 4 mètres suivant la difficulté souhaitée.

Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible.

Les points sont marqués lorsque l'anneau est rentré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués.

A la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Une partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs.

Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

Il existe plusieurs variantes possibles :

- on peut relancer les anneaux qui sont tombés à côté de la cible.
- on ne peut jouer qu'avec la main gauche ou droite, on joue les yeux bandés, on se retourne avant de lancer l'anneau.
- Et bien d'autres,... à vous de les imaginer !

10 - 15 min

France

Jeu d'agilité et de
coopération.

2-8 joueurs

KARL LE POISSON

MATÉRIEL

Ce jeu est un jeu coopératif.

Karl le poisson est espiègle et gourmand ! Impossible de rester insensible.

- 1 poisson (36.5 × 20 × 16 cm).
- 6 baguettes (40 cm)
- 10 poissons chiffrés de 1 à 10 (bleu, blanc, vert, rouge)
- 10 billes

A poser sur une table.

BUT DU JEU

Karl a faim et il faut le nourrir ; il faudra donc pour cela lui faire manger tous les poissons mais attention aux billes, elle ne sont pas comestibles !



DÉROULEMENT

Vous pouvez choisir plusieurs variantes :

- Déplacer tous ensemble Karl à l'aide des baguettes pour qu'il mange les poissons.
- Déplacer Karl avec les ficelles (sans jamais le soulever) pour qu'il mange les poissons.
- Jouer avec ou sans les billes, à vous de choisir votre niveau de difficulté. Mais n'oubliez pas que les billes ne sont pas comestibles : si Karl en mange une, la partie est perdue !
- Pour plus de difficulté, vous pouvez choisir de manger les poissons dans un ordre précis, ou bien simplement les poissons avec des chiffres pairs.

KOOBI

MATÉRIEL

Ensemble de cubes et de bâtonnets en bois à assembler

- cubes et bâtonnets
- sac en toile

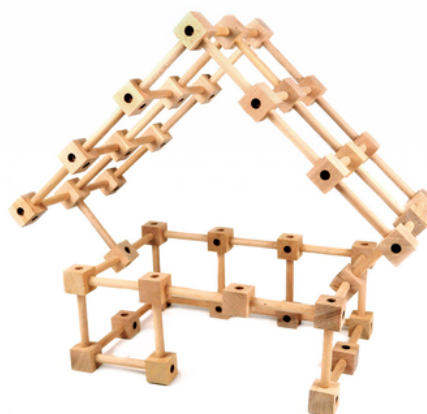
Possibilité de prêter une moquette

BUT DU JEU

But du jeu

Assembler les cube et les bâtonnets en bois pour réaliser des constructions et faire marcher l'imagination !

Conçu pour bâtir en trois dimensions, ce jeu éducatif développe la motricité, les compétences visio-spatiales et la coopération. Il permet indirectement d'aborder des concepts de géométrie et de mathématiques.



KUBB

POUR LA PETITE HISTOIRE

Jeu de plein air que les Vikings apprécient 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
- A son propre support.

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 !

KUBB

DÉROULEMENT

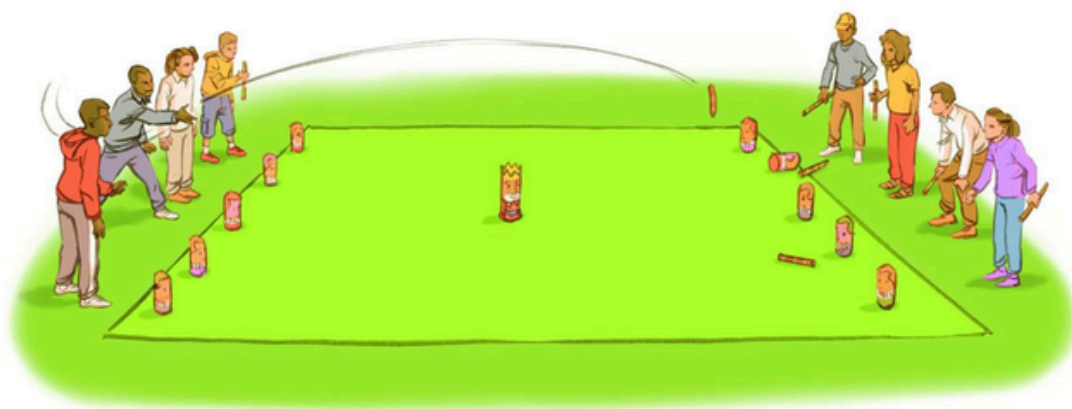
L'équipe B a 1 chance par Kubb pour l'envoyer dans le camp A. Si elle n'y arrive pas, c'est l'équipe A qui le place où elle veut dans son propre camp : l'équipe A peut placer le kubb derrière le roi, mais doit laisser un espace d'au moins une longueur de kubb entre le roi et le kubb.

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.



LA MONTAGNE À VACHES

MATÉRIEL

- 24 vaches, 12 de chaque couleur.
 - 1 montagne pour poser les pièces (70/37 cm)
- A poser sur une table.

BUT DU JEU

Empiler les vaches sur la montagne sans les faire tomber.



DÉROULEMENT

On positionne la montagne au centre de la table pour que tous les joueurs y aient accès facilement. Il existe 3 variantes possibles:

-L'empilement maximum (1 à 6 joueurs):

Chacun à leur tour, les joueurs tirent une pièce dans le sac en tissu et la pose sur la montagne (la forme des pièces et la couleur n'a pas d'importance). Le joueur peut poser sa pièce comme il veut (même si ça ennuie les autres joueurs pour poser la pièce suivante).

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs pièces, il est éliminé du jeu. Les pièces tombées sont remises dans le sac et les autres joueurs peuvent continuer à jouer.

Le gagnant est le joueur qui n'a pas fait tomber de pièces.

L'objectif lorsque l'on joue seul est de poser toutes les pièces du jeu sans en faire tomber une.

LA MONTAGNE À VACHES

DÉROULEMENT

Le premier qui n'a plus de pièces (2 à 4 joueurs) :

A 2 joueurs : 12 pièces chacun (on distribue une couleur à chaque joueur)

A 3 joueurs : 8 pièces chacun.

A 4 joueurs : 6 pièces chacun.

La répartition des pièces peut se faire de la manière suivante : les joueurs tirent toutes leurs pièces dans le sac et les mettent devant eux.

Chacun à leur tour, les joueurs posent une pièce sur la montagne de la manière qu'il souhaite.

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs pièces, il récupère les pièces tombées et les met dans sa pile de pièces.

Le gagnant est le premier joueur qui a réussi à poser toutes ses pièces sur la montagne (y compris celles qu'il a pu récupérer lorsque la montagne s'est effondrée).

Reproduire des modèles (1 à 2 joueurs) :

Le jeu de la montagne à vaches vous permettra également de reproduire des formes géométriques ou autres.

LANCER DE TAC

MATÉRIEL

6 tac-tac : trois de chaque couleur.
Support de jeu en bois (90x62 cm)
A son propre support.



BUT DU JEU

Lancer les balles à une distance d'environ 5 mètres pour qu'elles s'enroulent autour d'un barreau à l'échelle. Le premier à obtenir 21 points est le vainqueur.

DÉROULEMENT

On choisit un ordre aléatoire de passage des joueurs pour le premier tour, ensuite c'est le vainqueur du tour suivant qui redémarre le tour.

Lors de chaque tour, tous les joueurs jouent leur 3 Tac-Tac (pas en même temps).

Les points se comptent de la façon suivante :

Marche du haut = 3 points

Marche du milieu = 2 points

Marche du bas = 1 point

Bonus de 1 point si dans le même tour un joueur accroche ses 3 Tac-Tac sur la même marche ou s'il en accroche un par marche.

Si vous dépassez les 21 points alors les points de cette dernière manche sont nuls.

Il vous faut arriver à 21 points exactement.

S'il y a égalité alors c'est le premier joueur qui a la fin du tour à 2 points de plus que son adversaire qui gagne.

LES TOUPIES

POUR LA PETITE HISTOIRE

En 1926, une toupie en poterie fut déterrée des Ruines culturelles Huitiling, dans le village de Xiyin, District de Xiaxan (Shanxi), ce qui prouve que les toupies existaient en Chine depuis plus de 4000 ans.

En Angleterre au XVe siècle, chaque village possédait une toupie géante qui servait uniquement à des courses populaires, lors du Mardi gras.

MATÉRIEL

- Un support, qui sert d'arène pour les combats de toupies.
 - 4 toupies.
- A poser sur une table.

BUT DU JEU

- **Toupie chrono** : maintenir sa toupie le plus longtemps en rotation.
- **Combat de toupies** : être le dernier à avoir sa toupie en rotation.



5 min

France

Jeu d'adresse et
de rapidité

2 joueurs

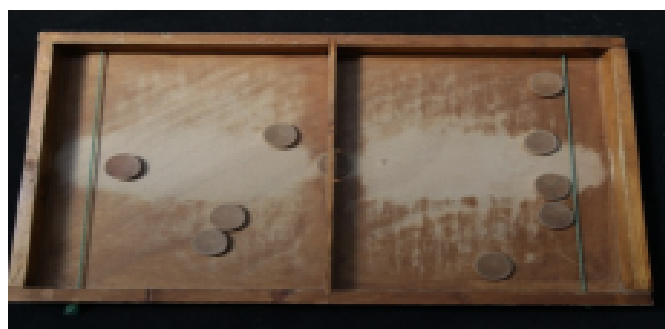
MAXI FLITZER

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu d'adresse fut inventé par Odile Perino, de l'association Quai des Ludes, dans les années 70. Il a ensuite été édité sous le nom de Passe-Trappe.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu (46 cm x 80 cm)
 - 10 palets
- A poser sur une table.



BUT DU JEU

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets.

DÉROULEMENT

Chacun se place d'un côté de la table et pose 5 palets dans son camp, le long d'un bord.

Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp vers le camp adverse, en les propulsant avec l'élastique. Il n'y a pas de tour de jeu : les joueurs lancent leurs palets en même temps, le plus vite possible.

Tous les palets doivent être lancés par l'élastique et uniquement l'élastique. Un palet qui franchit le camp adverse en passant par dessus l'ouverture n'est pas valable et doit être récupéré par le lanceur sans interruption de la partie.

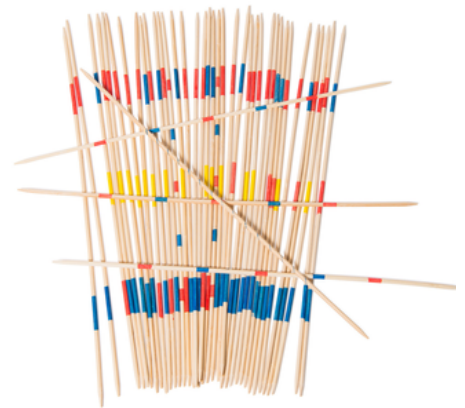
MIKADO

POUR LA PETITE HISTOIRE

Il semblerait qu'une description du jeu de Mikado apparaisse dans des écrits bouddhistes du Vème siècle av. J.-C. Il s'agit certainement d'un jeu ancestral, dont la simplicité a permis une expansion dans plusieurs civilisations, avec de multiples déclinaisons.

MATÉRIEL

- 41 baguettes de bois possédant des rayures de différentes couleurs :
- une baguette à spirale (20 points)
- 5 baguettes bleu/rouge /bleu (10 pts)
- 5 baguettes rouge/bleu/rouge/ bleu/rouge (5 pts)
- 15 baguettes rouge/jaune/bleu (3 pts)
- 15 baguettes bleu/rouge (2 pts)



DÉROULEMENT

Pour commencer une partie de Mikado, l'un des joueurs doit tout d'abord prendre l'ensemble des 41 baguettes en bois entre ses 2 mains. Puis, il les laisse simplement tomber en éventail sur une table.

Le premier joueur tente alors de retirer l'un des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Vous pouvez vous aider de la baguette à spirale, une fois en votre possession, pour retirer d'autre baguettes en bois. En soulevant par exemple la baguette que vous souhaitez grâce à la pointe de la baguette Mikado.

FIN DU JEU

La partie est terminée une fois tous les baguettes en bois ramassées.

Pour gagner une partie de Mikado, il suffit d'être le joueur ayant récolté le plus de points après comptage des baguettes suivant leurs valeurs respectives.

+ de 15 min

Carélie

Jeu d'agilité et
de stratégie

2 joueurs ou +

Le Mölkky

POUR LA PETITE HISTOIRE

Le Mölkky dérive du Kyykkä, un ancien jeu carélien (la Carélie, située au sud-est de la Finlande, est une région anciennement finlandaise devenue russe après la deuxième guerre mondiale). Il convient de préciser que ces règles sont traduites du finnois et contiennent donc des termes qu'il a été préférable de conserver en version originale, à vous d'en respecter la prononciation !

MATÉRIEL

- 12 quilles numérotées de 1 à 12.
- 1 Mölkky (cylindre de bois).
- A son propre support.

BUT DU JEU

Le principe du jeu est de faire tomber les quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky.

La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.



DÉROULEMENT

Il faut placer les quilles les unes contre les autres (de la même façon que ci-dessus) à une distance de 3 à 4 mètres du Mölkkaari (le cadre).

Pour la première partie, l'ordre des joueurs est laissé à l'appréciation de ces derniers. Pour les parties suivantes, les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la dernière partie.

Selon l'ordre établi, le premier joueur lance le Mölkky.

Les quilles sont redressées, en les plaçant à la verticale de leur base. Attention, une quille qui n'est pas complètement à terre (si elle repose en partie sur une autre quille ou le Mölkky) est redressée mais pas comptabilisée comme tombée (les points ne compteront pas pour elle).

Si une seule quille tombe, le score réalisé est le nombre marqué sur cette dernière. Si plusieurs tombent (de 2 à 12), le score est le nombre de quilles renversées.

Un joueur qui réalise trois coups manqués consécutifs (il ne touche aucune quille) est exclu du jeu.

Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint précisément 50 points. Si le score d'un joueur dépasse 50 points, celui-ci retombe à 25.

LE PALET BRETON

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu est considéré comme un sport traditionnel breton. On peut y jouer pour le plaisir ou pour la compétition mais dans tous les cas la tradition veut que l'équipe gagnante offre une tournée à l'équipe perdante !

MATÉRIEL

- Un plateau (70 X 70 X 3,2 cm).
- Un jeu de palets(16 palets).
- Un palet plus petit, appelé le maître.

BUT DU JEU

Lancer ses palets le plus proche possible du maître, un peu comme à la pétanque.



DÉROULEMENT

Lorsqu'on joue à 2 ou 4 joueurs, chaque joueur peut disposer de 2 ou 4 palets. Lorsqu'on joue à 8 joueurs, chaque joueur dispose de 2 palets.

Vous devez tracer une ligne de jeu et placer le bord de la planche à palets à 5 mètres de cette ligne.

Constituer 2 équipes. Chaque joueur doit retenir les numéros de ses palets car il faudra les reconnaître dans le décompte des points.

On tire à pile ou face l'équipe qui va lancer en premier le maître.

Chaque joueur doit se placer sur la ligne de jeu. Il peut cependant se déplacer sur la ligne jusqu'à un mètre de chaque côté par rapport au centre de la planche.

Le premier joueur essaye de lancer le maître directement sur la planche. Pour cela, il a droit à trois essais. Lorsqu'il a placé le maître sur la planche, il doit jouer deux palets consécutifs le plus près possible du maître.

Ensuite, c'est à son adversaire de lancer à son tour au moins deux palets consécutifs.

S'il n'y parvient pas, c'est à un joueur de l'équipe adverse de jouer le maître.

Si le maître a été placé par un joueur de l'équipe B parce que le joueur de l'équipe A n'y est pas parvenu au bout de 3 essais, c'est au joueur de l'équipe B de jouer ensuite ses 2 palets.

LE PALET BRETON

DÉROULEMENT

A ce stade du jeu, si vous jouez avec au moins 4 palets par joueur ou par équipe, c'est au joueur ou à l'équipe qui n'est pas le plus près du maître de jouer 2 autres palets.

Lorsque le joueur ou l'équipe n'a pas fait mieux que son adversaire, il doit jouer au minimum 2 palets et ce jusqu'à ce qu'il n'en ait plus ou jusqu'à ce qu'il ait fait mieux que son adversaire.

Puis l'équipe ou le joueur qui est placé le plus près du maître, continue de jouer ses palets restant. On compte autant de points à l'équipe qu'il y a de palets de cette même équipe le plus près du maître par rapport à l'équipe adverse.

La première équipe qui marque 12 points a gagné la partie. On peut ensuite faire la Revanche et la Belle. Une Belle se joue toujours en 15 points.

Ce qu'il faut savoir

Lorsqu'en cours de partie, le maître sort de la planche, on redémarre le coup à 0 et c'est donc le dernier joueur qui a lancé le maître qui le relance.

Lorsqu'un joueur vient de placer son 1er palet plus près du maître que son adversaire, il doit jouer encore son second palet. Ensuite l'équipe adverse doit jouer ses palets jusqu'à ce qu'elle fasse mieux que l'autre équipe.

Lorsque sur la planche, il y a le maître et au moins un palet de l'équipe A, et qu'un joueur de

l'équipe B chasse le palet de l'équipe A avec son deuxième palet, c'est au tour de l'équipe B de jouer les 2 palets suivants.

Lorsque des équipes sont constituées d'au moins deux joueurs, le joueur qui a déjà lancé un palet ne peut pas quitter sa ligne de jeu avant d'avoir joué le 2ème palet.

En cas de litige, seul son partenaire peut aller sur la planche constater la situation de jeu et éventuellement mesurer pour savoir à qui appartient le point. Le joueur peut cependant exiger de jouer son deuxième palet avant d'effectuer des mesures.

Par principe, un palet ne doit pas toucher le sol avant d'atterrir sur la planche et un palet qui était sur la planche et qui a ensuite touché le sol, ne peut pas revenir sur la planche.

Lorsque deux palets d'équipes adverses sont tous les deux sur le maître et qu'il n'y a plus de palets à jouer, le coup est nul.

Lorsque 2 palets d'équipes adverses sont sur le maître ou à même distance du maître, on dit qu'il y a atout. L'équipe qui vient de provoquer l'atout doit continuer le jeu s'il lui reste des palets à jouer.

Lorsqu'on couvre le maître avec un palet on dit faire un chapeau. Lorsqu'on dit que le chapeau prime cela veut dire qu'un palet sur le maître marque un point même si le palet de l'adversaire le touche sans le chevaucher.

Lorsqu'un joueur ou une équipe possède au moins un point, il n'est pas obligé de jouer ses palets restants et prend le point si les joueurs de l'équipe adverse n'ont plus de palets à jouer.

Un joueur ne peut pas jouer les palets de son partenaire.

PALÉTANQUE

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu qui s'annonce à classer dans les incontournables à été inventé par Marcel Gauthier.

Ses règles s'inspirent directement de celles de la pétanque.

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu rectangulaire (145cm x 55 cm)
- 4 à 6 palets par joueur·euses
- 1 pion cochonnet

A poser sur une table ou des tréteaux.



BUT DU JEU

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

DÉROULEMENT

Le·la joueur·euse qui commence la partie doit lancer le cochonnet sur le carré au centre du jeu. Il·elle dispose de 2 essais. S'il·elle n'y parvient pas, son adversaire marque 1 point et doit à son tour lancer le cochonnet.

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.

Si un joueur n'a plus de palets à lancer c'est à son adversaire de lancer les siens jusqu'à ce qu'il n'en ait 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 !)

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

PATIGO

POUR LA PETITE HISTOIRE

Patigo ou "trou de chat" ; ce nom se réfère au trou que l'on trouve dans le bas des portes (la chatière), pour faciliter les entrées et sorties nocturnes des chats.

MATÉRIEL

2 Boules
1 Patigo
A son propre support.



BUT DU JEU

Chaque joueur doit faire rouler sa boule avant de la faire passer à travers le trou d'une planche fixée au sol, en se plaçant à des distances différentes, de plus en plus éloignées.

DÉROULEMENT

A partir d'une distance de 1 mètre de la planche, des lignes de positionnement sont tracées tous les 1 mètre sur le sol.

On choisit aléatoirement l'ordre de passage des joueurs.

Pour commencer, chaque joueur effectue son premier lancer à 1 mètre de la planche.

Pour que le lancer soit considéré comme valable, il faut que la boule traverse entièrement le trou. Chaque joueur dispose de 5 ou 10 lancers (en fonction de votre choix) et il recule d'un trait, chaque fois qu'il a réussi à faire passer la boule. Dans le cas contraire, il répète son action à la même distance jusqu'à satisfaction ou épuisement de ses dix lancers.

Lorsque chacun a terminé ses 10 lancers le jeu s'achève. Le gagnant est celui qui est parvenu le plus loin ou qui a marqué le plus de points.

PÉTANQUE DE TABLE

POUR LA PETITE HISTOIRE

Invention récente également nommée « Pétanque de salon.»

MATÉRIEL

- Un plateau avec 4 tubes (80/80)
 - 3x4 billes de couleurs différentes
 - 1 cochonnet
- A besoin d'une table.

BUT DU JEU

Être le 1^{er} joueur ou la première équipe à atteindre au moins 13 points avec une différence d'au moins 2 points sur les autres joueurs.

DÉROULEMENT

Au premier tour :

Le premier joueur lance le cochonnet à travers son tube et joue ensuite une de ses billes de couleur toujours à travers son tube, puis c'est l'adversaire qui joue à son tour une de ses billes.

Au deuxième tour :

L'équipe ou le joueur qui est le plus près du cochonnet tient le point. L'équipe ou le joueur qui est le plus loin du cochonnet rejoue jusqu'à ce qu'elle soit le plus près du cochonnet. Quand une équipe ou un joueur n'a plus de billes, l'adversaire joue ses billes restantes.

Remarque :

Si lors d'un lancer une bille touche le rebord en bois, elle est considérée comme étant hors-jeu. Elle est alors retirée du jeu.

Si le cochonnet touche le rebord en bois la manche est considérée comme nulle.

Décompte des points et fin de partie

A la fin d'une manche, le joueur qui a la bille la plus proche du cochonnet marque un point. Si un même joueur a plusieurs billes qui sont les plus proches du cochonnet, il marque un point par bille.

Si à la fin d'une manche, un joueur arrive à 13 points, la partie est finie.



PLATEAU SUISSE

MATÉRIEL

- 10 palets en caoutchouc
 - 1 plateau en bois (121 cm/ 60 cm)
- À poser sur une table ou au sol.

BUT DU JEU

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



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.

PONT DE SINGE

MATÉRIEL

- 1 mallette (60x30x12 cm) contenant :
 - 2 élastiques
 - 2 supports
 - 2 barres de maintien
 - 60 bâtonnets de 3 longueurs et couleurs
- A poser sur une table



BUT DU JEU

Pont de singe est un jeu coopératif.
Le but est de réussir ensemble à faire tenir tous les bâtonnets sur les élastiques du pont de singe.

DÉROULEMENT

Chaque joueur·euses, à son tour, place un bâtonnet de son choix sur le pont de singe. Règles de pose :

- Quand un bâtonnet est posé sur un autre, il·elle doit faire un croisement avec celui-ci.
- 2 bâtonnets de même couleur ne peuvent pas se toucher.

SHUFFLEBOARD

POUR LA PETITE HISTOIRE

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

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu (403x71 cm en trois panneaux)
 - 10 palets de deux couleurs différentes.
- A poser sur deux tables.

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

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. Une fois tous les palets lancés compter les points et récupérer ses palets. Recommencer autant de manches nécessaires à ce qu'un des joueurs atteignent les 10 points. Les joueurs commencent alternativement les 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 délimitée par les deux lignes vaut 1 point
 - Les palets sortis du jeu ou avant la première ligne ne rapportent 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.



SJOELBAK (petit ou grand) ou billard Hollandais

POUR LA PETITE HISTOIRE

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

MATÉRIEL

- 1 râteau
 - 1 plateau
 - 30 palets
- A poser sur une table



BUT DU JEU

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 4 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 :

-Si des palets sont présents dans chaque rigole, on marque 20 points par lignes complétées (une ligne complète = un palet dans chaque rigole)

-Après avoir décompté les palets constituant des séries de 20 points, les palets restants situés dans les rigoles valent le nombre de points indiqués sur 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 106 points (100+ 6)

2 min

France

Jeu de
coopération

2-3 joueurs

SKIS COOPÉRATIFS

MATÉRIEL

Deux skis (200x20 cm)

A son propre support.

BUT DU JEU

Arriver au bout du parcours entier et avec ses coéquipier-e-s.

DÉROULEMENT

Chaque participant pose ses pieds sur les skis.

La difficulté réside dans la coordination des mouvements et la capacité des partenaires à coopérer.

Définir une trajectoire ou un point d'arrivée.

C'est parti !



SUPER ROULETTE

POUR LA PETITE HISTOIRE

Un jeu familial traditionnel qui ravira toutes les générations. A partir de 6 ans, mais aussi pour adultes.

MATÉRIEL

- 1 piste de jeu en bois
 - 12 billes en bois
 - 1 toupie en bois
- A besoin d'une table

BUT DU JEU

Marquer le plus de points en propulsant les billes, à l'aide de la toupie, dans les cavités se situant dans les angles du plateau.



DÉROULEMENT

Le joueur, à son tour de jeu, lance la toupie dans le plateau et attend que celle-ci s'arrête. Le joueur compte alors ses points en fonction du nombre de billes qui ont été éjectées dans les cavités. Puis c'est au tour du joueur suivant. Quand tous les joueurs ont joué, on compare les scores.

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.

5-15 min

Odile Perino

Jeu tactile et
de rapidité

2 à 4 joueurs

TRAPPENUM

DÉROULEMENT

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 précédemment expliqué.

Version 2 :

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

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 le premier 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 trapenum et continuer à chercher le bon objet.

Variante plus difficile :

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 !



café-jeux associatif
espace de vie sociale



10 Rue Archinard 26400 CREST

Tél : 04.75.84.65.09

association@archijeux.org

www.archijeux.org

5-15 min

Odile Perino

Jeu tactile et
de rapidité

2 à 4 joueurs

WEYKICK

POUR LA PETITE HISTOIRE

Quand un spécialiste de tableaux magnétiques se met à faire des jeux, cela donne naissance au WeyKick ! Créé en 2004 par Ralph Kuhl, le principe du jeu est aussi génial que simple : on peut déplacer ses personnages comme par magie grâce à un système magnétique.

MATÉRIEL

- 4 figurines magnétiques
(2 rouges et 2 bleues)
 - 1 bille
 - 1 plateau
- A besoin d'une table



BUT DU JEU

Marquer des buts à son adversaire.
Version classique : Le 1er des 2 joueurs à marquer 10 points gagne la partie.
Variantes : en X points ou en un temps imparti décidé ensemble.

DÉROULEMENT

Chacun se place d'un côté du plateau et installe les figurines de sa couleur sur celui-ci en fixant leur socle aimanté par dessous. Il faut ensuite placer ses mains sous le plateau et faire bouger les figurines en déplaçant les socles. Au top départ c'est le coup d'envoi : on lance la bille au milieu du jeu et on tente de marquer des buts en tapant dedans avec nos joueurs. Une seule contrainte : il est interdit de franchir le milieu de terrain avec ses joueurs.

FIN DU JEU

Version classique : Le 1er des 2 joueurs à marquer 10 points gagne la partie.
Variantes : Lorsque les points fixés en début de partie sont atteints ou que le temps est écoulé.

25 min

France

Jeu
d'adresse

2 à 6 joueurs

WOODY FOOT

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu a été créé par Daniel Levalois en 2005. Il a été astucieusement inspiré par... le foot !

MATÉRIEL

- Un plateau avec un terrain de foot
- 4 pions noirs
- 4 pions blanc
- 1 pion rouge (ballon de foot)

BUT DU JEU

Il faut mettre le plus de but possible, en utilisant l'art ancestral de la pichenette...

DÉROULEMENT

Quand c'est à son tour de jouer, on déplace un de ses jetons par pichenette dans le but de toucher directement le ballon rouge. Si on réussit, on continue à jouer tant qu'on touche le ballon directement. Attention néanmoins, on ne peut pas déplacer deux fois en suivant le même jeton. Le but est de mettre le ballon dans le but adverse.

On va donc déplacer plusieurs de ses jetons pour avancer progressivement avec le ballon vers le but adverse jusque quand on arrivera à se créer une ouverture vers le but. Un tir bien ajusté terminera le travail. Évidemment, entre la théorie et la pratique...

Le reste des règles est adaptable et customisable : jouer avec les limites de terrain, avec les fautes, fixer la durée du jeu ou l'objectif en nombre de buts...



ALQUERQUE

POUR LA PETITE HISTOIRE

Appelé "el quirkat" en arabe, ce jeu est apparu vers 1400 avant J.C. Les Maures l'apportèrent en Espagne, mais il est encore joué 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

- 1 plateau
- 12 pions blancs et 12 pions noirs

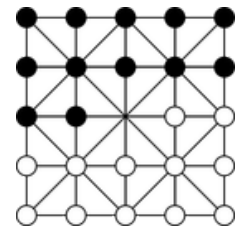
BUT DU JEU

Prendre tous les pions de l'adversaire

POSITION DE DÉPART

Comme ce schéma :

La case centrale (rouge) n'est pas occupée avant le 1er coup.
Les blancs commencent.



ALQUERQUE

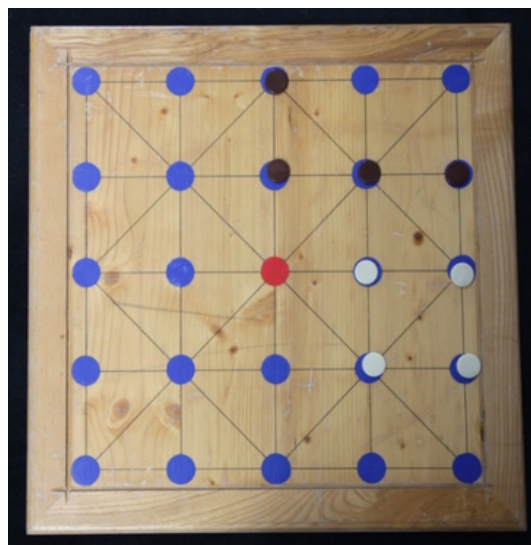
DÉROULEMENT

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

La prise des pions s'effectue en passant par dessus un pion adverse, le pion pris 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 (même prise qu'avec les Dames).

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 retire le plus de pions est obligatoire.



AWALÉ ou AWÉLÉ

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu traditionnel africain est toujours joué depuis l'Antiquité. A partir de règles simples mais d'une grande stratégie, l'Awélé ou Awalé nous plonge au cœur des préoccupations d'un continent : semer, récolter, remplir son grenier... C'est le plus répandu des jeux de la famille mancala, ensemble de jeux africains de type « compter et capturer » dans lesquels on distribue des cailloux, graines ou coquillages dans des coupelles ou des trous, parfois creusés à même le sol.

MATÉRIEL

- 1 plateau (mancala) de 2 rangées de 6 trous chacune.
 - 48 graines.
- Position de départ : 4 graines par trou, comme sur l'image :



BUT DU JEU

Récolter un maximum de graines : le vainqueur est celui qui a récolté le plus de graines.

Pour une partie plus courte, décider d'un nombre de graines à récolter pour gagner, par exemple 15.

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 trou.

AWALÉ ou AWÉLÉ

DÉROULEMENT

Cas particulier : 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.

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 (sur certains plateaux les greniers des joueurs en bout de chaque camp, sinon on pose les graines devant soi).

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 particuliers :

- On ne doit pas « affamer » l'adversaire : 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.
- On doit « nourrir » l'adversaire : si un joueur A vient de jouer et qu'il n'a plus de graines dans son camp, le joueur B doit obligatoirement vider un trou pour pouvoir alimenter son adversaire. Toujours selon les mêmes règles de « semis ».

FIN DE PARTIE

1 - Un joueur ne peut plus jouer car il n'a plus de graine dans son camp (son adversaire n'a pu au coup précédent lui en redonner). Son adversaire récupère les graines de son camp.

2 - Un joueur capture 25 graines (plus de la moitié, on peut arrêter le jeu) : il gagne.

3 - Il est évident qu'une autre prise est impossible, les mêmes positions se succédant indéfiniment. Chaque joueur récupère les graines de son camp.

4 min

France

Jeu Stratégie

2-10 joueurs

CRAYON COOPERATIF

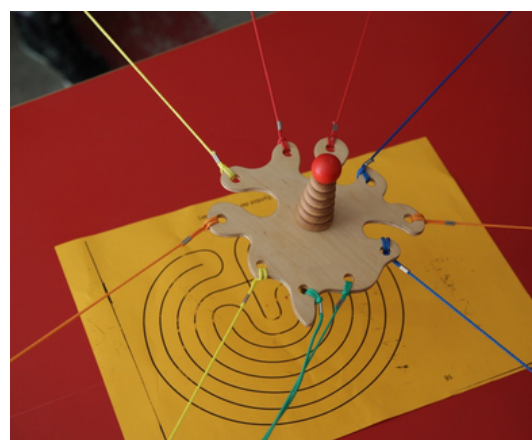
MATÉRIEL

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

- 1 crayon coopératif
 - des grandes feuilles.
- A poser sur une table.

BUT DU JEU

Choisir quelque chose à dessiner puis essayer de le dessiner. On peut aussi tenter d'écrire ensemble un mot ou encore effectuer un parcours sur la feuille...



DÉROULEMENT

Chaque joueur prend une ficelle ou plus (cela dépend du nombre de joueur), après tout est question de coordination pour atteindre le but qu'on s'est fixé.



café-jeux associatif
espace de vie sociale



10 Rue Archinard 26400 CREST
Tél : 04.75.84.65.09
association@archijeux.org
www.archijeux.org

FANORONA

POUR LA PETITE HISTOIRE

Né au XVII^{ème} 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 (100 cm/69 cm)
 - 22 pions d'une couleur.
 - 22 pions d'une autre.
- A poser sur une table.

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 où 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).

FANORONA

DÉROULEMENT

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.



FANTOMES

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu de réflexion a été créé par Alex Randolph, auteur allemand de jeu. Son jeu est encore édité chez Gigamic.

MATÉRIEL

- 16 fantômes de 2 couleurs différentes (4 bons fantômes et 4 mauvais fantômes de chaque)
- 1 plateau en 6X6 cases (100 x 69 cm)
- A poser sur une table.



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 en allant sur une case de coin de l'adversaire. Seuls les bons fantômes ont le droit d'aller sur ces cases.

DÉROULEMENT

On installe ses fantômes comme l'on veut sur les deux rangées de cases devant nous, faces peintes vers nous (l'adversaire ne sait donc pas quels sont nos bons ou nos mauvais fantômes).

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.

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).

MATÉRIEL

- Un plateau de 12x12 cases (81cm x 81 cm)
 - 84 pions distincts
- A poser sur une table.

BUT DU JEU

Il existe 2 possibilités pour gagner la partie :

- Être le·la premier·e 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·la joueur·euse pose une de ses pierres sur une intersection libre au quadrillage.

Le·la joueur·euse avec les pions noirs 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·e joueur·euse parvient à encadrer 2, et seulement 2, pions de l'adversaire, il·elle les retire du jeu. Il est possible de capturer plusieurs paires à la fois.

Par contre un·e joueur·euse peut déplacer deux de ses pierres entre deux pierres de l'adversaire sans se faire prendre, la prise étant un acte offensif.

5-15 min

Corée

Jeu Stratégie

2 joueurs

GOMOKU NINUKI

FIN DU JEU

A son tour de jeu si le·la joueur·euse adverse est dans l'impossibilité de bouger, la partie est perdue pour lui·elle, vous gagnez.



café-jeux associatif
espace de vie sociale



10 Rue Archinard 26400 CREST
Tél : 04.75.84.65.09
association@archijeux.org
www.archijeux.org

JEU : HYÈNE

POUR LA PETITE HISTOIRE

Le jeu de l'hyène appartient au patrimoine culturel des musulmans du Soudan. Ce jeu évoque les péripéties d'un conte local. Chaque case du jeu représente une journée.

MATÉRIEL

- Un plateau avec un nombre de points indéterminés qui représentent une spirale avec au départ, le village et à l'arrivée, le puits.
- 4 pions
- des tabas (cailloux, jetons...)
- 3 dés à 2 faces

BUT DU JEU

Après s'être rendue au puits en traversant le désert être la première mère à regagner le village et empêcher le retour des autres mères en lançant une hyène furieuse à leurs trousses.

DÉROULEMENT

Déplacement des pions :

- 1 côté blanc vers le haut donne droit à 1 taba
- 2 côtés blancs vers le haut donne droit à deux journées de voyage (2 cases)
- 3 côtés blancs vers le haut donne droit à trois journées de voyage (3 cases)
- 0 côté blanc vers le haut donne droit à six journées de voyage (6 cases)

A son tour de jeu, chaque joueur lance les dés puis déplace son pion du nombre de cases correspondant ou prend un « taba ». Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

1ère étape : Sortir sa mère du village pour se rendre au puits.

Pour pouvoir sortir du village, il faut payer un taba.

Il faut arriver au puits par un nombre exact. Si le nombre n'est pas suffisant, le joueur peut payer autant de tabas que de cases restantes ou de cases supplémentaires.

Image à rajouter

JEU DE L'HYÈNE

DÉROULEMENT

2ème étape : laver son linge.

Pour pouvoir laver son linge, il faut payer 2 tabas.

3ème étape : Retourner au village.

Pour repartir du puits, il faut encore payer 2 tabas. Si on ne les possède pas, on reste au puits le temps nécessaire pour les obtenir. Sinon, on peut repartir dès le tour suivant.

En sens inverse, on n'est pas obligé de faire un nombre exact de points pour rentrer.

4ème étape : lâcher la hyène

Dès qu'un joueur a ramené sa mère au village, il devient maître de la hyène moyennant 2 tabas. La hyène se déplace deux fois plus vite que les mères. Chaque coup de dé compte double. Parvenue au puits, elle se désaltère et il faut payer 10 tabas pour la faire repartir. Sur le chemin du retour, elle dévore toutes les mères qu'elle dépasse.

JEU ROYAL D'UR

POUR LA PETITE HISTOIRE

Les plateaux de jeu découverts lors de fouilles de sépultures royales dans la ville d'Ur (Irak actuelle), ont plus de 4500 ans. Ce sont les vestiges de jeux les plus anciens retrouvés à ce jour. A partir des plateaux de jeu et des accessoires recueillis dans les tombes, on a pu déduire les règles probables de ce jeu.

MATÉRIEL

- un plateau de 20 cases (2 rangées de 6 cases et 1 allée centrale de 8 cases: petites dimensions)
 - 7 pions noirs et 7 pions blancs (chaque pion doit avoir 2 faces distinctes)
 - un dé à 6 faces.
- A poser sur une table.



BUT DU JEU

Le jeu royal d'Ur est un jeu de capture, où les joueurs vont s'affronter sur le champ de bataille pour tenter de capturer toutes les pions adverses. Le premier joueur à avoir fait prisonnier tous les pions adverses gagne la partie.

DÉROULEMENT

Au départ les pions soldat sont empilés devant leur entrée respective.

On lance le dé chacun son tour et on avance un pion du nombre de cases indiqué sur le dé.

Si on obtient un 6 avec le dé, on n'avance aucun pion et on passe son tour. Les pions d'un joueur ne peuvent pénétrer la zone adverse sauf s'ils sont faits prisonniers.

- Capture des pions

Dès qu'un pion entre sur le champ de bataille (allée centrale), il doit essayer de capturer des pions adverses. Pour cela, il suffit de finir son déplacement sur la même case qu'un pion adverse. Au tour suivant, on peut ainsi le déplacer en même temps que son pion et ce jusqu'à la dernière case de son parcours.

Il n'y a aucune limite au nombre de prisonniers.

JEU ROYAL D'UR

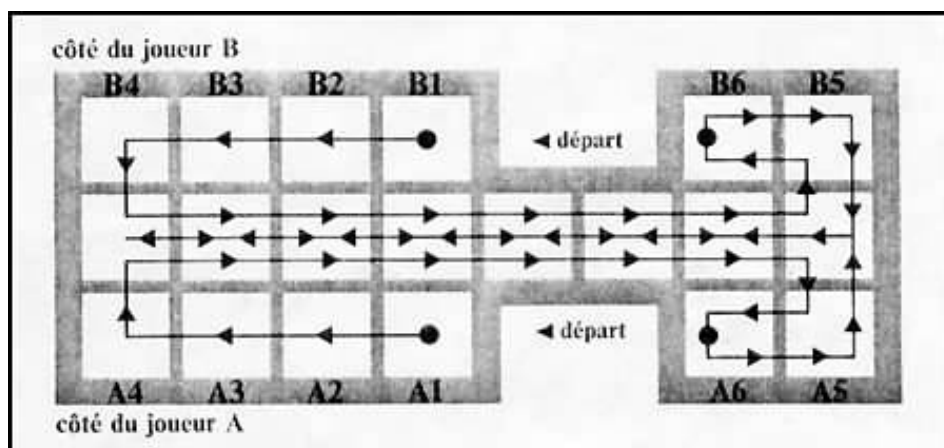
DÉROULEMENT

- Soldat / Officier

Au départ tous les pions sont des soldats, ils ne peuvent qu'avancer dans le sens des flèches. Quand un pion parvient à faire le tour de son parcours il est promu officier même s'il n'a fait aucun prisonnier. On retourne alors ce pion pour le distinguer. Il peut désormais se déplacer à contre sens. Attention un soldat peut toujours faire prisonnier un officier.

- Délivrer un ou des prisonniers

Pour libérer un de ses pions, il suffit de terminer sa course sur le pion qui a fait sa capture. Au tour suivant, on repart avec le pion adverse, en libérant ainsi son pion.



LE MORPION

MATÉRIEL

- Un socle (50 cm/50 cm)
 - 8 jetons (4 rond et 4 croix)
- A poser sur une table.

BUT DU JEU

Arriver à aligner 3 de ses pions (horizontalement, verticalement ou diagonalement).

DÉROULEMENT

Les joueurs inscrivent tour à tour leur symbole sur une grille. Le premier qui parvient à aligner 3 de ses symboles horizontalement, verticalement ou en diagonale gagne un point.

Image à Ajouter

LE MOULIN

POUR LA PETITE HISTOIRE

Jeu du XIII^{ème} 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 au Nigeria.

MATÉRIEL

- Un plateau de 24 intersections (81cm x 81 cm)
 - 9 pions d'une couleur
 - 9 pions d'une autre couleur
- A besoin d'une table.

BUT DU JEU

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



DÉROULEMENT

Première phase du jeu : placement

Les joueurs·euses posent d'abord à tour de rôle un de leurs pions sur une intersection de leur choix. Dès qu'un·e joueur·euse réussit un « moulin », alignement de 3 pions, il·elle retire immédiatement du jeu un pion adverse de son choix. Un alignement est réalisé lorsque 3 pions se trouvent sur des intersections contigües, 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·euses 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 précédente, dès qu'un joueur parvient à réaliser un alignement de trois pions, il retire du jeu un pion adverse de son choix.

Dès qu'un·e joueur·euse n'a plus que 4 pions, il·elle 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.

NIM ou jeu des Allumettes

POUR LA PETITE HISTOIRE

Depuis l'invention de l'allumette en 1816 par le français Chancel, ces petits bouts de bois éparpillés sur les tables ont suscité des problèmes d'assemblages, d'organisations et de déplacements.

Enflammez-vous avec ces anodins bouts de bois soufrés ou souffrez avec des casse-tête enflammés !

MATÉRIEL

- 6 à 15 allumettes ou bâtonnets

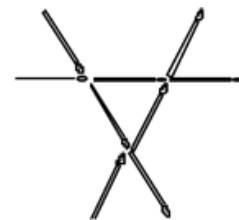
BUT DU JEU

Résoudre les casse-têtes.

DÉROULEMENT

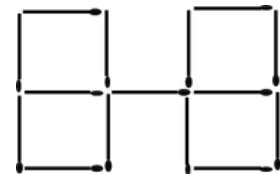
Les triangles

- 1) Faire cinq triangles en déplaçant quatre allumettes.
- 2) Faire quatre triangles avec six allumettes.



Les carrés

Déplacer deux allumettes pour faire cinq carrés identiques.



NIM ou jeu des Allumettes

DÉROULEMENT

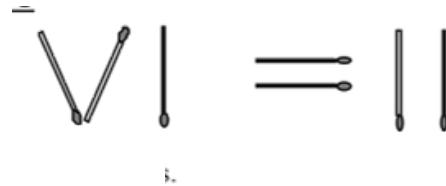
Les insolites :

Ajouter deux allumettes pour faire quatre carrés et quatre triangles.



Les mathématiques :

Déplacer une allumette pour que l'égalité soit vraie.



Les jeux de Nim (2 joueurs) :

Simple :

Placer 15 allumettes en parallèle sur la table. A son tour, chaque joueur prend une, deux ou trois allumettes. Celui qui prend la dernière a perdu.

Difficile :

Placer 15 allumettes sur la table, comme le schéma ci-contre. A son tour, chaque joueur prend autant d'allumettes qu'il veut, mais dans une seule ligne. Celui qui prend la dernière allumette a gagné.



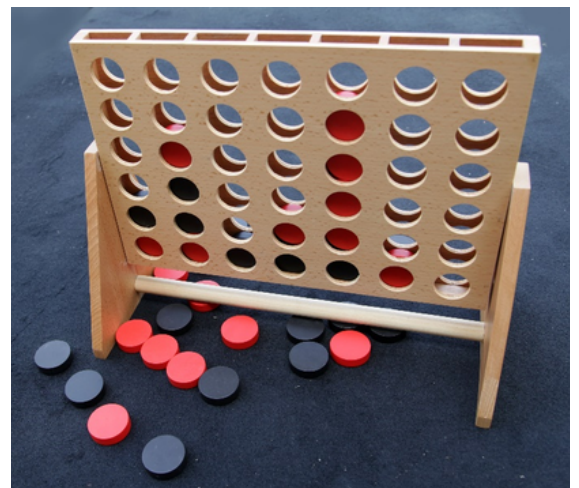
PUISSANCE 4

POUR LA PETITE HISTOIRE

Puissance 4 (appelé aussi parfois 4 en ligne) est un jeu de stratégie combinatoire abstrait, commercialisé pour la première fois en 1974 par la Milton Bradley Company, plus connue sous le nom de MB et détenue depuis 1984 par la société Hasb

MATÉRIEL

- une grille verticale comptant 6 rangées et 7 colonnes.
 - 42 pions : 21 noir et 21 rouge.
- A poser sur une table.



BUT DU JEU

Le premier joueur à aligner (verticalement, horizontalement ou diagonalement) 4 de ses pions a gagné.

DÉROULEMENT

Tour à tour, les deux joueurs placent un pion dans la colonne de leur choix, le pion coulisse alors jusqu'à la position la plus basse possible dans ladite colonne à la suite de quoi c'est à l'adversaire de jouer.

Le vainqueur est le joueur qui réalise le premier un alignement d'au moins quatre pions de sa couleur.

Si, alors que toutes les cases de la grille de jeu sont remplies, aucun des deux joueurs n'a réalisé un tel alignement, la partie est déclarée nulle.

SEEGA

POUR LA PETITE HISTOIRE

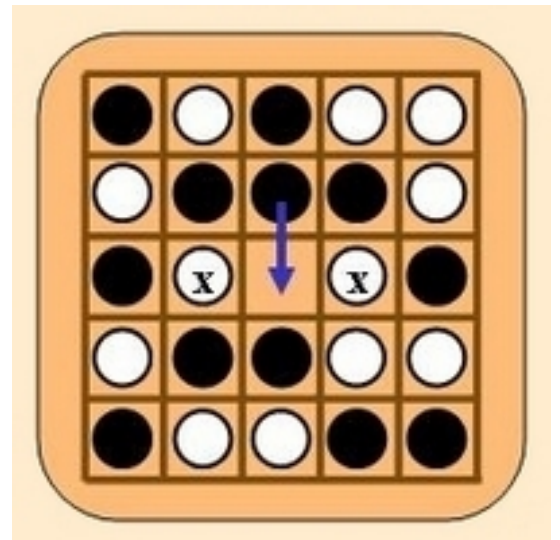
Jeu datant de plus d'un siècle, essentiellement alors pratiqué en Egypte, il est aujourd'hui encore joué en Somalie.

MATÉRIEL

- Un plateau de 5 x 5 cases, (petites dimensions)
- 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre. A besoin d'une table.

BUT DU JEU

Prendre le maximum de pions à l'adversaire.



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.

SEEGA

DÉROULEMENT

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 plateau, 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.

SHAP LUK KON TSEUNG KWAN

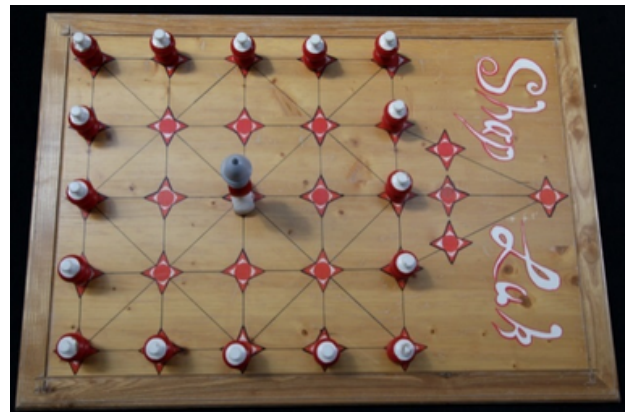
POUR LA PETITE HISTOIRE

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/69 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 joueur·euses jouent à tour de rôle, en déplaçant 1 pion à chaque fois. C'est le·la joueur·euse 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.

SHAP LUK KON TSEUNG KWAN

DÉROULEMENT

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.

SORTILÈGES

POUR LA PETITE HISTOIRE

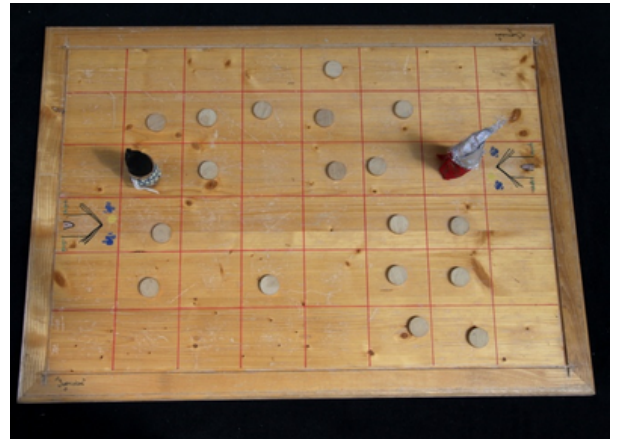
Les terribles sorcières Têtdevache et Fasderat vivent toutes les deux sur le même territoire. Elles se détestent profondément. L'une des deux est de trop. Seul un grand jeu dans les champs entourant leurs maisons pourra décider laquelle des deux aura le privilège de rester sur le territoire !

MATÉRIEL

- Un plateau de 6x8 cases (100 cm/69 cm)
 - 2 pions distincts
 - 46 plaques/pions amovibles.
- A besoin d'une table.

BUT DU JEU

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

TANGRAM

POUR LA PETITE HISTOIRE

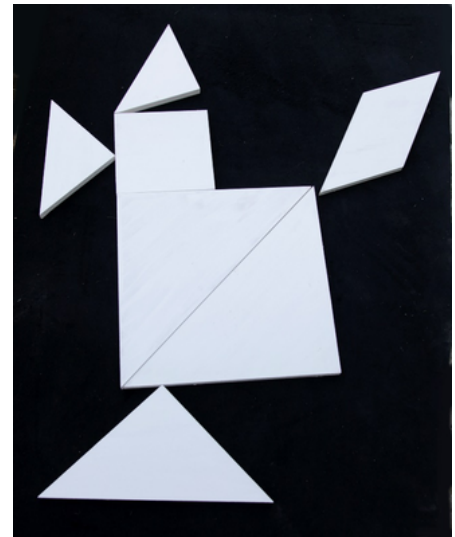
La légende dit qu'un empereur chinois du XVI^{ème} siècle du nom de « Tan » fit tomber un carreau de faïence qui se brisa en 7 morceaux. Il n'arriva jamais à rassembler les morceaux pour reconstituer le carreau mais l'homme s'aperçut qu'avec les 7 pièces il était possible de créer de formes multiples,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

15 min

Afrique

Jeu
Stratégie

2 joueurs

YOTÉ

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

- 1 plateau quadrillé de 6 x 5 cases (81cm sur 81cm)
 - 12 pions d'une couleur,
 - 12 pions d'une autre
- A besoin d'une table



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, même en diagonale, 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).

15 min

Afrique

Jeu
Stratégie

2 joueurs

YOTÉ

FIN DU JEU

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



15 min

France

Jeu de Hasard

1-8 joueurs

LE CROC'PION

MATÉRIEL

Jeu convivial accessible à tous. 2 jeux en 1.

- 1 coffret de jeux avec couvercle recto-verso
 - 36 pions rouges encastrables
 - 1 dé points de 1 à 6
 - 1 dé couleur
- A poser sur une table.

BUT DU JEU

On distribue à chaque joueur les pions.

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, les joueurs lancent le dé.

DÉROULEMENT

On pose un de ses pions dans le trou du chiffre obtenu 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 fait un 6, le pion est "croqué", il disparaît du jeu (il tombe dans le coffret) et le joueur peut rejouer.

Le gagnant est donc le premier joueur qui n'a plus de pions.



ARCHIJEUX

café-jeux associatif
espace de vie sociale



10 Rue Archinard 26400 CREST
Tél : 04.75.84.65.09
association@archijeux.org
www.archijeux.org

LE CROC'PION

DÉROULEMENT

Soigner l'escargot

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 0 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 DE PARTIE

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.



La Linotte

MATÉRIEL

La Linotte est un jeu d'alignement. Il faut réaliser des figures avec les dés pour pouvoir placer ses pions sur la grille.

- 1 plateau de 5 cases x 5 cases
- 5 dés
- 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre couleur

BUT DU JEU

Comme au Yam, réaliser des combinaisons avec 5 dés. Puis, comme au Morpion, placer ses pions sur la grille et réaliser le plus grand nombre d'alignements (horizontalement, verticalement ou en diagonale) de trois pions ou plus.



DÉROULEMENT

On désigne au hasard une personne qui commence, en jetant les 5 dés. Puis, on joue à tour de rôle. A son tour de jeu, on peut effectuer jusqu'à 3 jets de dés : tant que l'on n'est pas satisfait de son tirage, on peut relancer autant de dés qu'on le souhaite une 2ème puis une 3ème fois. Si aucune combinaison n'apparaît au bout du 3ème lancer, on passe la main à l'adversaire. Si une combinaison apparaît, on place un de ses pions sur une case libre correspondant à cette combinaison. C'est ensuite au tour de l'autre joueur ou joueuse.

COMBINAISONS

combinaisons majeures :

- Full : 3 dés identiques + 2 dés identiques (ex. : 3-3-3-2-2 ; 5-5-5-1-1...)
- Quinte : suite de 5 dés (1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6)
- Carré : 4 dés identiques (ex. : 4-4-4-4-1 ; 2-2-2-2-3...)
- Small : la somme des points des 5 dés est inférieure à 9 (ex.: 3+2+1+1+1 = 8.....)
- Yam : 5 dés identiques (ex. : 4-4-4-4-4 ; 2-2-2-2-2....)

autres combinaisons :

- Brelan : 3 dés identiques (ex. : 4-4-4-2-1 ; 2-2-2-1-3...). Sur la grille, les Brelans correspondant aux cases chiffrées de 1 à 6. ex. : avec un Brelan de 4, on peut poser un pion sur une des 2 cases «4».
- Sec: une des combinaisons majeure en un seul jet de dés.
- Appel : après son 1er jet de dé, on annonce une des 5 combinaisons majeures et on doit la réaliser avec ses jets restants.

La Linotte

COMBINAISONS

Cas particuliers :

- Les 5 dés peuvent former plusieurs combinaisons simultanément : on choisit alors celle que l'on place sur la grille.
ex. : avec le tirage 1-1-1-1-1, on peut choisir de placer un de ses pions sur la case Yam, ou sur la case Small ou Carré ou Full.
- Avec un Sec, on peut choisir de placer un de ses pions sur la case Sec ou sur la combinaison majeure obtenue.
- On peut annoncer un Appel après avoir obtenu un Sec, à condition de relancer au moins un des dés formant la combinaison majeure. Il faut alors obtenir à nouveau une combinaison majeure (identique ou différente).
- On n'est jamais obligé de poser un pion, même si on a obtenu une combinaison encore disponible sur la grille.

FIN DU JEU

La partie est terminée lorsqu'une personne a réalisé un alignement de 5 pions ou lorsqu'une personne a posé ses 12 pions sur la grille.
On procède alors au décompte des points. La personne qui en totalise le plus a gagné.

DÉCOMPTE DES POINTS :

alignement de 3 pions : 1 point.
alignement de 4 pions : 2 points.
alignement de 5 pions : 3 points.

NYOUT

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu pourrait trouver son origine plus d'un millénaire avant J.C. Il est l'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 (81 cm / 81 cm)
 - 8 à 12 pions
 - 4 dés à deux faces
- A besoin d'une table.

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 (le Nord étant 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.

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 pour atteindre la case arrivée.

Lorsqu'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 déplacent donc ensemble vers la sortie. S'ils 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.

PETITS CHEVAUX

POUR LA PETITE HISTOIRE

Trouvant ses origines dans des jeux anciens comme le Pachisi, le Parcheesi ou le Ludo, les Petits chevaux tels que nous les connaissons seraient apparus en France en 1936. Si notre plateau en forme de croix ressemble à ceux des jeux précédemment cités, il se différencie cependant de plusieurs manières. Tout d'abord par son parcours, qui compte 56 cases là où le Ludo n'en a que 40, mais également par ses pions, qui représentent des chevaux.

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu
 - 1 dé
 - 16 Figurines de petits chevaux
- A poser sur une table

BUT DU JEU

Le but du jeu des petits chevaux est d'être le premier à terminer le parcours avec ses 4 chevaux.



DÉROULEMENT

Chaque joueur place ses 2 chevaux dans les écuries. Pour commencer, les participants lancent le dé chacun leur tour et doivent faire dans un premier temps 6 pour pouvoir sortir un cheval et le placer sur la case départ de sa couleur. Si lors de la partie vous effectuez des 6, cela vous permettra de rejouer automatiquement une deuxième fois et au choix de sortir un cheval ou d'avancer de 6 cases.

Attention ! Une case ne peut être occupée par un seul cheval. Un joueur passant sur une case occupée doit reculer d'autant de points en trop.

Cependant, Si un cheval tombe exactement sur une case occupée, il renvoie le cheval de l'autre joueur à l'écurie et prend sa place. Celui qui retourne à l'écurie repart donc de zéro et doit obtenir de nouveau un 6 pour sortir.

FIN DU JEU

Pour gagner une partie de petits chevaux, le joueur doit être le premier à faire le tour complet du jeu avec tous ses chevaux et remonter chaque cases numérotées de 1 à 6 avec le nombre juste pour ses 2 chevaux.

Enfin pour terminer, il devra faire de nouveau un 6 pour atteindre la case centrale du jeu.

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 Grandes courte-pailles 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 DU JEU

La partie s'arrête dès qu'un joueur à franchit la ligne d'arrivée.



SHUT THE BOX

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu, aussi appelé "Fermer la boîte" ou "Jeu de trac" est probablement d'origine française (un document de 1893 le présente comme un nouveau jeu).

MATÉRIEL

- Un plateau avec des clapets numérotés
- 2 dés



BUT DU JEU

Le but du jeu est de fermer le plus possible de clapets.

DÉROULEMENT

A chaque lancer des 2 dés, le joueur doit fermer les clapets correspondants à son tirage :

- soit 2 clapets, un pour chaque valeur de dé,
- soit 1 clapet, en additionnant les 2 dés,

FIN DU JEU

Si le joueur ne peut fermer aucun clapet, il arrête et compte alors la somme des clapets restant à fermer.

Un nouveau joueur reprend alors une nouvelle manche.

5 min

Europe

Jeu de
Hasard

1 ou + joueurs

TIVOLI

POUR LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu d'adresse traditionnel français, issu du jeu de la Bagatelle, lui-même dérivé du Trou-Madame du XVI^e siècle, fut très populaire dans la première moitié du XX^e 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.

MATÉRIEL

- 1 plateau planté de clous (100/50)
- 6 boules.



BUT DU JEU

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

DÉROULEMENT

Le joueur fait rouler les 6 boules depuis le haut du plateau sans que sa main ou la boule en train d'être lancée ne mordent sur la ligne de départ.

Si une boule est coincée

Une fois toutes les boules lancées, additionner les points :
chaque boule vaut le nombre de points notés sur le casier où elle est arrivée.

Puis c'est un tour du joueur suivant, il récupère les 6 boules, les lance et compte ses points.

Celui qui a le meilleur score gagne la partie.