CLASSIQUE / CLASSIC

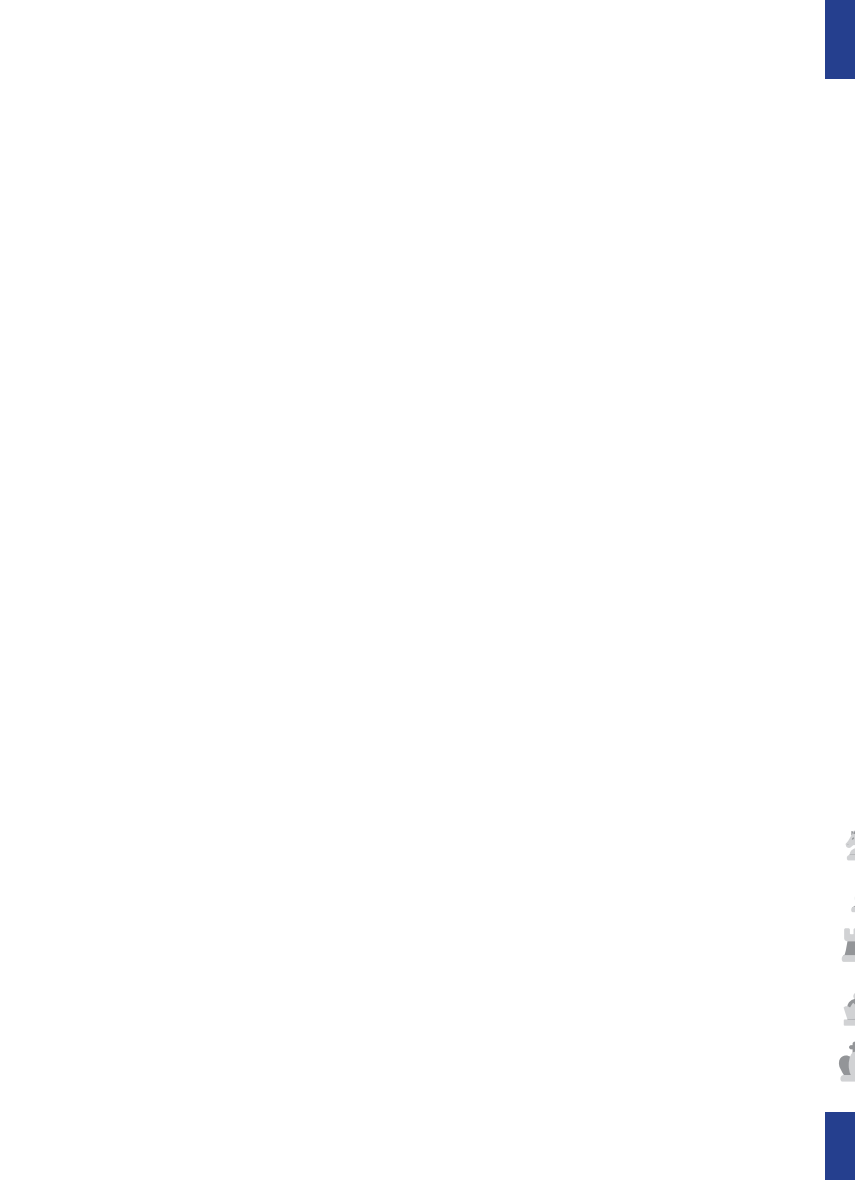
80 JEUX CLASSIQUES

80 Classic Games



Règles de jeux

Game rules



1 • Jeu d'échecs

1 • Placement des pièces

Au début de la partie, les pièces sont disposées comme ci-dessous.



2 • But du jeu

Le but du jeu est d'attaquer le roi adverse sans qu'il ne puisse s'échapper: c'est ce qu'on appelle l'échec et mat. Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par les Blancs. À chaque tour, un joueur doit déplacer une de ses pièces sur une autre case en respectant les règles de déplacement.

Lorsqu'une pièce arrive sur une case occupée par une pièce adverse, elle peut la capturer. La pièce capturée est alors retirée du plateau pour le reste de la partie. La capture d'une pièce n'est pas obligatoire. Il est interdit de faire un mouvement qui met votre propre roi en danger en se mettant en position d'échec. Il est également interdit de rester en position d'échec.Pièce touchée, pièce jouée : dès qu'une pièce est touchée, elle doit être déplacée. Une fois qu'elle est lâchée sur une case, le coup est définitif.

3 • Déplacement des pièces



Le pion : Avance d'une case tout droit. Lors de son premier déplacement, il peut avancer de deux cases.Il capture uniquement en diagonale, d'une case, vers l'avant (à gauche ou à droite).



Le Cavalier : Se déplace en forme de « L » : 2 cases dans une direction, puis 1 case sur le côté. C'est la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres.

Le fou : Le Fou se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il le souhaite. Il ne peut pas sauter par-dessus les autres pièces.



La tour : La Tour se déplace en ligne droite, d'autant de cases qu'elle le souhaite. Elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces. Le chemin entre sa case de départ et sa case d'arrivée doit être libre.



La reine : Peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases horizontalement, verticalement ou en diagonale. Elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces.



Le roi : Peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction.

Une partie d'échecs peut se terminer de différentes façons selon la situation du roi sur l'échiquier.

Échec : On dit qu'un roi est en échec lorsqu'il est menacé par une pièce adverse.

Le joueur dont le roi est en échec doit immédiatement protéger son roi. Il peut le faire de trois façons :

- Déplacer le roi sur une case sûre
- Capturer la pièce qui attaque
- Placer une pièce entre le roi et l'attaquant

Échec et mat : Il y a échec et mat lorsque le roi est attaqué et qu'il n'existe aucun moyen de le protéger.

La partie se termine alors immédiatement.

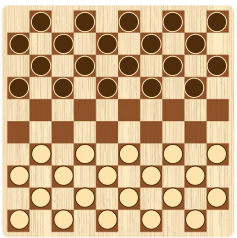
Le joueur qui met le roi adverse échec et mat gagne la partie.

Pat : Le pat se produit lorsqu'un joueur ne peut plus jouer aucun coup légal, mais que son roi n'est pas en échec.

Dans ce cas, la partie est déclarée nulle : aucun joueur ne gagne.

2. Dames internationales

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau dames • 40 pions : 20 marron et 20 beige



But du jeu

Capturer toutes les pièces adverses ou les bloquer.

Mise en place

Chaque joueur prend les 20 pions de sa couleur et les place sur les cases foncées des quatre premières rangées de son côté. Le joueur aux pions beige commence.

Déroulement et déplacements

Un pion avance d'une case en diagonale vers l'avant. Pour capturer, il saute une pièce adverse voisine et retombe sur la case libre située immédiatement derrière elle. Une même pièce peut effectuer plusieurs prises au cours du même tour si elle peut continuer à capturer.

La prise est obligatoire. Lorsque plusieurs prises sont possibles, le joueur doit choisir le déplacement qui permet de capturer le plus grand nombre de pièces. Les pièces capturées sont retirées du plateau une fois le déplacement terminé.

Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée du camp adverse, il devient une dame. La dame peut se déplacer en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière, sur autant de cases libres qu'elle le souhaite. Pour capturer, elle saute une pièce adverse située sur

sa diagonale et se pose sur une case libre placée derrière celle-ci. Elle peut enchaîner plusieurs prises et changer de direction entre deux captures.

Comment gagner

Le premier joueur qui capture toutes les pièces adverses ou qui empêche son adversaire d'effectuer un déplacement gagne.

3. Les petits chevaux



Contenu : 1 plateau de jeu • 16 pions en bois (4 de chaque couleur) • 1 dé en bois

But du jeu : Faites sortir vos chevaux de l'écurie et lancez-les dans une grande course autour du plateau ! Après un tour complet, faites-les progresser dans leur couloir d'arrivée, numéroté de 1 à 6. Soyez le premier à conduire tous vos chevaux à l'arrivée pour remporter la partie !

Mise en place

• Dépliez le plateau au centre des joueurs.

• À 2 joueurs, deux options sont possibles : la partie classique ou la partie longue.

• Partie classique à 2 joueurs : chaque joueur choisit une couleur et place ses quatre chevaux dans l'écurie correspondante. Les deux couleurs restantes ne sont pas utilisées.

• Partie longue à 2 joueurs : chaque joueur choisit deux couleurs opposées et place les huit chevaux correspondants dans leurs écuries. Pour gagner, il devra mener ses huit chevaux à l'arrivée.

• À 3 joueurs : chaque joueur choisit une couleur et place ses quatre chevaux dans l'écurie correspondante. La quatrième couleur n'est pas utilisée.

• À 4 joueurs : chaque joueur choisit une couleur et place ses quatre chevaux dans l'écurie correspondante.

• Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé.

• La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

À son tour, le joueur lance le dé une fois, puis applique le résultat obtenu.

1. Sortir un cheval de l'écurie. Il faut obtenir un 6 pour placer un cheval sur la case de départ de sa couleur. Pendant toute la partie, chaque fois qu'il obtient un 6, le joueur peut choisir de sortir un nouveau cheval, même s'il possède déjà un ou plusieurs chevaux sur le parcours. Il peut aussi choisir de déplacer de 6 cases un cheval déjà en jeu.

2. Avancer sur le parcours. Le joueur déplace l'un de ses chevaux du nombre exact de cases indiqué par le dé, dans le sens montré par les flèches du plateau.

3. Rejouer après un 6. Chaque fois qu'un joueur obtient un 6, il joue son action puis relance le dé.

Aucun déplacement possible : si aucun cheval ne peut être déplacé selon le résultat du dé, le tour prend fin.

Rencontrer un autre cheval

• Si un cheval termine son déplacement sur une case occupée par un cheval adverse, le cheval adverse est renvoyé dans son écurie. Pour ressortir, son propriétaire devra de nouveau obtenir un 6.

• Un cheval peut passer par-dessus les autres chevaux pendant son déplacement.

• Deux chevaux de la même couleur ne peuvent pas occuper la même case. Si la case d'arrivée du déplacement est occupée par l'un de ses propres chevaux, le joueur doit en déplacer un autre. Si cela est impossible, il passe son tour.

Atteindre le couloir d'arrivée

Après avoir effectué un tour complet du plateau, un cheval arrive devant le couloir d'arrivée numéroté de sa couleur.

1. Entrer dans le couloir d'arrivée. Le cheval doit atteindre exactement la case située devant la case 1 de son couloir d'arrivée. Si le résultat du dé lui fait dépasser cette case, le cheval ne peut pas être déplacé.

2. Progresser de la case 1 à la case 6. Pour atteindre la case 1, le joueur doit obtenir 1. Il doit ensuite obtenir 2 pour atteindre la case 2, puis 3, 4, 5 et enfin 6. Le cheval reste sur sa case tant que le résultat nécessaire n'est pas obtenu.

3. Atteindre l'arrivée. Lorsqu'un cheval atteint la case 6, il est arrivé et ne peut plus être déplacé.

Fin de la partie

Le premier joueur qui conduit tous les chevaux qu'il contrôle jusqu'à la case 6 de leur couloir d'arrivée remporte immédiatement la partie.

Conseil pour une première partie : les plus jeunes joueurs peuvent jouer avec seulement deux chevaux chacun afin de raccourcir la durée de la partie.

4. Serpents et échelles



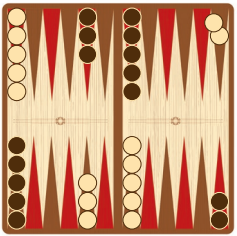
Nombre de joueurs : 2-4 • Matériel nécessaire : Plateau serpents et échelles • 1 pion d'une couleur différente par joueur • 1 dé

But du jeu : Être le premier joueur à atteindre la dernière case du plateau.

Mise en place : Chaque joueur choisit un pion et le place à côté de la case 1. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé au dé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement et déplacements : À son tour, le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué, en suivant l'ordre des numéros du plateau.
Si le pion termine son déplacement au pied d'une échelle, il monte immédiatement jusqu'à la case située en haut de cette échelle. Si le pion termine son déplacement sur la tête d'un serpent, il descend immédiatement jusqu'à la case où se trouve l'extrémité de sa queue. Une échelle ou un serpent n'a aucun effet lorsque le pion ne fait que traverser sa case de départ. Plusieurs pions peuvent occuper la même case. Pour atteindre la dernière case, le joueur doit obtenir le nombre exact au dé. Si le résultat est trop élevé, le pion reste sur sa case et le tour passe au joueur suivant.
Comment gagner : Le premier joueur qui atteint exactement la dernière case du plateau gagne la partie.

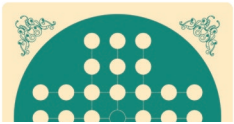
5. Backgammon



Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau de backgammon • 15 pions marron • 15 pions beige • 2 dés
But du jeu : Être le premier joueur à déplacer ses 15 pions jusqu'à son jan intérieur, puis à les sortir du plateau.
Les éléments du plateau
• Les flèches : le plateau comporte 24 triangles appelés « flèches » ou « points ». Ils sont numérotés de 1 à 24 selon le sens de déplacement de chaque joueur.
• La flèche 1 du joueur marron correspond à la flèche 24 du joueur beige.
• La flèche 24 du joueur marron correspond à la flèche 1 du joueur beige.
• Le jan intérieur : il correspond aux six dernières flèches du parcours d'un joueur, numérotées de 1 à 6. Tous les pions doivent y être rassemblés avant de pouvoir sortir du plateau.
• Le jan extérieur : il correspond aux flèches 7 à 12.
• La barre : elle sépare le plateau en deux. Un pion frappé est placé sur cette barre et doit obligatoirement rentrer en jeu avant que le joueur puisse déplacer ses autres pions.
• Une flèche ouverte : une flèche vide, occupée par vos propres pions ou par un seul pion adverse.
• Une flèche fermée : une flèche occupée par au moins deux pions adverses. Vous ne pouvez pas y placer l'un de vos pions.
• Un pion découvert : un pion qui se trouve seul sur une flèche. Il peut être frappé par l'adversaire.
Mise en place : Chaque joueur choisit une couleur et place ses 15 pions de la manière suivante :
• 2 pions sur la flèche 24 ;
• 5 pions sur la flèche 13 ;
• 3 pions sur la flèche 8 ;
• 5 pions sur la flèche 6.
Les deux joueurs déplacent leurs pions en sens opposés, depuis la flèche 24 vers la flèche 1, en direction de leur propre jan intérieur.
Qui commence ? Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence.
Pour effectuer son premier tour, il utilise les deux nombres qui viennent d'être obtenus. En cas d'égalité, les joueurs relancent les dés.
Comment utiliser les dés ? À chaque tour, le joueur lance les deux dés. Chaque dé correspond à un déplacement distinct. Par exemple, avec un 3 et un 5, le joueur peut :
• déplacer un premier pion de 3 flèches et un second pion de 5 flèches ;
• ou déplacer le même pion de 3 flèches, puis de 5 flèches ;
• ou déplacer le même pion de 5 flèches, puis de 3 flèches.
Lorsque le même pion utilise les deux dés, chaque déplacement est effectué séparément. La flèche intermédiaire et la flèche d'arrivée doivent donc toutes les deux être ouvertes.
Le joueur ne peut pas additionner directement les dés pour effectuer un seul déplacement. Avec un 3 et un 5, il ne peut pas avancer immédiatement un pion de 8 flèches sans vérifier l'étape intermédiaire.
Le joueur doit utiliser les deux dés lorsque cela est possible.
• Si un seul des deux résultats peut être joué, il doit jouer celui-ci.
• Si les deux résultats peuvent être joués séparément, mais qu'il est impossible de jouer les deux pendant le même tour, le résultat le plus élevé doit être utilisé.
• Si aucun déplacement n'est possible, le joueur passe son tour.
Les doubles
Lorsque les deux dés indiquent le même nombre, ce nombre doit être joué quatre fois.
Par exemple, avec un double 4, le joueur dispose de quatre déplacements de 4 flèches. Il peut les répartir entre plusieurs pions ou les utiliser successivement avec le même pion, à condition que chaque déplacement soit autorisé.
Déplacer un pion : Un pion se déplace toujours vers son jan intérieur. Il peut arriver sur :
• une flèche vide ;
• une flèche occupée par un ou plusieurs pions de sa couleur ;
• une flèche occupée par un seul pion adverse.
Il ne peut pas arriver sur une flèche occupée par au moins deux pions adverses.
Plusieurs pions de la même couleur peuvent être placés sur une même flèche.

Frapper un pion adverse : Lorsqu'un pion arrive sur une flèche occupée par un seul pion adverse, ce pion adverse est frappé et placé sur la barre centrale.
Le pion qui vient d'être déplacé prend sa place sur la flèche.
Remettre un pion en jeu
Un joueur ayant un ou plusieurs pions sur la barre doit obligatoirement les remettre en jeu avant de déplacer ses autres pions.
Les pions rentrent dans le jan intérieur adverse en utilisant les résultats des dés :
• un 1 permet de rentrer sur la première flèche ;
• un 2 permet de rentrer sur la deuxième flèche ;
• et ainsi de suite jusqu'à 6.
La flèche d'entrée doit être ouverte.
Chaque dé permet de faire rentrer un pion. Une fois tous les pions sortis de la barre, les éventuels résultats restants peuvent être utilisés pour déplacer normalement les autres pions.
Si aucun pion ne peut rentrer parce que les flèches correspondantes sont fermées, le joueur passe son tour. Si un seul résultat permet de rentrer, il doit l'utiliser.
Sortir ses pions : Un joueur peut commencer à sortir ses pions uniquement lorsque ses 15 pions se trouvent dans son jan intérieur, sur les flèches 1 à 6.
Chaque résultat indique la flèche depuis laquelle un pion peut sortir :
• un 1 permet de sortir un pion placé sur la flèche 1 ;
• un 2 permet de sortir un pion placé sur la flèche 2 ;
• et ainsi de suite jusqu'à 6.
Si aucun pion ne se trouve sur la flèche indiquée :
• le joueur doit utiliser le résultat pour déplacer un pion situé sur une flèche plus élevée ;
• s'il ne possède aucun pion sur une flèche plus élevée, il peut sortir le pion placé sur la flèche occupée la plus élevée.
Exemple : le joueur obtient un 6. Il n'a aucun pion sur la flèche 6, mais il en possède un sur la flèche 5. Comme aucune flèche plus élevée n'est occupée, il peut sortir ce pion.
Les deux dés doivent être utilisés lorsque cela est possible.
Si un pion est frappé pendant cette phase, le joueur doit d'abord le remettre en jeu, puis le ramener dans son jan intérieur avant de pouvoir recommencer à sortir ses pions.
Fin de la partie : Le premier joueur à sortir ses 15 pions du plateau remporte la partie.

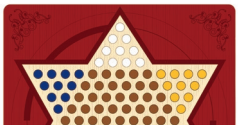
6. Solitaire



Nombre de joueurs : 1 • Matériel nécessaire : Plateau de solitaire • 32 pions
But du jeu : Retirer le plus grand nombre possible de pions afin de terminer la partie avec un seul pion, idéalement placé au centre du plateau.
Mise en place : Placer un pion sur chacun des 33 emplacements du plateau, sauf sur l'emplacement central qui doit rester vide. Ce jeu se joue seul.
Déroulement et déplacements : À chaque coup, faire sauter un pion par-dessus un pion voisin pour le placer dans l'emplacement vide situé immédiatement derrière.
Le déplacement doit respecter les conditions suivantes : les trois emplacements doivent être alignés ; le déplacement s'effectue horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale ; le pion sauté doit être immédiatement voisin du pion déplacé ; l'emplacement situé derrière le pion sauté doit être vide.
Après chaque saut, retirer du plateau le pion qui a été franchi. L'emplacement de départ devient vide et permet de réaliser de nouveaux déplacements. La partie continue tant qu'un saut autorisé reste possible.
Comment gagner : La partie est parfaitement réussie lorsqu'il ne reste plus qu'un seul pion sur le plateau et que celui-ci se trouve sur l'emplacement central. S'il reste plusieurs pions sans qu'aucun déplacement soit encore possible, la partie est terminée : moins il reste de pions, meilleur est le résultat.

7. Dames chinoises

Nombre de joueurs : 2-6 • Matériel nécessaire : Plateau de dames chinoises • 10 pions d'une même couleur par joueur

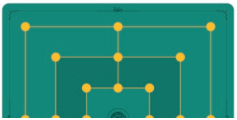


But du jeu : Être le premier joueur à déplacer tous ses pions dans la branche de l'étoile située exactement en face de sa zone de départ.
Mise en place : Chaque joueur choisit une couleur et place ses 10 pions dans les 10 emplacements d'une branche de l'étoile. À 2 joueurs, choisir deux branches opposées ; à 3 joueurs, choisir une branche sur deux ; à 4 joueurs, utiliser deux paires de branches opposées ; à 6 joueurs, utiliser toutes les branches. Le premier joueur est choisi au hasard. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement et déplacements : À son tour, le joueur déplace un seul pion. Les déplacements sont possibles dans toutes les directions en suivant les lignes du plateau : vers l'avant, vers l'arrière ou sur les côtés.
Le joueur choisit l'un des deux déplacements suivants :
Déplacement simple : déplacer le pion vers l'un des emplacements libres directement reliés à sa position de départ. Le pion avance alors d'un seul emplacement et le tour est terminé.
Saut : faire passer le pion par-dessus un pion placé sur un emplacement voisin. Le pion franchi peut appartenir au joueur ou

à un adversaire. L'emplacement situé immédiatement derrière ce pion, dans le même alignement, doit être libre.
Après un saut, le joueur peut effectuer immédiatement un nouveau saut avec le même pion. Il peut ainsi enchaîner plusieurs sauts et changer de direction entre deux sauts, à condition qu'un pion puisse être franchi à chaque fois et que l'emplacement d'arrivée soit libre.
Les pions franchis ne sont jamais capturés et restent à leur place. Un joueur ne peut pas effectuer un déplacement simple puis un saut au cours du même tour. Il doit choisir une seule de ces deux possibilités.
Comment gagner : Le premier joueur qui occupe avec ses 10 pions tous les emplacements de la branche opposée à sa zone de départ gagne immédiatement la partie.

8. Jeu du moulin

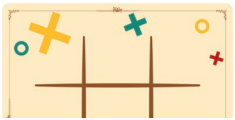
Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau de jeu du moulin • 9 pions d'une même couleur par joueur



But du jeu : Former des alignements de trois pions, appelés « moulins », afin de retirer les pions adverses. Pour gagner, il faut réduire l'adversaire à deux pions ou l'empêcher de jouer.
Mise en place : Le jeu se joue à deux. Chaque joueur choisit une couleur et prend 9 pions. Le plateau est laissé vide. Le premier joueur est choisi au hasard, puis les joueurs jouent chacun leur tour.
Déroulement et déplacements :
La partie se déroule en trois phases.
1. Placement des pions : à son tour, chaque joueur place un pion sur une intersection libre du plateau. Les joueurs continuent jusqu'à ce que leurs 9 pions soient placés. Lorsqu'un joueur aligne trois de ses pions sur une même ligne du plateau, il forme un moulin. Il retire alors immédiatement un pion adverse de son choix. Un pion appartenant déjà à un moulin ne peut pas être retiré, sauf si tous les pions adverses présents sur le plateau font partie de moulins.
2. Déplacement des pions : lorsque tous les pions sont placés, les joueurs les déplacent à tour de rôle. Un pion se déplace d'une intersection vers une intersection voisine libre, en suivant une ligne du plateau. Il ne peut pas sauter par-dessus un autre pion. Un joueur qui forme un nouveau moulin retire immédiatement un pion adverse. Il est permis d'ouvrir un moulin en déplaçant l'un de ses pions, puis de le reformer lors d'un tour suivant.
3. Déplacement avec trois pions : lorsqu'un joueur ne possède plus que trois pions, il peut déplacer l'un d'eux vers n'importe quelle intersection libre du plateau, même si celle-ci n'est pas directement voisine.
Comment gagner : Un joueur gagne dès que son adversaire ne possède plus que deux pions ou ne peut effectuer aucun déplacement autorisé.

9. Morpion

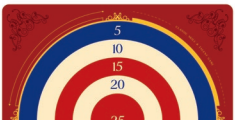
Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau de jeu du morpion • 5 pions d'une même couleur par joueur



But du jeu : Être le premier joueur à aligner trois de ses pions sur la grille.
Mise en place : Le jeu se joue à deux sur une grille de 3×3 cases. Chaque joueur choisit une couleur et prend 5 pions. La grille est laissée vide. Le premier joueur est choisi au hasard.
Déroulement : À tour de rôle, chaque joueur place un pion de sa couleur sur une case libre de la grille. Une fois posé, un pion ne peut plus être déplacé ni retiré. Une case ne peut contenir qu'un seul pion.
La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur aligne trois de ses pions horizontalement, verticalement ou en diagonale. Si les 9 cases sont occupées sans qu'aucun joueur ait réalisé un alignement, la partie est déclarée nulle.
Comment gagner : Le premier joueur qui aligne trois de ses pions horizontalement, verticalement ou en diagonale gagne immédiatement la partie.

10. Cible à points

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau cible • 5 pions beige • 5 pions marron



But du jeu : Obtenir le plus grand nombre de points en envoyant les pions sur les différentes zones de la cible.
Mise en place : Poser le plateau cible sur une table plane. Un joueur prend 5 pions beige et l'autre prend 5 pions marron. Définir une ligne de tir identique pour les deux joueurs, à une distance raisonnable de la cible. Le premier joueur est choisi au hasard.
Déroulement : À son tour, le joueur place l'un de ses pions derrière la ligne de tir, puis donne un léger coup avec un doigt pour l'envoyer en direction de la cible. Le pion ne doit pas être poussé au-delà de la ligne ni lancé directement avec la main. Lorsque le pion s'immobilise, relever la valeur de la zone dans laquelle il se trouve ; un pion qui s'arrête en dehors de la cible

rapporte 0 point ; si un pion touche la limite entre deux zones, retenir la valeur la plus faible.
Les joueurs jouent alternativement jusqu'à ce que chacun ait lancé ses 5 pions. Les points obtenus à chaque tir sont additionnés.
Comment gagner : Après 5 tirs par joueur, celui qui obtient le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent un tir supplémentaire chacun, jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

11. Dames à qui perd gagne

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 12 pions par joueur
But du jeu : Être le premier joueur à ne plus avoir de pièces ou à ne plus pouvoir effectuer de déplacement.
Mise en place : Utiliser le plateau d'échecs de 8 × 8 cases. Chaque joueur prend 12 pions d'une même couleur et les place sur les cases foncées des trois premières rangées de son côté. Les deux rangées centrales restent libres. Le joueur aux pions beige commence.
Déroulement et déplacements : Un pion avance d'une case en diagonale vers l'avant ; une dame se déplace en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière sur autant de cases libres qu'elle le souhaite.
La prise est obligatoire. Un pion peut capturer vers l'avant ou vers l'arrière en sautant une pièce adverse et en se posant sur la case libre située immédiatement derrière. Lorsqu'une pièce peut effectuer plusieurs captures successives, elle doit poursuivre son déplacement. Si plusieurs parcours sont possibles, le joueur choisit celui qui capture le plus grand nombre de pièces. Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée du camp adverse, il devient une dame. Après une capture, la pièce adverse est retirée du plateau. Contrairement au jeu de dames classique, perdre ses propres pièces rapproche de la victoire.
Comment gagner : Le premier joueur qui ne possède plus aucune pièce gagne la partie. Un joueur gagne également s'il possède encore des pièces, mais qu'aucune d'elles ne peut effectuer un déplacement autorisé.

12. Tous en dames

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 12 pions par joueur
But du jeu : Capturer toutes les pièces adverses ou empêcher l'adversaire d'effectuer un déplacement.
Mise en place : Le jeu se joue sur les cases foncées d'un damier de 8 × 8 cases.
Chaque joueur prend 12 pions et les place sur les cases foncées des trois premières rangées situées de son côté.
Dès le début de la partie, tous les pions sont considérés comme des dames courtes. Ils peuvent donc se déplacer et capturer aussi bien vers l'avant que vers l'arrière, mais seulement d'une case à la fois.
Le premier joueur est choisi au hasard, puis les joueurs jouent chacun leur tour.
Déroulement de la partie : À son tour, le joueur déplace une seule pièce.
Une dame courte peut avancer ou reculer d'une case en diagonale vers une case voisine libre. Elle ne peut pas parcourir plusieurs cases en un seul déplacement et ne peut pas se déplacer horizontalement ou verticalement.
Capturer une pièce : Pour capturer une pièce adverse, une dame doit sauter par-dessus une pièce située sur une case diagonale voisine et se poser sur la case libre placée immédiatement derrière.
La pièce franchie est alors retirée du plateau.
La capture est obligatoire. Lorsqu'un joueur peut effectuer une capture, il ne peut pas choisir de réaliser un déplacement simple.
Si, après une première capture, la même dame peut effectuer un nouveau saut, elle doit continuer à capturer. Elle peut changer de direction entre deux captures.
Fin de la partie : Un joueur remporte la partie lorsqu'il a capturé toutes les pièces adverses ou lorsque son adversaire ne peut plus effectuer aucun déplacement autorisé.

13. Acey-deucey

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau de backgammon • 15 pions marron • 15 pions beige • 2 dés
But du jeu : Être le premier joueur à faire entrer ses 15 pions sur le plateau, à les déplacer jusqu'à son camp intérieur, puis à les sortir du plateau.
Les éléments du plateau
• Les flèches : les 24 triangles du plateau, également appelés « points ».
• Le camp intérieur adverse : les six premières flèches du parcours d'un joueur. C'est par cette zone que ses pions entrent sur le plateau.
• Le camp intérieur : les six dernières flèches du parcours d'un joueur. Tous ses pions doivent y être rassemblés avant de pouvoir sortir.
• La barre centrale : la séparation située au milieu du plateau. Les pions capturés y sont placés.
• Une flèche accessible : une flèche vide, occupée par des pions de sa couleur ou par un seul pion adverse.
• Une flèche bloquée : une flèche occupée par au moins deux pions adverses.
• Un pion vulnérable : un pion qui se trouve seul sur une flèche et qui peut donc être capturé.
Les joueurs suivent des parcours opposés. Chacun déplace ses pions depuis le camp intérieur adverse vers son propre camp intérieur.
Mise en place : Au début de la partie, aucun pion n'est placé sur le plateau. Chaque joueur conserve ses 15 pions devant lui. Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. En cas d'égalité, les joueurs relancent.
Le premier joueur lance ensuite les deux dés pour effectuer son premier tour.
Utiliser les dés : À chaque tour, le joueur lance les deux dés. Chaque résultat correspond à une entrée ou à un déplacement

distinct.
Avec un 3 et un 5, le joueur peut notamment :
• faire entrer deux pions, l'un avec le 3 et l'autre avec le 5 ;
• faire entrer un pion et déplacer un pion déjà en jeu ;
• déplacer deux pions différents ;
• déplacer deux fois le même pion.
Lorsque le même pion utilise les deux dés, les déplacements sont effectués l'un après l'autre. La flèche intermédiaire et la flèche d'arrivée doivent être accessibles.
Les deux résultats ne sont pas directement additionnés. Avec un 3 et un 5, un pion ne peut donc pas avancer immédiatement de 8 flèches sans respecter une étape intermédiaire de 3 ou de 5 flèches.
Le joueur doit utiliser les deux résultats lorsque cela est possible.
• Si un seul résultat peut être joué, il doit être utilisé.
• Si les deux résultats peuvent être joués séparément, mais pas pendant le même tour, le joueur doit utiliser le résultat le plus élevé.
• Si aucun résultat n'est utilisable, le joueur passe son tour.

Faire entrer ses pions : Les pions entrent sur le plateau dans le camp intérieur adverse.
Chaque valeur indique une flèche d'entrée :
• un 1 permet d'entrer sur la première flèche ;
• un 2 sur la deuxième flèche ;
• et ainsi de suite jusqu'à la sixième flèche.
La flèche correspondante doit être accessible.
Un joueur n'est pas obligé de faire entrer tous ses pions avant de commencer à déplacer ceux qui se trouvent déjà sur le plateau. À son tour, il peut utiliser chaque dé pour faire entrer un nouveau pion ou déplacer un pion en jeu, selon les possibilités et sa stratégie.
Les pions qui ne sont pas encore entrés restent en réserve devant le joueur.

Déplacer ses pions : Un pion avance toujours dans le sens de son parcours, vers son propre camp intérieur.
Il peut arriver sur :
• une flèche vide ;
• une flèche occupée par un ou plusieurs pions de sa couleur ;
• une flèche occupée par un seul pion adverse.
Il ne peut pas arriver sur une flèche occupée par au moins deux pions adverses.

Capturer un pion : Un pion adverse placé seul sur une flèche est vulnérable.
Lorsqu'un pion arrive sur cette flèche, le pion adverse est capturé et placé sur la barre centrale. Le pion qui vient d'être déplacé prend sa place.

Remettre un pion capturé en jeu : Un joueur ayant un ou plusieurs pions sur la barre doit obligatoirement les remettre en jeu avant de faire entrer un pion de sa réserve ou de déplacer un autre pion.
Les pions placés sur la barre rentrent dans le camp intérieur adverse selon les résultats des dés. La flèche d'entrée doit être accessible.
Si le joueur possède plusieurs pions sur la barre, il doit en faire rentrer le plus grand nombre possible.
Une fois tous ses pions sortis de la barre, il peut utiliser un éventuel résultat restant pour faire entrer un pion de sa réserve ou déplacer un pion déjà en jeu.
Si aucune rentrée n'est possible, il passe son tour.

Les doubles : Lorsque les deux dés indiquent la même valeur, cette valeur doit être jouée quatre fois.
Par exemple, un double 4 donne quatre déplacements de 4 flèches. Ces déplacements peuvent être répartis entre plusieurs pions ou utilisés successivement avec le même pion.
Si les quatre déplacements sont entièrement joués, le joueur relance les deux dés et poursuit son tour.
S'il est impossible d'utiliser les quatre déplacements, le joueur en effectue le plus grand nombre possible, puis son tour se termine sans nouvelle relance.

Règle spéciale du 1 et du 2 : Lorsqu'un joueur obtient un 1 et un 2, il procède dans l'ordre suivant :
1. Il joue normalement le 1 et le 2.
2. Il choisit ensuite un double entre le double 1 et le double 6.
3. Il joue quatre fois la valeur choisie.
4. S'il a pu jouer entièrement le 1, le 2 et les quatre déplacements du double, il relance les deux dés et poursuit son tour.
Si le joueur ne peut pas jouer entièrement le 1 et le 2, il effectue les déplacements autorisés selon les règles habituelles, mais il ne bénéficie ni du double de son choix ni d'une nouvelle relance.
S'il joue le 1 et le 2, mais ne peut pas terminer les quatre déplacements du double choisi, il joue le plus grand nombre de déplacements possible, puis son tour prend fin sans nouvelle relance.

Sortir ses pions : Un joueur peut commencer à sortir ses pions uniquement lorsque ses 15 pions sont tous entrés sur le plateau et rassemblés dans les six flèches de son camp intérieur.
Chaque résultat permet de sortir un pion placé sur la flèche correspondante :
• un 1 permet de sortir un pion de la première flèche ;
• un 2 permet de sortir un pion de la deuxième flèche ;
• et ainsi de suite jusqu'à la sixième flèche.
Si aucun pion ne se trouve sur la flèche indiquée, le joueur doit utiliser le résultat pour déplacer un pion situé sur une flèche portant un numéro plus élevé.
S'il ne possède aucun pion sur une flèche plus élevée, il peut sortir le pion situé sur la flèche occupée la plus élevée.
Exemple : le joueur obtient un 6. Il n'a aucun pion sur la sixième flèche et aucun pion ne peut être déplacé depuis une flèche plus élevée. Il peut alors sortir un pion placé sur la flèche occupée la plus élevée, par exemple la cinquième flèche.
Si un pion est capturé pendant cette phase, le joueur doit le remettre en jeu, puis le ramener dans son camp intérieur avant de pouvoir recommencer à sortir ses pions.

Fin de la partie : Le premier joueur à sortir ses 15 pions du plateau remporte la partie.

14. Le renard et les poules

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 12 pions beige • 1 pion marron

But du jeu : Le renard doit se frayer un passage entre les poules pour atteindre la première rangée située de leur côté du damier. Les poules doivent avancer ensemble afin de lui barrer le passage et de l'immobiliser.

Mise en place : Utiliser un damier de 8 × 8 cases. Le joueur qui contrôle les poules prend 12 pions beige et les place sur les cases foncées des trois premières rangées de son côté. L'autre joueur prend 1 pion marron représentant le renard et le place sur l'une des cases foncées de la dernière rangée opposée. Le joueur qui contrôle le renard commence.

Déroulement et déplacements : Les joueurs déplacent un seul pion à tour de rôle. Tous les déplacements s'effectuent uniquement sur les cases foncées du damier.

Déplacement des poules : à son tour, le joueur déplace une poule d'une case en diagonale vers l'avant, en direction du côté de départ du renard. Une poule ne peut pas reculer, se déplacer sur le côté ou sauter par-dessus un autre pion.

Déplacement du renard : le renard se déplace d'une case en diagonale, vers l'avant ou vers l'arrière. Il peut donc changer de direction pour tenter de contourner les poules.

Règles communes : un pion peut uniquement atteindre une case libre. Il n'y a ni saut ni capture : aucun pion n'est retiré du plateau pendant la partie. Les poules doivent avancer de manière à réduire progressivement les possibilités de déplacement du renard, sans lui laisser d'ouverture.

Comment gagner : Le renard gagne dès qu'il atteint une case foncée de la première rangée du côté de départ des poules. Les poules gagnent lorsqu'elles bloquent complètement le renard et qu'aucun déplacement autorisé ne lui est possible.

15. Lignes de 5

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 12 pions par joueur

But du jeu : Former des alignements de 5 pions afin de retirer progressivement les pions adverses. Le premier joueur qui retire tous les pions de son adversaire gagne.

Mise en place : Utiliser le damier de 8 × 8 cases. Chaque joueur choisit une couleur et prend 12 pions. Les joueurs conservent leurs pions devant eux : le damier est vide au début de la partie. Le joueur le plus jeune commence, puis les joueurs jouent chacun leur tour.

Déroulement : La partie se déroule en deux phases.

1. Placement des pions : à son tour, chaque joueur pose un pion de sa couleur au centre d'une case libre du damier. Lorsqu'un joueur forme une ligne de 5 pions exactement, horizontalement, verticalement ou en diagonale, il choisit un pion adverse déjà placé sur le damier et le retire du jeu. Une ligne de plus de 5 pions ne permet pas de retirer de pion. Un alignement déjà formé ne permet pas de retirer un nouveau pion tant qu'il n'a pas été défait puis reformé. La phase de placement se termine lorsque les deux joueurs ont posé tous les pions qu'ils possèdent encore.
2. Déplacement des pions : lorsque les joueurs n'ont plus de pions à poser, ils déplacent leurs pions à tour de rôle. À son tour, le joueur déplace un de ses pions vers l'une des cases voisines libres, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le pion avance d'une seule case et ne peut pas sauter par-dessus un autre pion. Si ce déplacement permet de former un nouvel alignement exact de 5 pions, le joueur retire immédiatement un pion adverse de son choix.

Comment gagner : Le premier joueur qui retire tous les pions adverses gagne la partie.

16. Le parcours du cavalier

Nombre de joueurs : 1 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 1 cavalier • feuille et crayon (non-inclus)

Type de jeu : Défi individuel pour 1 joueur.

But du jeu : Déplacer le cavalier sur les 64 cases de l'échiquier en ne passant qu'une seule fois sur chaque case.

Mise en place : Le joueur place un cavalier sur la case de son choix. Il prépare une feuille et un crayon afin de noter l'ordre des cases visitées. Le repérage alphanumérique du plateau permet d'identifier chaque case grâce à une lettre de A à H et un chiffre de 1 à 8. La case de départ constitue la première case visitée : noter le numéro 1 ou écrire ses coordonnées sur la feuille.

Déroulement et déplacements : À chaque coup, déplacer le cavalier comme au jeu d'échecs : il avance de deux cases dans une direction, puis d'une case perpendiculairement. Son déplacement forme donc un « L ». Par exemple, depuis une case centrale, il peut se déplacer de deux cases horizontalement puis d'une case verticalement, ou de deux cases verticalement puis d'une case horizontalement.

Après chaque déplacement, noter le numéro du coup ou les coordonnées de la nouvelle case. La deuxième case visitée porte le numéro 2, la suivante le numéro 3, et ainsi de suite. Le cavalier peut sauter par-dessus les autres cases, mais il ne doit jamais revenir sur une case déjà visitée, sortir de l'échiquier ou effectuer un déplacement différent de son mouvement en « L ». Les autres pièces d'échecs ne sont pas utilisées.

Comment gagner : Le défi est entièrement réussi lorsque le cavalier a visité les 64 cases de l'échiquier sans passer deux fois sur la même case. Si le cavalier ne peut plus atteindre aucune case encore libre avant d'avoir visité les 64 cases, le défi est interrompu. Le joueur peut recommencer depuis une autre case ou essayer un nouvel itinéraire.

17. Cinq à la suite

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 8 pions par joueur

But du jeu : Être le premier joueur à former un alignement continu d'au moins 5 pions de sa couleur.

Pour réussir, chaque joueur doit construire son propre alignement tout en bloquant les lignes préparées par son adversaire.

Mise en place : Placer le damier de 8 × 8 cases entre les deux joueurs. Chaque joueur choisit une couleur, prend 8 pions et les conserve devant lui. Le damier est vide au début de la partie. Le joueur le plus jeune commence, puis les joueurs jouent chacun leur tour.

Déroulement : La partie se déroule en deux étapes successives.

1. Première étape : poser les pions. À son tour, le joueur prend un pion placé devant lui et le pose au centre d'une case libre du damier. Il ne déplace aucun pion déjà présent. Après chaque pose, vérifier si le joueur a formé un alignement continu d'au moins 5 pions de sa couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Si un joueur réalise cet alignement, il gagne immédiatement. Les joueurs continuent à poser un pion par tour jusqu'à ce que chacun ait placé ses 8 pions. Si aucun joueur n'a gagné, la partie passe à la deuxième étape.
2. Deuxième étape : déplacer les pions. Cette étape commence uniquement lorsque les 16 pions sont placés sur le damier. À son tour, le joueur choisit un de ses pions et le déplace vers une case voisine libre. Le pion avance d'une seule case, horizontalement, verticalement ou en diagonale. À partir de cette étape, aucun nouveau pion n'est ajouté sur le damier. Les joueurs déplacent uniquement les pions déjà présents. Un pion ne peut pas sauter par-dessus un autre pion. Aucun pion n'est capturé ni retiré du damier. Après chaque déplacement, vérifier si un alignement d'au moins 5 pions a été formé.

Conseil de jeu : À chaque tour, observez les alignements en préparation. Essayez de compléter votre propre ligne tout en occupant les cases qui permettraient à votre adversaire d'aligner 5 pions.

Comment gagner : Le premier joueur qui aligne au moins 5 de ses pions horizontalement, verticalement ou en diagonale gagne immédiatement la partie.

18. Dames brésiliennes

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 12 pions par joueur

But du jeu : Capturer tous les pions de l'adversaire ou l'empêcher d'effectuer un déplacement autorisé.

Mise en place : Cette variante se joue sur le plateau d'échecs de 8 × 8 cases. Les pièces d'échecs ne sont pas utilisées. Orienter le plateau de manière à placer une case foncée en bas à gauche de chaque joueur.

Chaque joueur prend 12 pions d'une même couleur et les place sur les cases foncées des trois premières rangées de son côté. Les deux rangées centrales restent libres. Les Blancs commencent, puis les joueurs jouent chacun leur tour.

Déroulement et déplacements : Un pion simple se déplace d'une case en diagonale vers l'avant, uniquement sur une case libre.

La prise est obligatoire. Pour prendre, un pion saute par-dessus un pion adverse placé sur une case voisine en diagonale et retombe sur la case libre située immédiatement derrière. La prise peut s'effectuer vers l'avant ou vers l'arrière. Cette possibilité de capturer dans les deux directions distingue notamment les dames brésiliennes des dames espagnoles.

Si une nouvelle prise est possible après le premier saut, le même pion doit continuer à sauter ; il peut changer de direction. Les pièces prises sont retirées à la fin du déplacement.

Si plusieurs parcours de prise sont possibles, le joueur doit choisir celui qui permet de capturer le plus grand nombre de pièces adverses.

La dame : Lorsqu'un pion termine son déplacement sur la dernière rangée du camp adverse, il devient une dame. Pour le reconnaître, placer un second pion de la même couleur par-dessus.

Une dame se déplace en diagonale, vers l'avant ou vers l'arrière, d'autant de cases libres qu'elle le souhaite. Pour capturer, elle franchit une pièce adverse située sur sa diagonale et se pose sur l'une des cases libres placées au-delà. Elle doit poursuivre la prise si une nouvelle capture est possible et peut changer de direction entre deux sauts. Elle ne peut pas franchir deux pièces consécutives sans case libre où se poser entre elles.

Comment gagner : Un joueur gagne lorsqu'il a capturé toutes les pièces adverses ou lorsque son adversaire ne peut plus effectuer aucun déplacement autorisé.

19. Pyramide

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 10 pions d'une même couleur par joueur

But du jeu : Chaque joueur commence avec ses 10 pions disposés en forme de pyramide de son côté du plateau. Le but est de faire traverser le plateau à tous ses pions, puis de reconstituer exactement la même pyramide dans le camp adverse.

Aucun pion n'est capturé. Les joueurs doivent utiliser les cases libres et les sauts pour faire progresser leurs pions, tout en essayant de gêner les déplacements adverses.

Mise en place : Utiliser les cases foncées du plateau d'échecs. Chaque joueur forme une pyramide de son côté : 4 pions sur la rangée formant la base, 3 pions sur la rangée suivante, puis 2 pions et enfin 1 pion formant la pointe dirigée vers le centre. Les pyramides sont placées face à face, conformément au schéma de mise en place. Le joueur le plus jeune commence, puis les joueurs jouent chacun leur tour.

Déroulement et déplacements : À son tour, le joueur déplace un seul de ses pions.

Un pion peut avancer d'une case en diagonale vers le camp adverse, à condition que la case d'arrivée soit libre.

Il peut également sauter par-dessus un pion placé sur une case voisine en diagonale si la case située immédiatement derrière est libre. Le pion franchi peut être de n'importe quelle couleur et reste sur le plateau : le saut ne constitue pas une capture.

Lorsqu'un saut est possible, il doit être effectué. Si le même pion peut effectuer un nouveau saut depuis sa case d'arrivée, il continue à sauter pendant le même tour.

Les pions se déplacent toujours vers le camp adverse. Ils ne sont jamais promus en dames. Un pion qui atteint la dernière rangée reste sur sa case jusqu'à la fin de la partie.

Comment gagner : Le premier joueur qui place ses 10 pions

dans le camp adverse en reproduisant exactement la pyramide de départ — une base de 4 pions, puis des rangées de 3, 2 et 1 pion — gagne la partie.
Il ne suffit donc pas d'amener tous ses pions de l'autre côté : ils doivent occuper les emplacements précis de la pyramide adverse.

20. Dames espagnoles

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 12 pions d'une même couleur par joueur
But du jeu : Capturer toutes les pièces de l'adversaire ou les bloquer afin qu'elles ne puissent plus effectuer de déplacement autorisé.
Mise en place : Les dames espagnoles se jouent sur le plateau d'échecs de 8 × 8 cases, traditionnellement sur les cases claires. Orienter le plateau de manière à placer une case claire en bas à droite de chaque joueur. Chaque joueur place ses 12 pions sur les cases claires des trois premières rangées de son côté. Les deux rangées centrales restent libres.
Les Blancs commencent, puis les joueurs jouent chacun leur tour.
Déroulement et déplacements : Un pion simple avance d'une case en diagonale vers le camp adverse, uniquement sur une case claire libre.
Pour capturer, il saute par-dessus une pièce adverse placée sur la case voisine en diagonale vers l'avant et retombe sur la case libre située immédiatement derrière. La pièce franchie est retirée du plateau.
Contrairement aux dames brésiliennes, un pion simple ne peut pas capturer vers l'arrière : il se déplace et capture uniquement vers le camp adverse.
La prise est obligatoire. Si une nouvelle prise vers l'avant est possible depuis la case d'arrivée, le même pion doit continuer à capturer.
Si plusieurs parcours sont possibles, le joueur choisit celui qui permet de capturer le plus grand nombre de pièces. Si plusieurs parcours permettent d'en capturer autant, il choisit celui qui capture le plus de dames.
La dame : Lorsqu'un pion termine son déplacement sur la dernière rangée du camp adverse, il devient une dame. Placer un second pion de la même couleur par-dessus pour la reconnaître. La dame se déplace en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière, sur autant de cases libres qu'elle le souhaite.
Pour capturer, elle franchit une pièce adverse située sur sa diagonale et se pose sur une case libre située au-delà. Elle poursuit son déplacement si une nouvelle capture est possible et peut changer de direction entre deux captures.
Comment gagner : Un joueur gagne lorsqu'il a capturé toutes les pièces adverses ou lorsque son adversaire ne peut plus effectuer aucun déplacement autorisé.

20. Dames turques

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : Plateau échecs • 16 pions d'une même couleur par joueur
But du jeu : Capturer toutes les pièces de l'adversaire ou les bloquer afin qu'il ne puisse plus effectuer de déplacement autorisé.
Contrairement aux autres variantes de dames du coffret, les déplacements ne s'effectuent jamais en diagonale : les pions avancent horizontalement ou verticalement.
Mise en place : Utiliser toutes les cases du plateau d'échecs, quelle que soit leur couleur.
Chaque joueur place ses 16 pions sur les deux rangées situées immédiatement devant la rangée de son bord : 8 pions sur la deuxième rangée et 8 pions sur la troisième rangée. La première rangée de chaque joueur reste donc libre.
Les joueurs choisissent leur couleur. Le joueur le plus jeune commence, puis les joueurs jouent chacun leur tour.
Déroulement et déplacements : Un pion simple avance d'une seule case, tout droit vers le camp adverse ou latéralement, vers la droite ou vers la gauche. La case d'arrivée doit être libre. Un pion simple ne peut ni reculer ni se déplacer en diagonale.
Les captures : Pour capturer, un pion saute par-dessus une pièce adverse placée sur une case voisine, puis retombe sur la case libre située immédiatement derrière.
Un pion simple peut capturer vers l'avant, vers la droite ou vers la gauche. Il ne peut pas capturer vers l'arrière. La pièce franchie est retirée du plateau.
La prise est obligatoire. Si une nouvelle capture est possible depuis la case d'arrivée, le même pion doit continuer à capturer pendant le même tour. Il peut changer de direction entre deux captures.
Si plusieurs parcours sont possibles, le joueur doit choisir celui qui permet de capturer le plus grand nombre de pièces adverses.
La dame : Lorsqu'un pion termine son déplacement sur la dernière rangée du camp adverse, il devient une dame. Placer un second pion de la même couleur par-dessus pour la reconnaître. La dame se déplace horizontalement ou verticalement, vers l'avant, vers l'arrière ou latéralement. Elle peut parcourir autant de cases libres qu'elle le souhaite, mais elle ne se déplace jamais en diagonale.
Pour capturer, elle franchit une pièce adverse située sur sa ligne ou sa colonne et se pose sur une case libre placée au-delà. Elle poursuit la capture si une autre prise est possible.
Comment gagner : Un joueur gagne lorsqu'il a capturé toutes les pièces adverses ou lorsque son adversaire ne peut plus effectuer aucun déplacement autorisé.

22. Le jeu de nim

Nombre de joueurs : 2 • Matériel nécessaire : 15 baguettes
Type de jeu : Jeu de stratégie. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Être le joueur qui retire la dernière baguette.
Mise en place : Placer les 15 baguettes côte à côte au centre de la table. Le joueur le plus jeune commence.
Déroulement : À tour de rôle, chaque joueur retire au choix 1, 2 ou 3 baguettes.

Il est obligatoire de retirer au moins une baguette lors de son tour. Les baguettes retirées sont définitivement écartées de la partie.
Exemple : S'il reste 5 baguettes, un joueur peut en retirer 1, 2 ou 3. S'il en retire 3, il en laisse 2 à son adversaire.
Comment gagner : Le joueur qui retire la dernière baguette gagne immédiatement la partie.

23. Bowling de table

Nombre de joueurs : 2 ou plus • Matériel nécessaire : 10 pions d'une même couleur • 1 dé • feuille de score et crayon non inclus
Type de jeu : Jeu d'adresse. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Renverser le plus grand nombre de pions en faisant rouler le dé sur la table.
Mise en place : Sur une table dégagée, disposer les 10 pions debout en triangle : 1 pion sur la première rangée, puis 2, 3 et 4 pions sur les rangées suivantes.
Tracer une ligne de lancer à environ 1 mètre des pions. La partie se joue en 10 manches. Le joueur le plus jeune commence.
Déroulement d'une manche : À son tour, chaque joueur dispose de 3 lancers au maximum pour tenter de renverser les 10 pions.
Après chaque lancer, compter et retirer les pions renversés. Laisser les autres pions debout à leur emplacement, même s'ils ont été légèrement déplacés, puis récupérer le dé et effectuer le lancer suivant.
Le tour du joueur s'arrête lorsque les 10 pions ont été renversés ou après son troisième lancer.
À la fin de son tour, le joueur marque 1 point pour chaque pion renversé. Il peut donc obtenir entre 0 et 10 points par manche. Les 10 pions sont ensuite replacés dans leur formation de départ pour le joueur suivant.
Règle de lancer : Le joueur pose le dé derrière la ligne de lancer, puis le fait rouler en direction des pions. Il est interdit de jeter directement le dé sur les pions depuis le haut.
Seuls les pions complètement tombés sont comptabilisés. Un pion déplacé mais toujours debout ne rapporte aucun point.
Exemple : Un joueur renverse 4 pions lors de son premier lancer. Il les retire, puis renverse 3 autres pions au deuxième lancer et 1 pion au troisième. Il marque donc 8 points pour cette manche.
Comment gagner : Après 10 manches, chaque joueur additionne ses points. Celui qui obtient le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés jouent une manche supplémentaire.

PARTIE 2 — JEUX DE DÉS

24. Mexico

Nombre de joueurs : 3 à 6 • Matériel nécessaire : 6 pions d'une même couleur par joueur • 2 dés
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Conserver au moins un pion de vie tandis que les autres joueurs perdent progressivement les leurs.
À chaque manche, tous les joueurs lancent les dés. Le joueur qui obtient la combinaison la plus faible perd un pion de vie.
Mise en place : Chaque joueur choisit une couleur disponible et prend 6 pions de cette couleur, qui représentent ses 6 vies. Chaque joueur doit choisir une couleur différente.
Le joueur le plus jeune commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Comment lire les dés : Après chaque lancer, le dé ayant la valeur la plus élevée représente les dizaines et le plus faible représente les unités.
Exemples : un 5 et un 3 donnent 53 ; un 6 et un 1 donnent 61 ; deux 4 donnent un double 4.
La combinaison 21 constitue une exception : elle est appelée « Mexico » et représente le meilleur résultat possible.
Classement des combinaisons : Les combinaisons sont classées de la plus forte à la plus faible : 1. Mexico : 21 ; 2. les doubles : 66, 55, 44, 33, 22 et 11 ; 3. les autres résultats : 65, 64, 63, 62, 61, 54, puis les résultats suivants jusqu'à 31.
Un double est toujours plus fort qu'une combinaison ordinaire. Par exemple, 11 est plus fort que 65.
Déroulement : Au début d'une manche, chaque joueur lance les deux dés une seule fois. Lorsque tous les joueurs ont joué, les résultats sont comparés.
Le joueur ayant obtenu la combinaison la plus faible perd un pion de vie et le place dans la réserve centrale.
Si au moins un joueur a obtenu un Mexico, c'est-à-dire 21, le joueur ayant réalisé la combinaison la plus faible perd 2 pions de vie au lieu d'un.
En cas d'égalité entre plusieurs joueurs pour la combinaison la plus faible, seuls les joueurs concernés relancent les deux dés. Ils continuent jusqu'à ce qu'un seul joueur obtienne le résultat le plus faible. Ce joueur perd alors le ou les pions prévus.
Un joueur qui perd son dernier pion est éliminé. Une nouvelle manche commence avec les joueurs encore en jeu.
Comment gagner : Le dernier joueur possédant encore au moins un pion de vie gagne la partie.

25. Le 5000

Nombre de joueurs : 2 ou plus • Matériel nécessaire : 5 dés • Feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Être le premier joueur à atteindre au moins 5 000 points, puis conserver le meilleur total après le dernier tour des autres joueurs.
Mise en place : Préparer une feuille et inscrire le nom de chaque joueur. Tous les joueurs commencent avec 0 point.
Le joueur le plus jeune commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Pour commencer à inscrire des points dans son total général, un joueur doit obtenir au moins 350 points pendant un même tour. Tant qu'il n'atteint pas ce minimum, son total reste à 0.
Valeur des dés et des combinaisons : Chaque 1 isolé rap-

porte 100 points. Chaque 5 isolé rapporte 50 points.
Trois 1 obtenus au cours d'un même lancer rapportent 1 000 points ; trois 2 rapportent 200 points ; trois 3 rapportent 300 points ; trois 4 rapportent 400 points ; trois 5 rapportent 500 points ; trois 6 rapportent 600 points.
La suite 1-2-3-4-5, obtenue au cours d'un même lancer, rapporte 1 500 points.
Une combinaison de trois dés identiques doit être obtenue au cours d'un seul lancer. Il n'est pas possible de la constituer en réunissant des dés provenant de plusieurs lancers.
Déroulement d'un tour : Le joueur lance les 5 dés.
Après chaque lancer, il doit mettre de côté au moins un dé ou une combinaison rapportant des points. Il additionne provisoirement ces points à ceux déjà obtenus pendant son tour.
Il choisit ensuite de s'arrêter et de conserver les points obtenus pendant son tour, ou de continuer en relançant uniquement les dés qui n'ont pas été mis de côté.
Lorsqu'un joueur décide de s'arrêter, les points de son tour sont ajoutés à son total général, à condition qu'il ait déjà ouvert son score ou qu'il atteigne le minimum de 350 points nécessaire pour l'ouvrir.
Lancer sans point : Si un lancer ne contient aucun 1, aucun 5 et aucune combinaison valable, le tour s'arrête immédiatement. Le joueur perd alors tous les points accumulés pendant ce tour. Les points inscrits lors de ses tours précédents restent acquis.
Les cinq dés marquent : Si les 5 dés ont été mis de côté parce qu'ils rapportent tous des points, le joueur peut reprendre les 5 dés et les relancer. Il continue alors le même tour et ajoute les nouveaux points à ceux déjà obtenus.
Il peut également décider de s'arrêter avant de relancer et conserver son score.
Fin de la partie : Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 5 000 points, les autres joueurs disposent chacun d'un dernier tour pour tenter de dépasser son total.
Comment gagner : Après ce dernier tour, le joueur qui possède le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent chacun un tour supplémentaire.

26. Le voisin serviable

Nombre de joueurs : 2 à 5 • Matériel nécessaire : 6 pions d'une même couleur par joueur • 3 dés
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Être le premier joueur à placer ses 6 pions au centre de la table.
Les pions d'un joueur peuvent être déposés grâce à ses propres lancers, mais également grâce aux lancers des autres joueurs. Chacun peut donc involontairement aider ses voisins.
Mise en place : Chaque joueur choisit une couleur différente parmi les 5 couleurs disponibles et prend 6 pions de cette couleur. Les pions sont placés devant leur joueur.
Attribuer ensuite les nombres des dés en fonction du nombre de joueurs : à 5 joueurs, chacun reçoit un nombre différent de 1 à 5 et le 6 n'est attribué à personne ; à 4 joueurs, chacun reçoit un nombre différent de 1 à 4 et le 5 et le 6 ne sont attribués à personne ; à 3 joueurs, chacun reçoit l'un des groupes 1 et 2, 3 et 4, ou 5 et 6 ; à 2 joueurs, l'un reçoit les nombres 1, 2 et 3 et l'autre les nombres 4, 5 et 6.
Lorsque plusieurs groupes sont proposés, ils peuvent être répartis librement entre les joueurs.
Le joueur le plus jeune commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement : À son tour, le joueur lance les 3 dés.
Chaque dé permet au joueur auquel son résultat est attribué de placer un pion au centre de la table.
Par exemple, si le nombre 4 appartient à un joueur et qu'un dé indique 4, ce joueur place immédiatement un de ses pions au centre, même si ce n'est pas lui qui a lancé les dés.
Si le même nombre apparaît plusieurs fois, le joueur concerné place autant de pions que d'apparitions : un seul 4 permet de placer 1 pion, deux 4 permettent d'en placer 2 et trois 4 permettent d'en placer 3.
À 2 ou 3 joueurs, un joueur peut posséder plusieurs nombres. Il place alors un pion pour chaque dé indiquant l'un de ses nombres.
Les résultats correspondant à un nombre non attribué sont ignorés. Après avoir appliqué tous les résultats, les dés passent au joueur suivant.
Comment gagner : Le premier joueur qui place son sixième et dernier pion au centre de la table gagne immédiatement la partie.

27. Le 7 fatal

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 2 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Être le premier joueur à atteindre ou dépasser le total fixé au début de la partie, par exemple 500 points.
Pendant son tour, le joueur additionne les résultats de ses lancers jusqu'à obtenir un total de 7. Le 7 met immédiatement fin à son tour.
Mise en place : Inscrire le nom de chaque joueur sur la feuille de score. Tous les joueurs commencent avec 0 point.
Avant de commencer, choisir le total à atteindre : 200 points pour une partie courte ou 500 points pour une partie classique.
Le joueur le plus jeune commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Valeur d'un lancer : Après chaque lancer, additionner la valeur des deux dés.
Exemples : 3 et 5 rapportent 8 points ; 2 et 3 rapportent 5 points ; 1 et 6 donnent un total de 7 et mettent fin au tour.
Lorsqu'un joueur obtient un double, la somme des deux dés est doublée. Par exemple, un double 2 rapporte 8 points, un double 4 rapporte 16 points et un double 6 rapporte 24 points.
Déroulement d'un tour : Le joueur lance les deux dés et ajoute la valeur obtenue au score provisoire de son tour.
Il relance ensuite obligatoirement les deux dés et continue à additionner ses résultats jusqu'à obtenir un total de 7.
Lorsqu'un lancer donne un total de 7, ce lancer ne rapporte au-

cun point, le tour s'arrête immédiatement, les points obtenus avant ce lancer sont conservés et ajoutés au total général du joueur, puis les dés passent au joueur suivant.
Comment gagner : Le premier joueur qui atteint ou dépasse le total fixé au début de la partie gagne immédiatement.

28. Les dés embourbés

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 5 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Obtenir le total de points le plus élevé après 5 manches. Les dés montrant un 2 ou un 5 sont « embourbés » et progressivement mis de côté.
Mise en place : Inscrire le nom de chaque joueur sur la feuille. Tous commencent avec 0 point.
Le joueur le plus jeune commence, puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur effectue un tour par manche.
Déroulement d'un tour : Le joueur commence en lançant les 5 dés.
Si aucun dé ne montre 2 ou 5, il additionne la valeur de tous les dés au score de son tour, puis les relance.
Si au moins un dé montre 2 ou 5, le lancer ne rapporte aucun point. Tous les dés montrant 2 ou 5 sont mis de côté, puis le joueur relance uniquement les autres dés.
Les points obtenus lors des lancers précédents restent acquis.
Le joueur continue jusqu'à ce que les 5 dés soient embourbés. Il inscrit alors le total de son tour sur la feuille et passe les dés au joueur suivant.
Exemple : Le joueur obtient d'abord 1, 3, 3, 4 et 6 : il marque 17 points et relance les 5 dés. Au deuxième lancer, il obtient 2, 2, 4, 5 et 6 : il ne marque aucun point et met de côté les deux 2 et le 5. Il relance les 2 dés restants et obtient 3 et 6 : il marque 9 points. Au quatrième lancer, il obtient 2 et 5 : il ne marque aucun point et met ces deux derniers dés de côté. Tous ses dés sont alors embourbés. Il inscrit donc 26 points pour ce tour.
Comment gagner : Après 5 manches, le joueur ayant obtenu le total le plus élevé gagne. En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent un tour supplémentaire.

29. Suites de dés

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 6 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Être le premier joueur à atteindre ou dépasser 100 points en formant des suites de nombres consécutifs commençant obligatoirement par 1.
Mise en place : Inscrire le nom de chaque joueur sur la feuille. Tous commencent avec 0 point.
Le joueur le plus jeune commence, puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement : À son tour, le joueur lance les 6 dés une seule fois. Il recherche ensuite une ou plusieurs suites commençant obligatoirement par 1 et 2.
Une suite 1-2 rapporte 10 points ; 1-2-3 rapporte 15 points ; 1-2-3-4 rapporte 20 points ; 1-2-3-4-5 rapporte 25 points ; 1-2-3-4-5-6 rapporte 30 points.
Chaque dé appartenant à une suite rapporte 5 points. Un dé ne peut être utilisé que dans une seule suite.
S'il possède plusieurs 1 et plusieurs 2, le joueur peut former plusieurs suites distinctes avec le même lancer. Si le lancer ne permet pas de former au moins une suite 1-2, il ne marque aucun point.
Exemple : Le joueur obtient 1, 2, 1, 2, 3 et 4. Il forme une suite 1-2, qui rapporte 10 points, et une suite 1-2-3-4, qui rapporte 20 points. Il marque donc 30 points.
Comment gagner : Après chaque tour, ajouter les points obtenus au total général. Le premier joueur qui atteint ou dépasse 100 points gagne immédiatement.

30. Le 21 aux dés

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 3 dés
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Obtenir un total aussi proche que possible de 21, sans le dépasser.
Mise en place : Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement d'un tour : Le joueur lance d'abord les 3 dés et additionne leurs valeurs. Son total de départ est donc compris entre 3 et 18.
Il choisit ensuite de s'arrêter et de conserver son total, ou de prendre un seul des dés et de le lancer de nouveau.
Chaque nouveau résultat est ajouté au total déjà obtenu : il ne remplace pas la valeur précédente.
Après chaque lancer supplémentaire, le joueur peut s'arrêter ou relancer encore ce même dé. Il peut continuer aussi longtemps qu'il le souhaite.
Si son total dépasse 21, il est immédiatement éliminé de la manche.
Exemple : Le joueur obtient 4, 5 et 6, soit 15. Il relance un dé et obtient 3 : son total passe à 18. Il le relance et obtient 2 : il atteint 20 et décide de s'arrêter.
Comment gagner : Lorsque tous les joueurs ont joué, comparez les totaux qui ne dépassent pas 21. Le joueur ayant obtenu le total le plus élevé marque 1 point : 21 bat 20, 20 bat 19, et ainsi de suite.
Les joueurs ayant dépassé 21 ne peuvent pas gagner la manche. En cas d'égalité, les joueurs concernés rejouent un tour afin de déterminer qui marque le point.
La partie se joue en plusieurs manches. Le premier joueur qui atteint 5 points gagne la partie.

31. Le nombre cible

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 2 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Être le premier joueur à obtenir 11 points en fai-

sant apparaître le nombre cible sur les dés.
Mise en place : Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. Celui qui obtient le résultat le plus faible relance un dé : le nombre obtenu, de 1 à 6, devient le nombre cible commun à tous les joueurs.
En cas d'égalité pour déterminer le résultat le plus élevé ou le plus faible, seuls les joueurs concernés relancent.
Inscrire le nombre cible en haut de la feuille de score. Tous les joueurs commencent avec 0 point.
Déroulement : À son tour, le joueur lance les 2 dés.
Si aucun dé ne montre le nombre cible, il ne marque aucun point. Si un dé montre le nombre cible, il marque 1 point. Si les deux dés montrent le nombre cible, il marque 2 points.
Le score est immédiatement ajouté au total du joueur. Les dés passent ensuite au joueur suivant.
Exemple : Le nombre cible est 4. Un lancer de 4 et 2 rapporte 1 point. Un double 4 rapporte 2 points. Un lancer de 3 et 6 ne rapporte aucun point.
Comment gagner : Le premier joueur qui atteint ou dépasse 11 points gagne immédiatement la partie.

32. Le 421

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 3 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Obtenir la meilleure combinaison avec 3 dés et marquer le plus de points après 10 manches.
Mise en place : Inscrire le nom de chaque joueur sur la feuille de score. Tous commencent avec 0 point. Le joueur le plus jeune commence la première manche, puis le premier joueur change à chaque nouvelle manche dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement d'une manche : Le premier joueur lance les 3 dés. Il peut conserver les dés de son choix et relancer les autres, sans dépasser 3 lancers au total. Il peut aussi s'arrêter après son premier ou son deuxième lancer.
Le nombre de lancers utilisé par le premier joueur fixe la limite de tous les autres joueurs pour cette manche. Si le premier joueur s'arrête après 2 lancers, chacun dispose donc de 2 lancers au maximum.
Classement des combinaisons : De la plus forte à la plus faible : 421 ; 111 ; les autres brelans, de 666 à 222 ; les suites 654, 543, 432 et 321 ; les paires ; puis les autres résultats.
Entre deux brelans, le brelan le plus élevé gagne. Entre deux suites, la suite la plus élevée gagne. Entre deux paires, la paire la plus élevée gagne ; si elles sont identiques, comparer le troisième dé. Pour départager les autres résultats, ranger les dés du plus grand au plus petit, puis les comparer dans cet ordre.
Exemples : 421 bat toutes les combinaisons ; 111 bat 666 ; 444 bat 333 ; 654 bat 543 ; 664 bat 663 ; 653 bat 652.
Comment gagner : Le joueur qui obtient la meilleure combinaison marque 1 point. Un 421 obtenu dès le premier lancer rapporte 2 points. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent les 3 dés jusqu'à ce qu'ils soient départagés.
Après 10 manches, le joueur ayant marqué le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés disputent une manche supplémentaire.

33. L'horloge des dés

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 2 dés
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu :
Être le premier joueur à obtenir, dans l'ordre, tous les nombres de 1 à 12.
Mise en place : Chaque joueur commence en recherchant le nombre 1. Le joueur le plus jeune commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement : À son tour, le joueur lance les 2 dés.
Pour obtenir un nombre de 1 à 6, il faut que ce nombre apparaisse sur l'un des dés ou qu'il corresponde à la somme des deux dés. Pour obtenir un nombre de 7 à 12, la somme des deux dés doit être exactement égale au nombre recherché.
Si le joueur réussit, il passe au nombre suivant et relance immédiatement les dés. Un lancer ne permet de valider qu'un seul nombre.
S'il échoue, son tour s'arrête. Lors de son prochain tour, il reprend au même nombre.
Exemple : Un joueur recherche le 1 et obtient 1 et 4 : il valide le 1. Il recherche ensuite le 2 et obtient deux 1 : il valide le 2. Il recherche alors le 3, mais obtient 2 et 4 : il échoue et reprendra au 3 lors de son prochain tour.
Comment gagner : Le premier joueur qui valide successivement tous les nombres de 1 à 12 gagne immédiatement la partie.

34. Le sept

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 2 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Remporter des manches en obtenant un total aussi proche que possible de 7, sans le dépasser. Le premier joueur qui atteint 10 points remporte la partie.
Mise en place : Le joueur le plus jeune commence la première manche. Le premier joueur change ensuite à chaque nouvelle manche, dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement d'une manche :
Chaque joueur lance une fois les 2 dés et additionne leurs valeurs.
Un total supérieur à 7 élimine le joueur de la manche. Parmi les joueurs encore en jeu, celui dont le total est le plus proche de 7 remporte la manche. Un total exact de 7 est donc le meilleur résultat possible.
Le gagnant de la manche marque 1 point. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent les 2 dés jusqu'à ce qu'ils soient départagés.
Exemple : Sarah obtient 6, Léo obtient 7 et Jade obtient 9. Jade est éliminée de la manche et léo marque 1 point grâce à son total de 7.

Comment gagner : Les joueurs enchaînent les manches. Le premier joueur qui atteint 10 points gagne immédiatement la partie.

35. Le plus et le moins

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 3 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Remporter des manches en obtenant la différence la plus élevée entre deux résultats. Le premier joueur qui atteint 10 points gagne la partie.
Mise en place : Le joueur le plus jeune commence la première manche. Le premier joueur change à chaque nouvelle manche, dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement d'une manche : À son tour, chaque joueur lance les 3 dés. Il repère le dé ayant la valeur la plus élevée et celui ayant la valeur la plus faible, puis soustrait le plus petit nombre du plus grand. Le troisième dé n'est pas utilisé dans le calcul. Lorsque tous les joueurs ont lancé les dés, celui qui obtient la différence la plus élevée remporte la manche et marque 1 point. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent les 3 dés jusqu'à ce qu'ils soient départagés.
Exemple : Un joueur obtient 2, 5 et 6. Il calcule 6 – 2 et obtient une différence de 4. Son score pour la manche est donc 4.
Comment gagner : Les joueurs enchaînent les manches. Le premier joueur qui atteint 10 points gagne immédiatement la partie.

36. Golf aux dés

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 3 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Terminer un parcours de 18 trous en réalisant le moins de lancers possible.
Mise en place : Préparer une feuille de score comportant 18 lignes, représentant les 18 trous, et une colonne par joueur. Le joueur le plus jeune commence le premier trou.
Déroulement d'un tour : À son tour, le joueur lance les 3 dés jusqu'à obtenir au moins un double.
Chaque lancer compte comme un coup, y compris le lancer sur lequel le double est obtenu. Dès qu'un double apparaît, le trou est terminé et le nombre de coups utilisés est inscrit sur la feuille de score.
Lorsque tous les joueurs ont terminé le trou, ils passent au suivant. Le premier joueur change à chaque nouveau trou.
Exemple : Un joueur obtient successivement 2-4-6, puis 1-3-5, puis 4-4-2. Il obtient son double au troisième lancer : son score pour ce trou est donc de 3 coups.
Comment gagner : Après les 18 trous, chaque joueur additionne ses coups. Celui qui obtient le total le plus faible gagne la partie.

37. Les dés impairs

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 3 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Obtenir le plus grand total de points après 4 manches.
Mise en place : Préparer une colonne de score pour chaque joueur. Le joueur le plus jeune commence, puis les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement d'un tour : À son tour, le joueur effectue 3 lancers avec les 3 dés. Après chaque lancer, il marque 1 point pour chaque dé affichant 1, 2 points pour chaque dé affichant 3 et 4 points pour chaque dé affichant 5. Les faces 2, 4 et 6 ne rapportent aucun point.
Les points des 3 lancers sont additionnés.
Règle particulière : Si les 3 dés affichent des nombres pairs lors d'un même lancer, ce lancer ne compte pas parmi les 3 lancers autorisés. Le joueur relance les dés et son score total du tour est doublé.
S'il obtient de nouveau 3 nombres pairs au cours du même tour, le doublement est annulé. Les éventuels lancers entièrement pairs suivants n'ont plus d'effet, mais ne comptent toujours pas parmi les 3 lancers autorisés.Exemple
Un joueur obtient 1, 3 et 5 : il marque 7 points. Il obtient ensuite 2, 4 et 6 : ce lancer ne compte pas et son score du tour sera doublé. Il relance alors les dés pour poursuivre ses 3 lancers.
Comment gagner : Après 4 manches, chaque joueur additionne tous les points qu'il a obtenus. Celui qui totalise le plus de points gagne la partie.
En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent chacun un dernier lancer avec les 3 dés. Celui qui marque le plus de points remporte la partie. Si l'égalité persiste, ils relancent les dés jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

38. Le dernier dé

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 5 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Remporter le plus de manches possible en réalisant le meilleur score avec les dés.
Mise en place : La partie se joue en 10 manches. Le joueur le plus jeune commence la première manche. Le premier joueur change ensuite à chaque nouvelle manche.
Déroulement d'une manche : À tour de rôle, chaque joueur effectue un tour complet avec les 5 dés.
Au début de son tour, son score est égal à 0.
Le joueur lance tous les dés encore en jeu. Si aucun dé n'affiche 2 ou 5, il additionne les valeurs de tous les dés lancés à son score, puis relance les mêmes dés.
Si un ou plusieurs dés affichent 2 ou 5, le lancer ne rapporte aucun point. Tous les dés affichant 2 ou 5 sont retirés jusqu'à la fin du tour. Le joueur relance uniquement les dés restants.
Son tour se termine lorsque les 5 dés ont été retirés.
Exemple : Le joueur obtient 1, 3, 4, 4 et 6 : il ajoute 18 points à son score et relance les 5 dés. Il obtient ensuite 2, 3, 4, 5 et 6 : ce lancer rapporte 0 point. Les dés affichant 2 et 5 sont retirés et le joueur poursuit son tour avec les 3 dés restants.

Fin d'une manche : Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, celui qui a obtenu le score le plus élevé gagne la manche et marque 1 point. En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent un nouveau tour pour se départager.
Comment gagner : Après 10 manches, le joueur qui a remporté le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés disputent une manche supplémentaire.

39. Poker de dés

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 5 dés
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Former la meilleure combinaison avec les 5 dés et remporter le plus de manches.
Mise en place : La partie se joue en 5 manches. Le joueur le plus jeune commence la première manche. Le premier joueur change ensuite à chaque nouvelle manche.
La face 6 représente la valeur la plus forte, la face 2 la plus faible et chaque 1 est un joker pouvant remplacer n'importe quelle valeur.
Déroulement d'une manche : Le premier joueur lance les 5 dés. Il peut conserver les dés de son choix et relancer les autres, sans dépasser 3 lancers au total. Il peut également décider de s'arrêter après son premier ou son deuxième lancer.
Le nombre de lancers qu'il utilise fixe la limite des autres joueurs pour cette manche. S'il s'arrête après 2 lancers, les joueurs suivants disposent eux aussi de 2 lancers au maximum.
Classement des combinaisons : De la plus forte à la plus faible : cinq dés identiques ; carré ; full ; brelan ; deux paires ; une paire ; dé le plus élevé. Les suites ne sont pas prises en compte.
Si plusieurs joueurs obtiennent le même type de combinaison, celle formée avec la valeur la plus élevée l'emporte. Si aucune combinaison n'est formée, comparer les dés du plus grand au plus petit.
Exemple : Un résultat de 6-6-6-6-1 forme cinq 6 grâce au joker. Un full composé de trois 5 et de deux 4 bat un brelan de 6.
Fin d'une manche : Lorsque tous les joueurs ont joué, celui qui possède la combinaison la plus forte gagne la manche et marque 1 point. En cas d'égalité parfaite, les joueurs concernés relancent les 5 dés pour se départager.
Comment gagner : Après 5 manches, le joueur qui possède le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés disputent une manche supplémentaire.

40. Le menteur aux dés

Nombre de joueurs : 3 à 5 • matériel nécessaire : 5 pions d'une même couleur par joueur • 5 dés
Type de jeu : Jeu de dés et de bluff. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Bluffer et repérer les annonces mensongères pour être le dernier joueur à conserver au moins un pion.
Mise en place : Chaque joueur choisit une couleur et prend 5 pions de cette couleur. Tous lancent un dé : celui qui obtient le résultat le plus élevé commence.
Les combinaisons sont classées de la plus faible à la plus forte : une paire ; un brelan ; une suite de cinq nombres, 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6 ; un full ; un carré ; cinq dés identiques.
Pour deux combinaisons identiques, celle formée avec la valeur la plus élevée est la plus forte. Par exemple, une paire de 5 est plus forte qu'une paire de 4.
Première annonce : Le premier joueur cache les dés derrière ses mains, puis les lance sans montrer son résultat aux autres joueurs. Il peut conserver certains dés et relancer les autres, sans dépasser 3 lancers au total.
Il annonce ensuite une combinaison. Son annonce peut être vraie ou fausse.
Accepter ou contester : Le joueur suivant peut accepter l'annonce : il ne perd aucun pion. Il récupère les dés sans voir le résultat précédent, puis les lance secrètement à son tour. Il doit annoncer une combinaison plus forte que la précédente, même s'il ne l'a pas réellement obtenue. Le joueur suivant doit alors accepter ou contester cette nouvelle annonce.
Le joueur suivant peut aussi contester l'annonce : les dés du joueur qui vient de faire l'annonce sont immédiatement révélés. Si l'annonce est fausse, l'annonceur perd un pion. Si l'annonce est vraie, le joueur qui l'a contestée perd un pion.
Un joueur peut contester dès la première annonce. Une fois qu'une annonce a été contestée, la série s'arrête immédiatement. Si la combinaison la plus forte — cinq 6 — est annoncée, le joueur suivant ne peut pas annoncer mieux : il doit obligatoirement la contester.
Exemple : Léo lance secrètement les dés et annonce « un brelan de 4 ». Sarah peut accepter, lancer les dés à son tour et annoncer une combinaison plus forte. Elle peut aussi contester immédiatement.
Si Sarah conteste, Léo révèle ses dés. S'il possède au moins trois 4, Sarah perd un pion. Dans le cas contraire,Léo perd un pion.
Nouvelle série : Après chaque contestation, les dés sont récupérés et une nouvelle série commence. Le joueur qui vient de perdre un pion effectue la première annonce.
Comment gagner : Un joueur qui ne possède plus aucun pion est éliminé. Le dernier joueur qui conserve au moins un pion gagne la partie.

41. Yams simplifié

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 5 dés • feuille de score (p. 27) et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Obtenir le plus grand total de points en réalisant différentes combinaisons avec les 5 dés.
Mise en place : Préparer une feuille de score comportant les 13 catégories suivantes pour chaque joueur : as, deux, trois, quatre, cinq et six (total des dés correspondant au nombre choisi) ; Prime (35 points); brelan (total des 5 dés) ; carré (total des 5 dés) ; full (25 points) ; petite suite (30 points) ; grande suite (40 points) ; yams (50 points) ; chance (total des 5 dés).
Le joueur le plus jeune commence. Chaque joueur effectuera 13 tours afin de remplir toutes les catégories de sa feuille de score.
Déroulement d'un tour : Le joueur lance les 5 dés. Il peut conserver les dés de son choix et relancer les autres. Il dispose de 3 lancers au maximum pendant son tour.
Après son dernier lancer, il doit inscrire son résultat dans une

catégorie encore vide.
S'il remplit les conditions d'une catégorie, il peut y inscrire les points obtenus. S'il ne peut ou ne souhaite utiliser aucune combinaison, il doit inscrire 0 point dans une catégorie encore vide. Il peut choisir de sacrifier la catégorie qu'il juge la plus difficile à réaliser ou la moins avantageuse pour son score : à lui d'adopter la meilleure stratégie.
Une catégorie dans laquelle un résultat ou 0 point a été inscrit est définitivement utilisée et ne peut plus être choisie pendant la partie.
Valeur des combinaisons : As à six : additionner uniquement les dés correspondant au nombre choisi.
Brelan : au moins 3 dés identiques ; additionner les 5 dés. Carré : au moins 4 dés identiques ; additionner les 5 dés. Full : 3 dés identiques et 2 autres dés identiques ; 25 points.
Petite suite : 4 nombres consécutifs ; 30 points. Grande suite : 5 nombres consécutifs ; 40 points. Yams : 5 dés identiques ; 50 points. Chance : additionner librement les 5 dés.
Exemple : Un joueur obtient 3-3-5-5-6. Il conserve les deux 3 et les deux 5, puis relance le 6. S'il obtient un 3, il forme un full composé de trois 3 et de deux 5 et peut inscrire 25 points dans la catégorie full.
Comment gagner : Lorsque tous les joueurs ont rempli leurs 13 catégories, ils additionnent leurs points. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent un tour supplémentaire en utilisant uniquement la catégorie chance.

42. L'insecte

Nombre de joueurs : 2 à 4 • matériel nécessaire : 1 dé • 1 feuille de score et 1 crayon par joueur non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés et de dessin. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Être le premier joueur à terminer le dessin d'un insecte composé de 13 éléments : 1 corps, 1 tête, 1 queue, 6 pattes, 2 yeux et 2 antennes.
Mise en place : Chaque joueur prend une feuille et un crayon. Le joueur le plus jeune commence, puis les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
Chaque résultat du dé permet de dessiner un élément : 1, le corps ; 2, la tête ; 3, trois pattes ; 4, la queue ; 5, un œil ; 6, une antenne.
Ordre de construction : Le corps doit être dessiné avant la tête, la queue et les pattes. La tête doit être dessinée avant les yeux et les antennes.
Il faut obtenir deux fois le nombre 3 pour dessiner les 6 pattes, deux fois le nombre 5 pour dessiner les 2 yeux et deux fois le nombre 6 pour dessiner les 2 antennes.
Déroulement : À son tour, le joueur lance le dé une seule fois. Si le résultat lui permet d'ajouter un élément autorisé et encore manquant, il le dessine. Si l'élément ne peut pas encore être ajouté ou s'il est déjà terminé, il ne dessine rien et son tour prend fin.
Le dé passe ensuite au joueur suivant.
Exemple : Un joueur obtient 2, mais il n'a pas encore dessiné le corps : il ne peut pas ajouter la tête et perd son tour. Plus tard, lorsqu'il obtient 1, il dessine le corps. Il pourra alors ajouter la tête, la queue ou les pattes lors de ses prochains tours.
Comment gagner : Le premier joueur qui termine son insecte avec ses 13 éléments gagne immédiatement la partie.

43. Stop ou encore !

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 1 dé • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Être le premier joueur à atteindre ou dépasser 100 points.
Mise en place : Inscrire le nom de chaque joueur sur la feuille de score. Tous les joueurs commencent avec 0 point.
Le joueur le plus jeune commence, puis les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement d'un tour : À son tour, le joueur lance le dé et additionne les résultats obtenus à son score provisoire.
Après chaque lancer, il choisit de s'arrêter et d'ajouter les points provisoires de son tour à son total général, ou de continuer et de relancer le dé.
Si le joueur obtient 1, son tour s'arrête immédiatement et il perd tous les points provisoires accumulés pendant ce tour. Les points inscrits lors de ses tours précédents restent acquis.
Exemple : Un joueur obtient successivement 4, 5 et 6 : son score provisoire est de 15 points. Il peut s'arrêter et ajouter ces 15 points à son total général. S'il décide de continuer et obtient 1, il ne marque aucun point pendant ce tour.
Comment gagner : Le premier joueur qui atteint ou dépasse 100 points gagne immédiatement la partie.

44. Course à l'échelle

Nombre de joueurs : 2 à 3 • matériel nécessaire : 2 dés par joueur • feuille de papier et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu
Être le premier joueur à atteindre le dixième barreau de l'échelle.
Mise en place : Dessiner une échelle comportant 10 barreaux. Inscrire les initiales de chaque joueur sous le premier barreau.
Chaque joueur lance une fois ses 2 dés et additionne leurs valeurs. Le résultat obtenu devient son nombre personnel pour toute la partie. Plusieurs joueurs peuvent avoir le même nombre personnel.
Le joueur le plus jeune commence, puis les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement : À son tour, le joueur lance ses 2 dés et additionne leurs valeurs.
Si le total correspond au nombre personnel d'un joueur, ce joueur monte ses initiales d'un barreau sur l'échelle. Le joueur qui a lancé les dés monte également si le total correspond à son propre nombre personnel.
Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre personnel, ils montent tous d'un barreau lorsque ce nombre est obtenu. Si le total ne correspond au nombre personnel d'aucun joueur,

personne ne monte et le tour passe au joueur suivant.
Exemple : Léo possède le nombre personnel 6 et Sarah le nombre 8. Léo lance les dés et obtient 3 et 5, soit un total de 8 : Sarah monte d'un barreau, même si ce n'est pas elle qui a lancé les dés.
Comment gagner : Le premier joueur dont les initiales atteignent le dixième barreau gagne immédiatement la partie.

45. Bateau, capitaine et équipage

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 5 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu Former dans l'ordre un bateau, un capitaine et un équipage, puis obtenir la cargaison la plus élevée.
Le 6 représente le bateau, le 5 le capitaine, le 4 l'équipage et les 2 dés restants la cargaison.
Mise en place : La partie se joue en 5 manches. Le joueur le plus jeune commence la première manche. Le premier joueur change ensuite à chaque nouvelle manche.
Déroulement d'un tour : Le joueur dispose de 3 lancers au maximum avec les 5 dés.
Il doit d'abord obtenir un 6 et le mettre de côté. Il peut ensuite conserver un 5, puis un 4. Il est impossible de conserver le 5 sans avoir obtenu le 6, ou le 4 sans avoir obtenu le 6 et le 5.
Plusieurs éléments peuvent être obtenus pendant le même lancer. Si le joueur obtient directement 6-5-4-3-2, il conserve immédiatement le 6, le 5 et le 4.
Une fois la combinaison 6-5-4 formée, les 2 dés restants constituent la cargaison. Le joueur additionne leurs valeurs : cette somme, comprise entre 2 et 12, est la valeur de sa cargaison.
S'il lui reste un lancer, il peut conserver cette cargaison ou relancer obligatoirement les 2 dés de cargaison ensemble. Le nouveau résultat remplace le précédent, même s'il est moins élevé.
Si le joueur ne parvient pas à former 6-5-4 après ses 3 lancers, la valeur de sa cargaison est de 0.
Exemple : Un joueur obtient 6-3-3-2-1 et conserve le 6. Il relance les 4 autres dés et obtient 5-4-4-2. Il conserve le 5 et un 4 : les deux dés restants donnent une cargaison de valeur 6.
Il peut conserver cette valeur ou relancer ensemble les deux dés de cargaison. S'il obtient 5 et 3, sa cargaison définitive vaut 8.
Fin d'une manche : Lorsque tous les joueurs ont joué, celui qui possède la cargaison de valeur la plus élevée gagne la manche et marque 1 point. En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent un nouveau tour pour se départager.
Comment gagner : Après 5 manches, le joueur qui possède le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés disputent une manche supplémentaire.

46. Feu rouge, feu vert

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 6 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés et de pronostic. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Prévoir si les dés donneront davantage de résultats rouges ou verts afin d'obtenir le plus de points.
Mise en place : Les faces 1, 2 et 3 appartiennent au groupe vert. Les faces 4, 5 et 6 appartiennent au groupe rouge.
La partie se joue en 5 manches. Pendant chaque manche, tous les joueurs occupent une fois le rôle du feu de circulation.
Le joueur le plus jeune devient le premier feu de circulation. Le joueur placé à sa gauche lance les dés pour lui.
Déroulement d'un tour : Le feu de circulation tourne le dos afin de ne pas voir les dés. Il annonce « rouge » ou « vert ».
Le lanceur jette ensuite les 6 dés. Le feu de circulation marque 1 point pour chaque dé appartenant à la couleur annoncée.
Il effectue ainsi 3 pronostics, suivis chacun d'un nouveau lancer des 6 dés. Les points obtenus pendant les 3 lancers sont additionnés.
Le rôle du feu de circulation passe ensuite au joueur suivant. Le joueur placé à sa gauche devient le nouveau lanceur.
Exemple : Le feu annonce « vert ». Les dés affichent 1, 2, 2, 4, 5 et 6. Trois dés appartiennent au groupe vert : le joueur marque donc 3 points.
Fin d'une manche : La manche se termine lorsque chaque joueur a occupé une fois le rôle du feu de circulation et effectué ses 3 pronostics. Une nouvelle manche commence ensuite.
Comment gagner : Après 5 manches, chaque joueur additionne ses points. Celui qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.En cas d'égalité, les joueurs concernés effectuent chacun un dernier pronostic avec les 6 dés. Celui qui marque le plus de points gagne.

47. Le chicago

Nombre de joueurs : 2 ou plus • matériel nécessaire : 2 dés • feuille de score et crayon non-inclus
Type de jeu : Jeu de dés. Aucun plateau n'est utilisé.
But du jeu : Obtenir les nombres recherchés au cours des 11 manches et terminer la partie avec le plus grand total de points.
Mise en place : Préparer une feuille de score comportant 11 manches. La cible est 2 pendant la première manche, 3 pendant la deuxième, puis elle augmente de 1 à chaque nouvelle manche jusqu'à atteindre 12 pendant la onzième manche.
Le joueur le plus jeune commence la première manche. Le premier joueur change ensuite à chaque nouvelle manche.
Déroulement d'une manche : À son tour, le joueur lance les 2 dés et additionne leurs valeurs.
Si le total correspond exactement au nombre cible de la manche, il marque autant de points que ce nombre et son tour s'arrête.
Si le total ne correspond pas au nombre cible, il peut effectuer un second et dernier lancer. Il doit alors relancer les 2 dés ensemble : il ne peut pas conserver un dé du premier lancer.
S'il échoue également au deuxième lancer, il inscrit 0 point.
Lorsque tous les joueurs ont joué, la manche se termine et la partie passe obligatoirement au nombre cible suivant. Aucun joueur ne reste bloqué sur un nombre.
Exemple : Pendant la cinquième manche, le nombre cible est 6. Un joueur obtient 2 et 4, soit un total de 6 : il marque 6 points. Si son premier lancer ne donne pas 6, il peut relancer ensemble les 2 dés une dernière fois.
Comment gagner : Après la onzième manche, chaque joueur additionne ses points. Celui qui obtient le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés lancent les 2 dés. Celui qui obtient le total le plus élevé gagne.

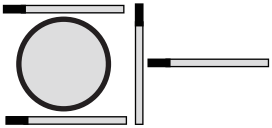
PARTIE 3 — CASSE-TÊTES BAGUETTES

DÉFIS AVEC LES BAGUETTES

Reproduire la figure, puis réaliser le défi en respectant le nombre de baguettes indiqué. Une baguette déplacée doit être retirée de sa position et replacée ailleurs. Une baguette retirée est mise de côté. Sauf indication contraire, les baguettes ne doivent pas se superposer. Dans les solutions, les baguettes blanches indiquent les baguettes déplacées ou retirées ; les baguettes rouges montrent leur nouvelle position

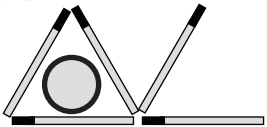
48. Libérer le cercle 1

Matériel nécessaire : baguettes du coffret
Déplacer 2 baguettes pour mettre le cercle à l'extérieur de la figure. La disposition finale des baguettes doit garder la même forme.



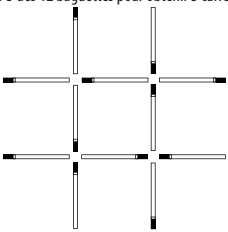
49. Libérer le cercle 2

Matériel nécessaire : baguettes du coffret
Déplacer 2 baguettes pour mettre le cercle à l'extérieur de la figure. La disposition finale des baguettes doit garder la même forme.



50. Trois carrés

Matériel nécessaire : baguettes du coffret
Déplacer 3 des 12 baguettes pour obtenir 3 carrés parfaits.





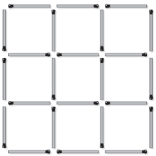
51. Retourner le cheval 1

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 1 baguette pour que le cheval regarde dans la direction opposée.



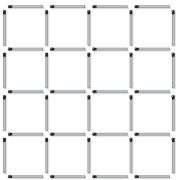
52. Retourner le poisson

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 3 baguettes pour que le poisson nage dans la direction opposée.



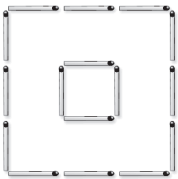
53. Deux carrés

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Retirer 8 baguettes de la figure de 24 baguettes pour ne laisser que 2 carrés.



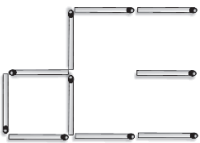
54. Sept rectangles

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Retirer 9 baguettes pour former 7 rectangles.



55. Trois carrés défi A

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 4 baguettes pour former 3 carrés



56. Deux carrés défi A

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 3 baguettes pour former 2 carrés.

57. Quatre carrés - défi A



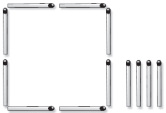
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 2 baguettes pour obtenir 4 carrés, sans chevauchement ni extrémité libre.

58. Quatre carrés - défi B



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 3 baguettes pour obtenir 4 carrés, sans chevauchement ni extrémité libre.

59. Partager le carré



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Ajouter les 4 baguettes indiquées pour partager le grand carré en 2 parties de même forme, sans superposer les baguettes.

60. Quatre triangles



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 3 baguettes pour former 4 triangles équilatéraux, sans chevauchement.

61. Deux carrés - défi B



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Retirer 2 baguettes pour ne laisser que 2 carrés.

62. Dix carrés



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Retirer 1 baguette, puis en déplacer 4, pour former 10 carrés.

63. Trois carrés - défi B



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 4 baguettes pour former 3 carrés

64. Du 3 au 6



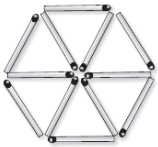
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 2 des 3 baguettes pour transformer le chiffre 3 en chiffre 6.

65. Faire 9



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Ajouter 7 baguettes aux 6 baguettes de départ pour faire 9

66. Trois triangles



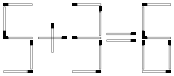
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 4 baguettes pour former 3 triangles équilatéraux. Les triangles peuvent être de tailles différentes.

67. L'équation transformée



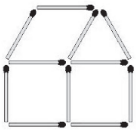
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 1 baguette pour resoudre l'équation.

68. Le calcul malin



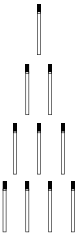
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 1 baguette pour resoudre l'équation.

69. Retourner la maison



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
La maison regarde vers l'ouest.
Déplacer 1 baguette pour qu'elle regarde vers l'est.

70. Retourner la tour

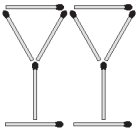


MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 4 baguettes pour retourner la tour tête en bas, sans modifier sa forme ni sa structure.

71. Redresser la chaise

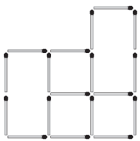


MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 2 baguettes pour remettre la chaise renversée dans sa position normale.



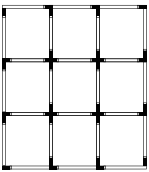
72. Deux figures à la maison

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 5 baguettes pour transformer les 2 figures en une maison.



73. Deux enclos identiques

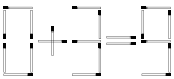
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Retirer 4 baguettes pour ne conserver que 2 enclos de même taille et de même forme.



74. Les quatre carrés isolés

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Retirer 8 baguettes pour ne laisser que 4 carrés identiques. Les carrés ne doivent pas se toucher par un côté.

75. Deux déplacements pour calculer



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer exactement 2 baguettes pour résoudre l'équation



76. Plus grand que 46

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer 1 Baguette et en ajouter 1 pour faire un nombre supérieur à 46.

77. Toutes en contact - défi B



MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer ces 6 baguettes de manière à ce que chacune touche 2 d'entre elles. Une construction en volume est autorisée



78. Pentagone et 5 triangles - défi B

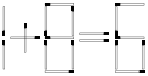
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Ajouter 3 baguettes pour former 1 pentagone et 5 triangles. Les triangles peuvent avoir des tailles différentes.

79. Trente en six baguettes



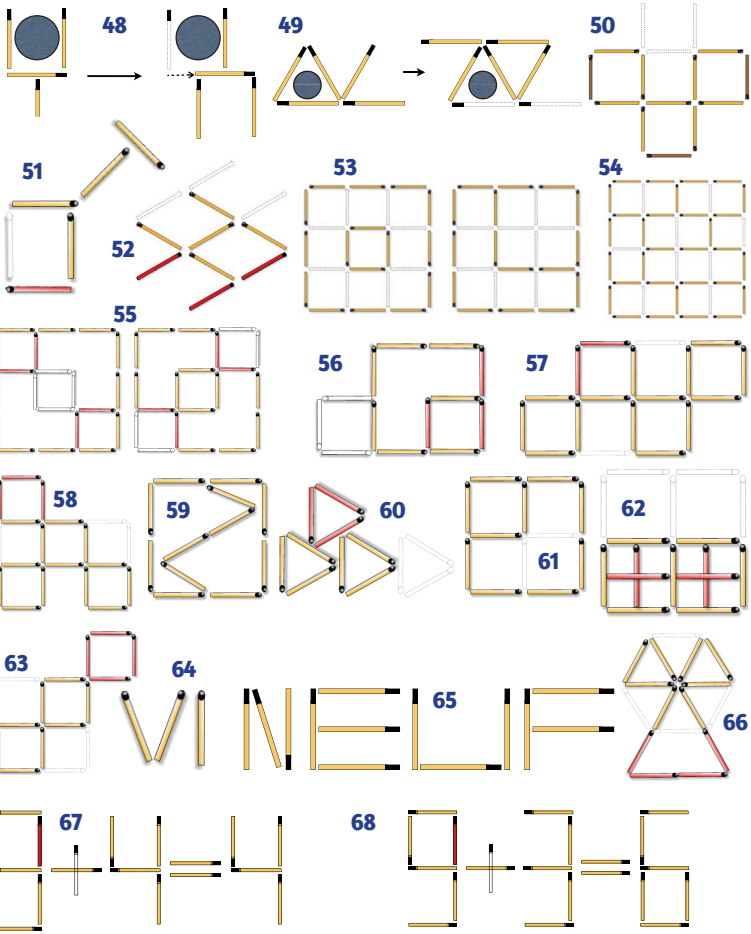
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer les 6 baguettes pour écrire le nombre 30.

80. Le double déplacement

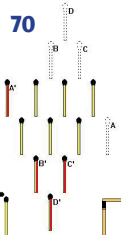


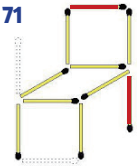
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : baguettes du coffret
Déplacer exactement 2 baguettes pour résoudre l'équation.

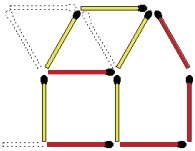
PARTIE 3 — CASSE-TÊTES BAGUETTES : SOLUTIONS

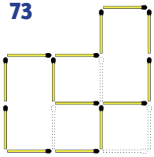


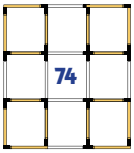
69

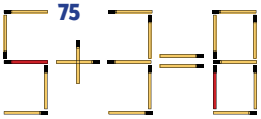


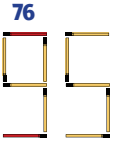








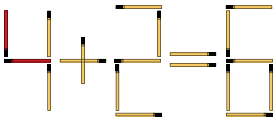












MARQUE - Joueur: _

MARQUE SUPERIEURE	Comment marquer	1E manche	2E manche	3E manche	4E manche	5E manche	6E manche
AS 	Total des as						
DEUX 	Total des deux						
TROIS 	Total des trois						
QUATRE 	Total des quatre						
CINQ 	Total des cinq						
SIX 	Total des six						
TOTAL DES POINTS	→						
PRIME.Si total atteint ou depasse 63	35 POINTS						
TOTAL de la moitié supérieure	→						
MOITIE INFERIEURE							
BRELAN 3 dés identiques	Total 5 des						
CARRE 4 dés identiques	Total 5 des						
FULL 3+2 dés identiques	25 points						
PETITE SUITE suite de 4 dés	30 points						
GRANDE SUITE suite de 5 des	40 points						
YAMS 5 dés identiques	50 points						
CHANCE	total 5 des						
TOTAL de la moitié inférieure	→						
TOTAL de la moitié supérieure	→						
TOTAL GENERAL	→						

Marquez au dos le total des points de chaque joueur

IMPORTANT
FR : De nombreux jeux peuvent être pratiqués selon différentes règles ou variantes. Les règles présentées dans ce livret correspondent aux versions que nous avons choisi de vous proposer et ne constituent pas nécessairement des règles officielles ou universelles.
Nous faisons régulièrement évoluer nos règles afin de les préciser et de les adapter aux pratiques des joueurs. Pensez à scanner le QR code ci-dessous pour consulter la version la plus récente des règles de jeux.
EN: Many games can be played using different rules or variations. The rules presented in this booklet correspond to the versions we have chosen to provide and do not necessarily constitute official or universal rules.

NOTICE MULTILINGUE
MULTILINGUAL INSTRUCTIONS



www.mgmjouet.com
Retrouvez-nous également
sur les réseaux sociaux !
MGM • 1214 Route du Vaisseau • 13420 Gémenos • France
contact@mgmjouet.com - Tel.04 42 32 71 05