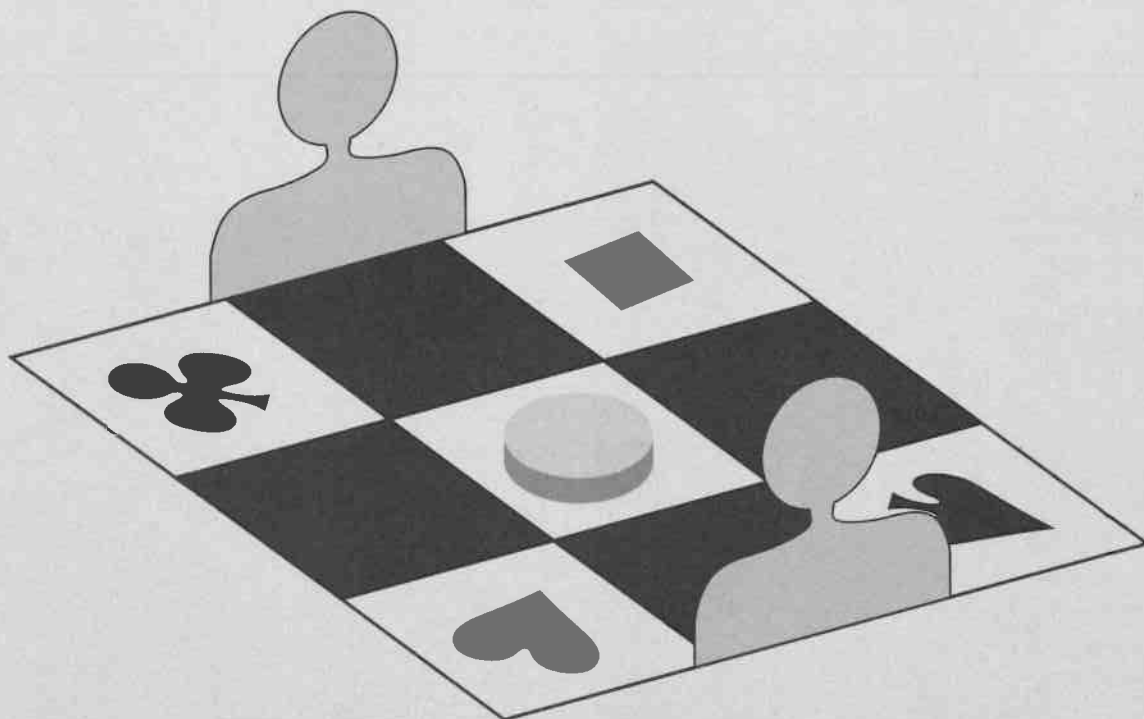


*Lire pour agir*

Fichier

ECOLE VICTOR-HUGO I  
17, rue Victor-Hugo, 17  
83000 EPINAY SUR SEINE  
☎ 43 41 92 10

# RÈGLES



# DE JEUX



© 1995

n° ISBN : 2-87785-405 1

# SOMMAIRE

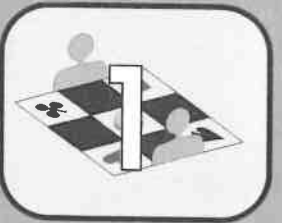
## Jouer : règles et grilles de jeux

- 1 Solitaire
- 2 Tangram
- 3 Tic-tac-toe
- 4 Tour de bûchettes
- 5 Rouge et blanc
- 6 Hex (avec grille de jeu)
- 7 Chasse au lièvre (avec grille de jeu)
- 8 Fer à cheval
- 9 Nains et géant (avec grille de jeu)
- 10 Warangal (avec grille de jeu)
- 11 Derrou
- 12 Cible
- 13 Roi prisonnier
- 14 Enclos (avec grille de jeu)
- 15 Quinze
- 16 Échelle
- 17 Ennéagramme (avec grille de jeu)
- 18 Marelles
- 19 Bûcherons
- 20 Pettie
- 21 Lettris
- 22 Mot de 5 lettres
- 23 Pendu
- 24 Attaque des deux châteaux (avec grille de jeu)
- 25 Étoile
- 26 Éleusis
- 27 Tigre
- 28 Passage du gué
- 29 Triangle
- 30 Hexominos (avec grille de jeu)
- 31 Assiette au beurre (avec grille de jeu)
- 32 Chemins
- 33 Paires
- 34 Bourgeons
- 35 Tour de France
- 36 24 h du Mans
- 37 Halma
- 38 Réussites
- 39 Bouchon
- 40 Targui (avec grille de jeu)
- 41 L'agon (avec grille de jeu)
- 42 Barricades (avec grille de jeu)
- 43 Crosses
- 44 Huit pions
- 45 Rencontre spatiale
- 46 Invasion des fourmis
- 47 Conkers

## Créer : des idées pour aller plus loin...

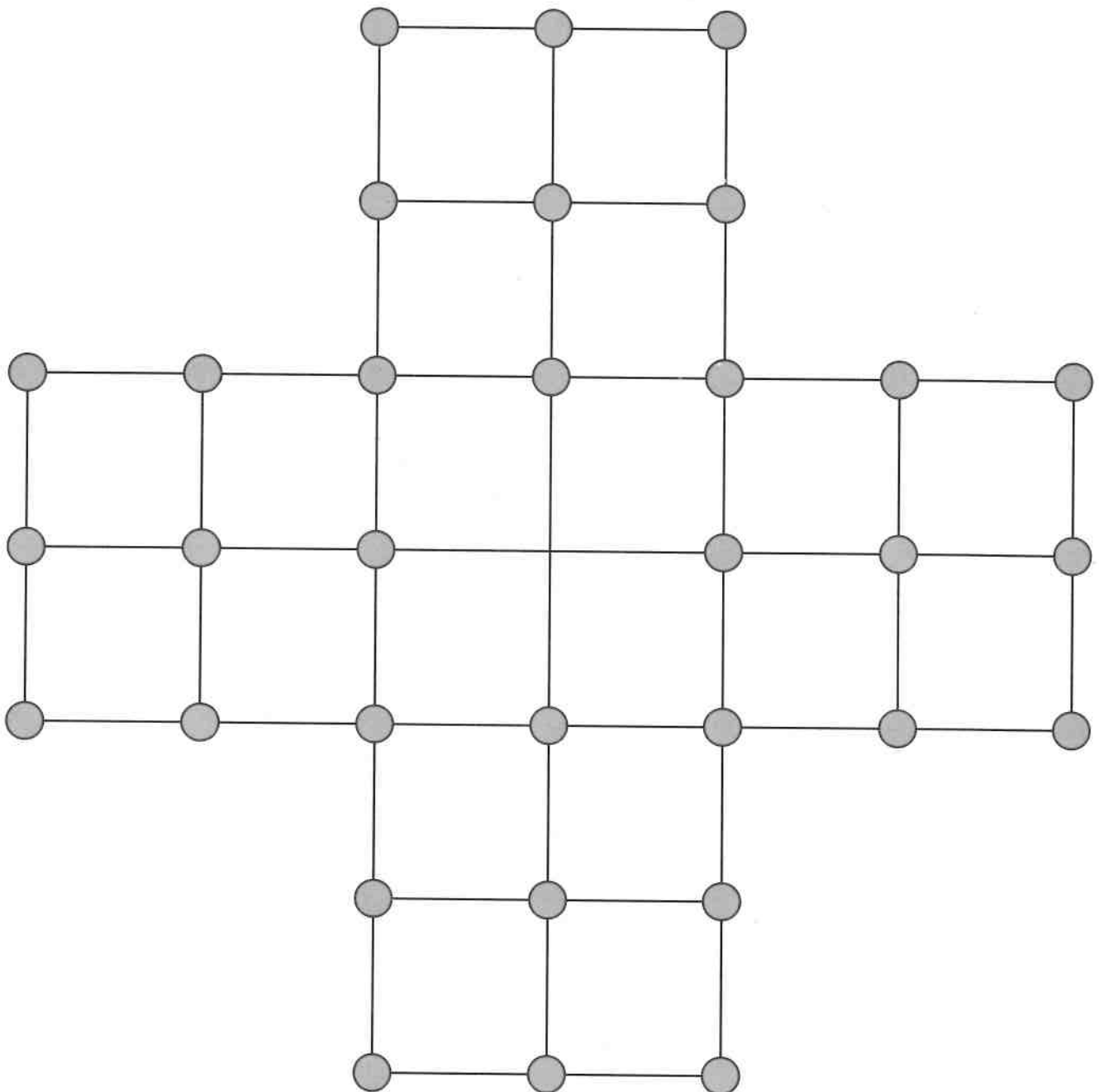
- Inventer un jeu.
- Trouver des variantes.
- Gabarit de fiches.
- Construire un jeu.
- Des grilles pour créer.

# LE SOLITAIRE



joueur

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire.  
32 pions.



# 1

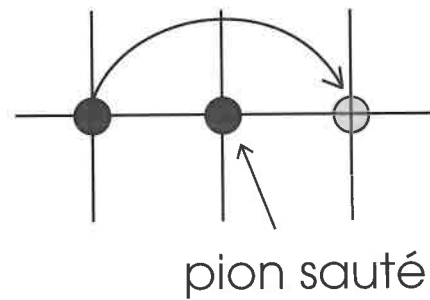
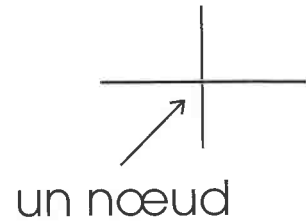
## LE SOLITAIRE

**But du jeu** : laisser le moins possible de pions.

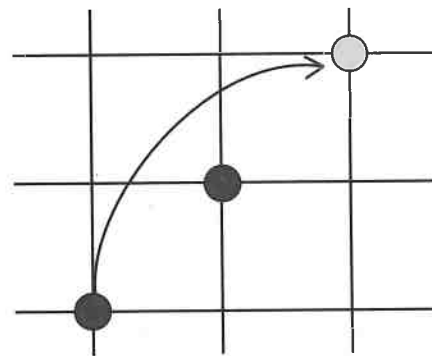
**Départ** : placer un pion sur chaque **nœud** marqué d'un rond.

**Déroulement** : on **saute** un pion en passant par-dessus si le nœud suivant est libre. On retire le pion sauté.

**Règles** : on ne peut pas sauter en **diagonale**.



on ne peut pas !

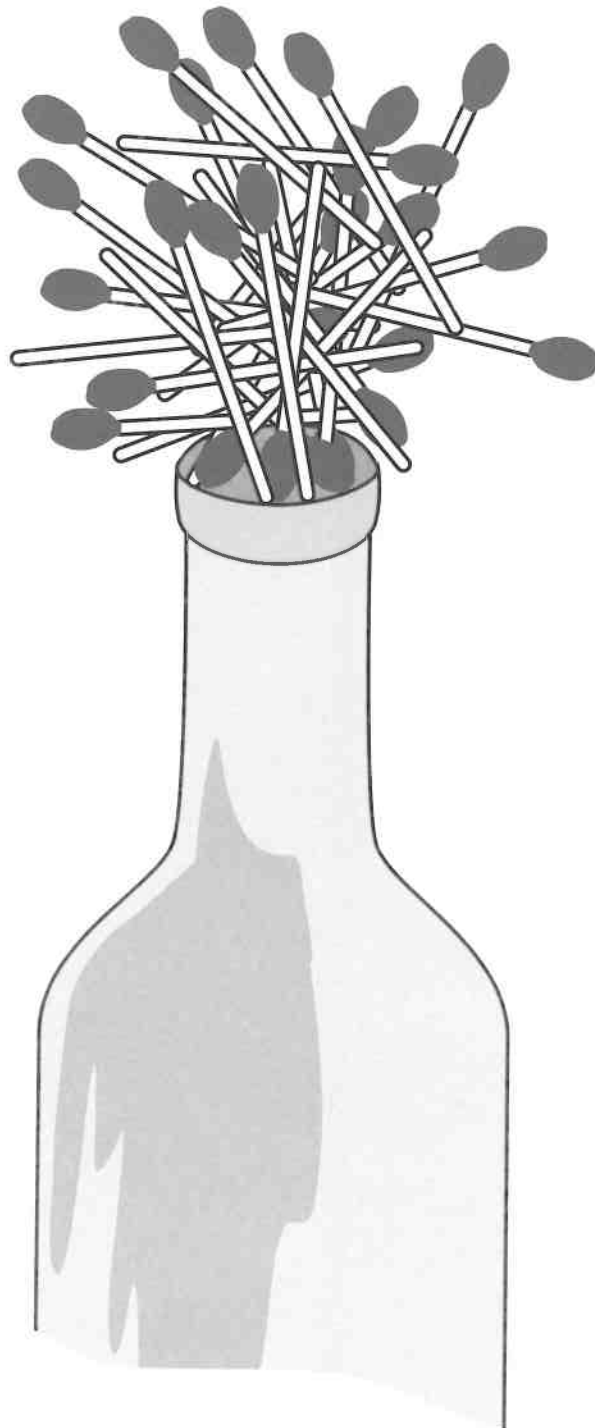


# LA TOUR DE BÛCHETTES



  
joueurs  
ou +

**Matériel :** une bouteille,  
beaucoup d'allumettes.



# 4

## LA TOUR DE BÛCHETTES

**But du jeu :** a gagné celui qui n'a plus d'allumettes.

**Départ :** chaque joueur prend un même nombre d'allumettes.

**Déroulement :** on pose une allumette chacun son tour.

**Règles :** celui qui fait tomber des allumettes les ramasse (elles vont augmenter son tas).

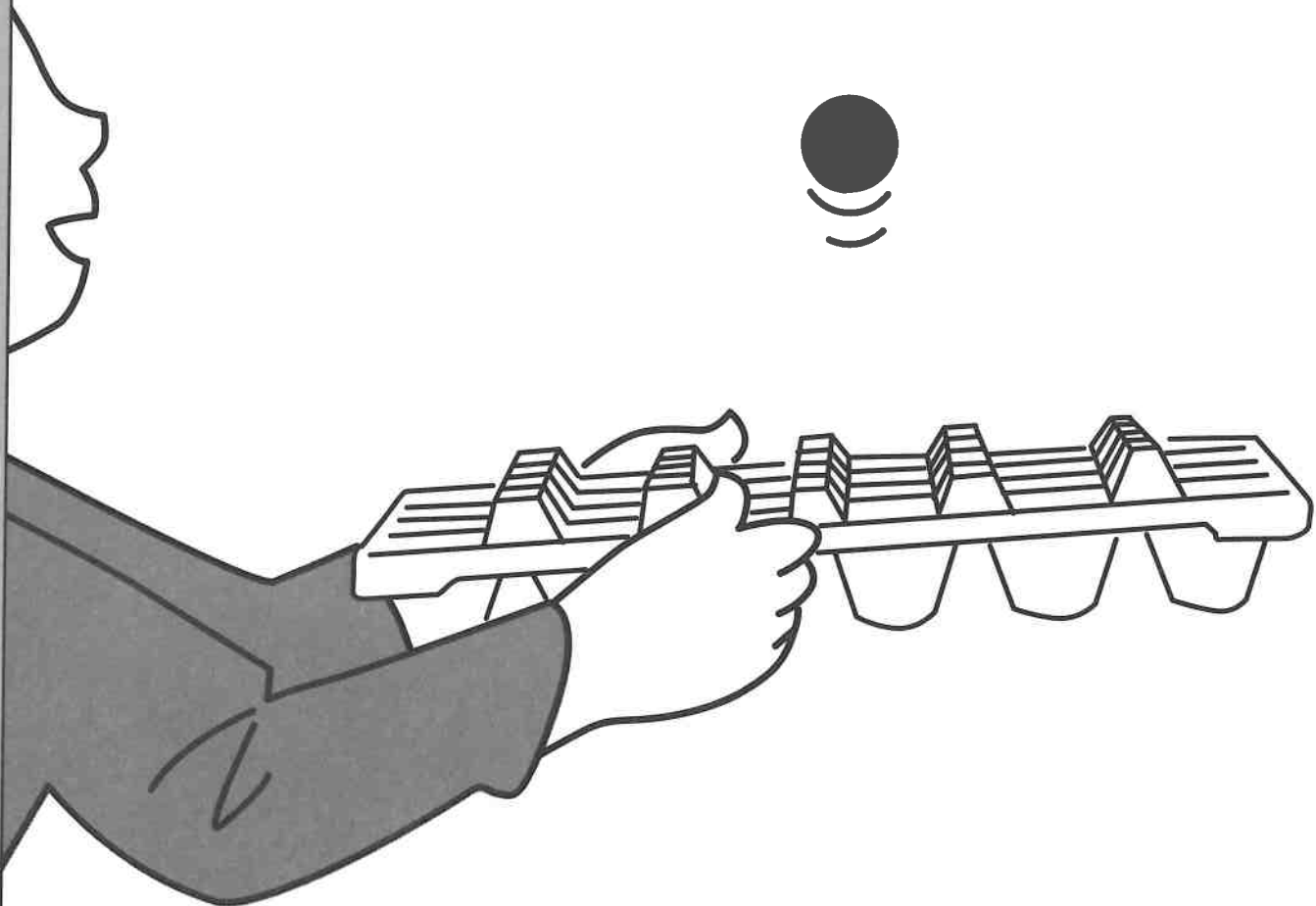


# ROUGE ET BLANC



  
joueurs  
ou +

**Matériel :** 1 plaque d'œufs,  
peinture : 1 couleur,  
1 pinceau, 1 bille.

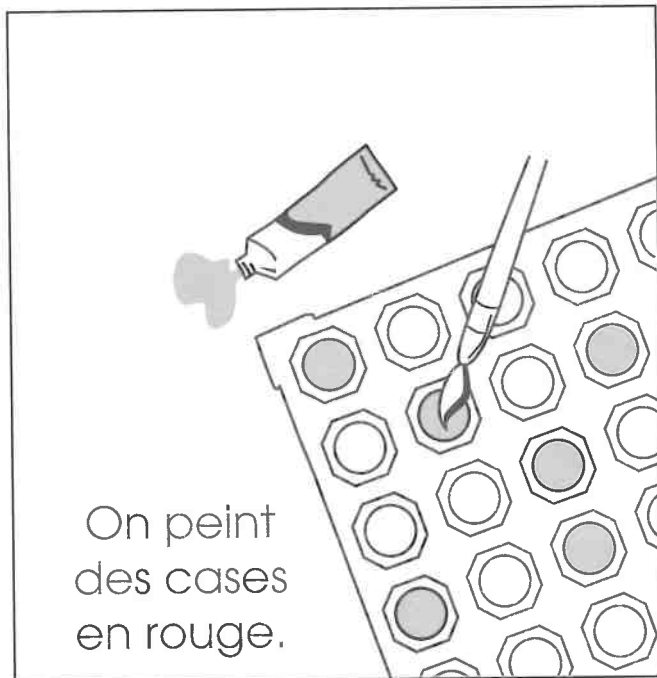


# 5

# ROUGE ET BLANC

**But du jeu :** faire tomber le plus de fois possible la bille dans un creux rouge.

**Départ :**



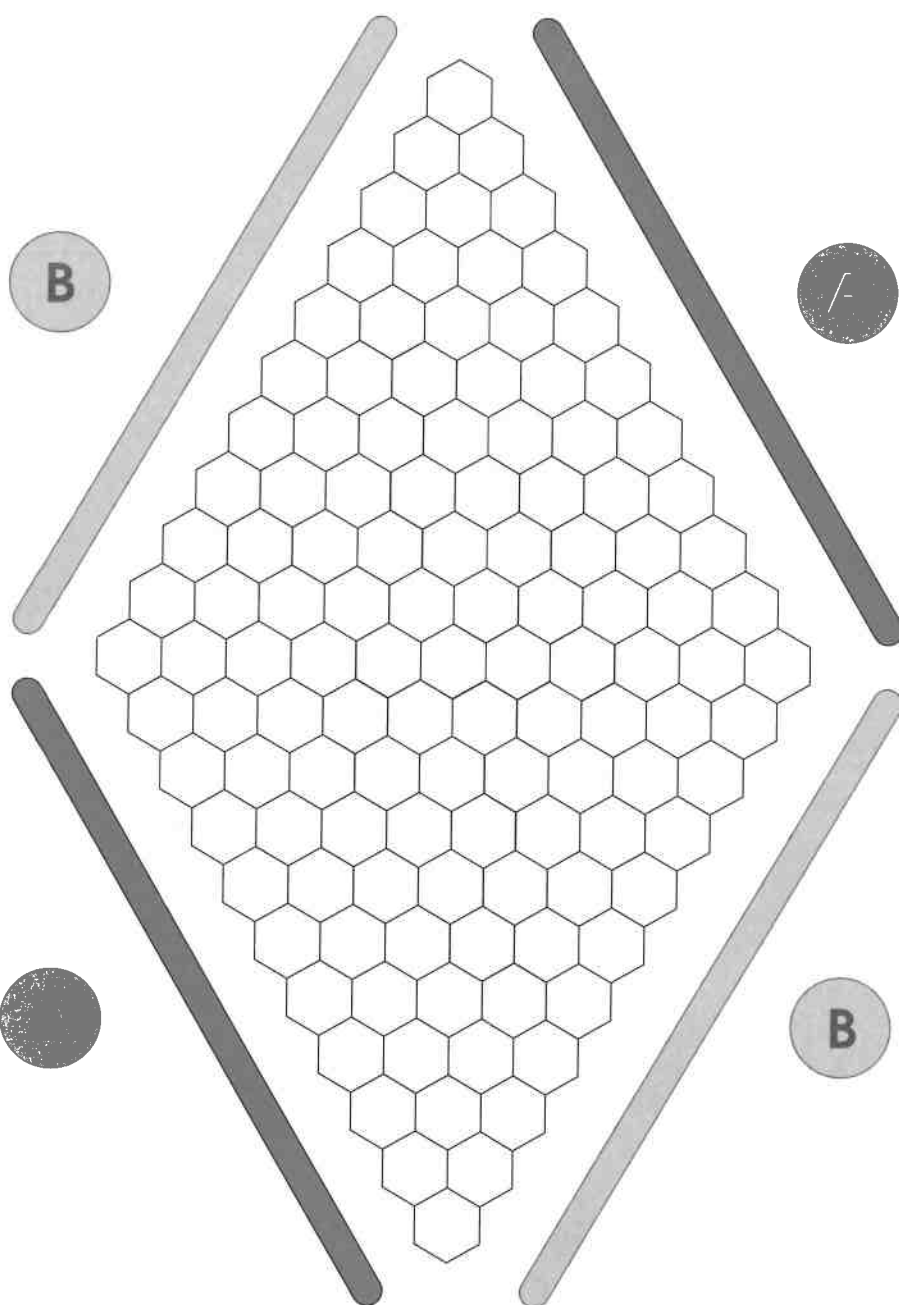


# HEX



joueurs

**Matériel :** grille n° 6,  
pions rouges,  
pions noirs.



# 6

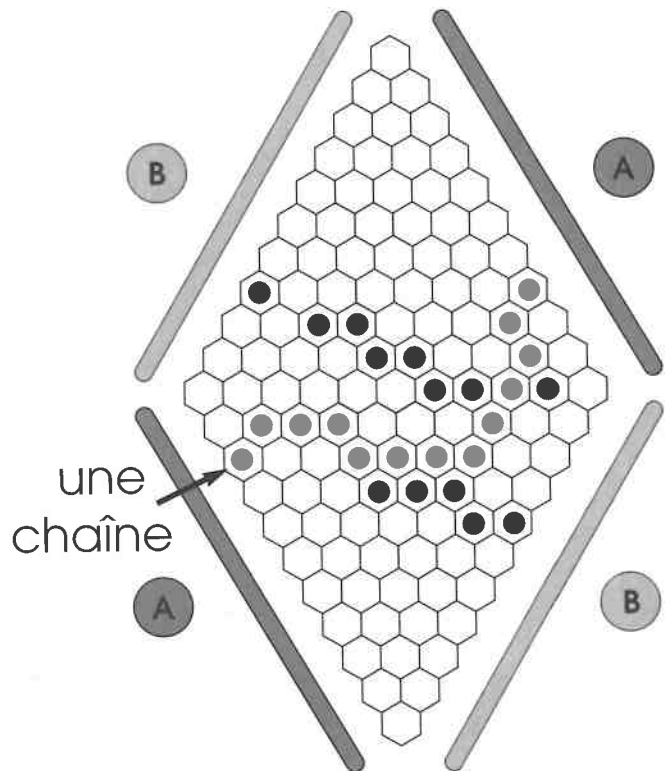
# HEX

**But du jeu :** le premier qui relie 2 côtés opposés par une chaîne **a gagné**.

**Départ :**

**Déroulement :** à tour de rôle, chaque joueur pose un pion sur une case de son choix.

**Règles :**

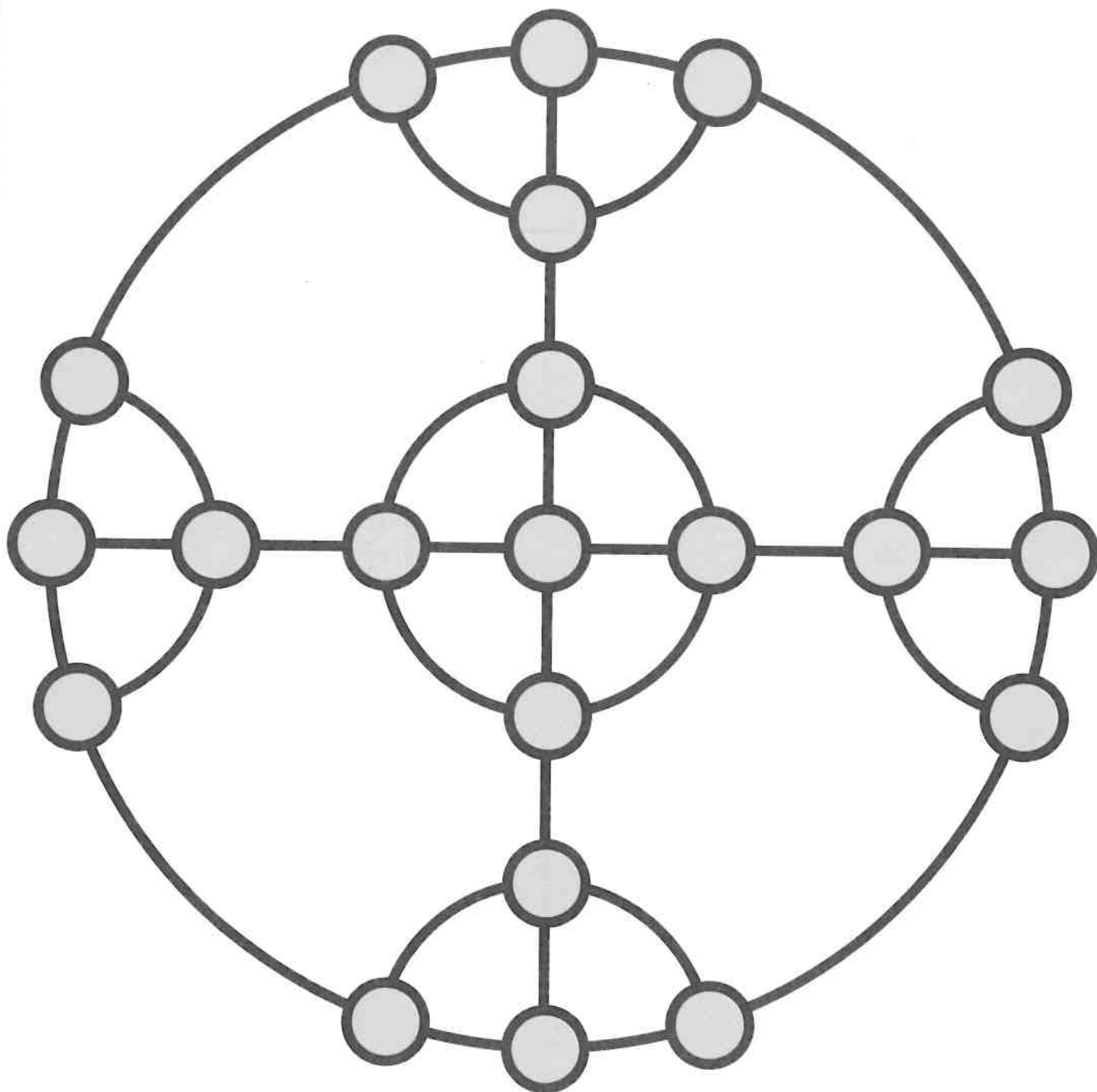


# LA CHASSE AU LIÈVRE



  
joueurs

**Matériel :** grille n° 7,  
1 pion noir : le lièvre,  
4 pions blancs : les chiens.



# 7

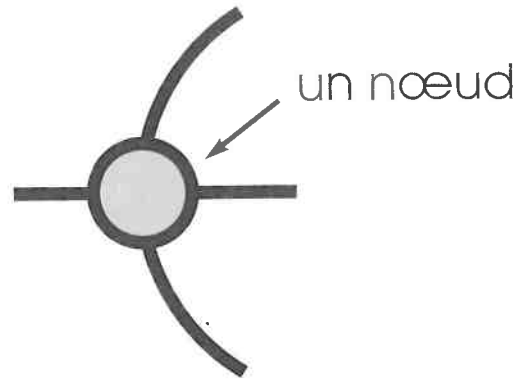
## LA CHASSE AU LIÈVRE

**But du jeu :** les chiens gagnent s'ils coincent le lièvre.  
Le lièvre gagne s'il se déplace 15 fois.

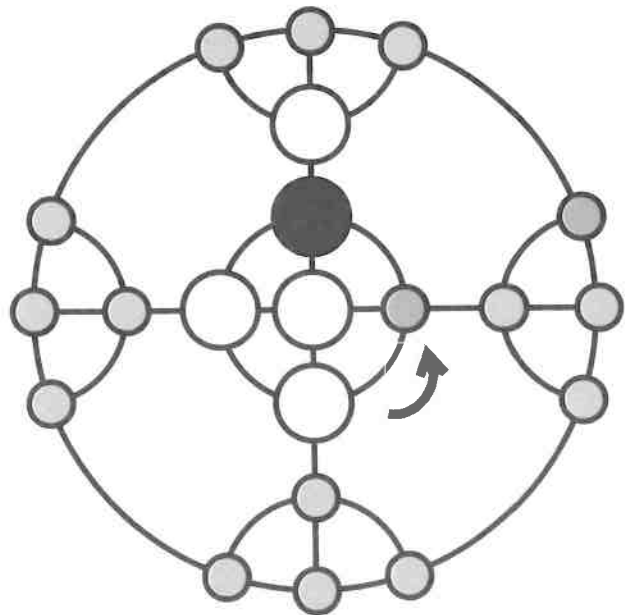
**Départ :** chaque joueur place ses pions où il veut sur **les nœuds**.

**Déroulement :** à tour de rôle, on déplace un pion d'un point à un point voisin, en suivant une ligne.

**Règles :** on ne peut pas sauter un autre pion.

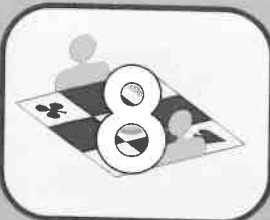


déplacement :



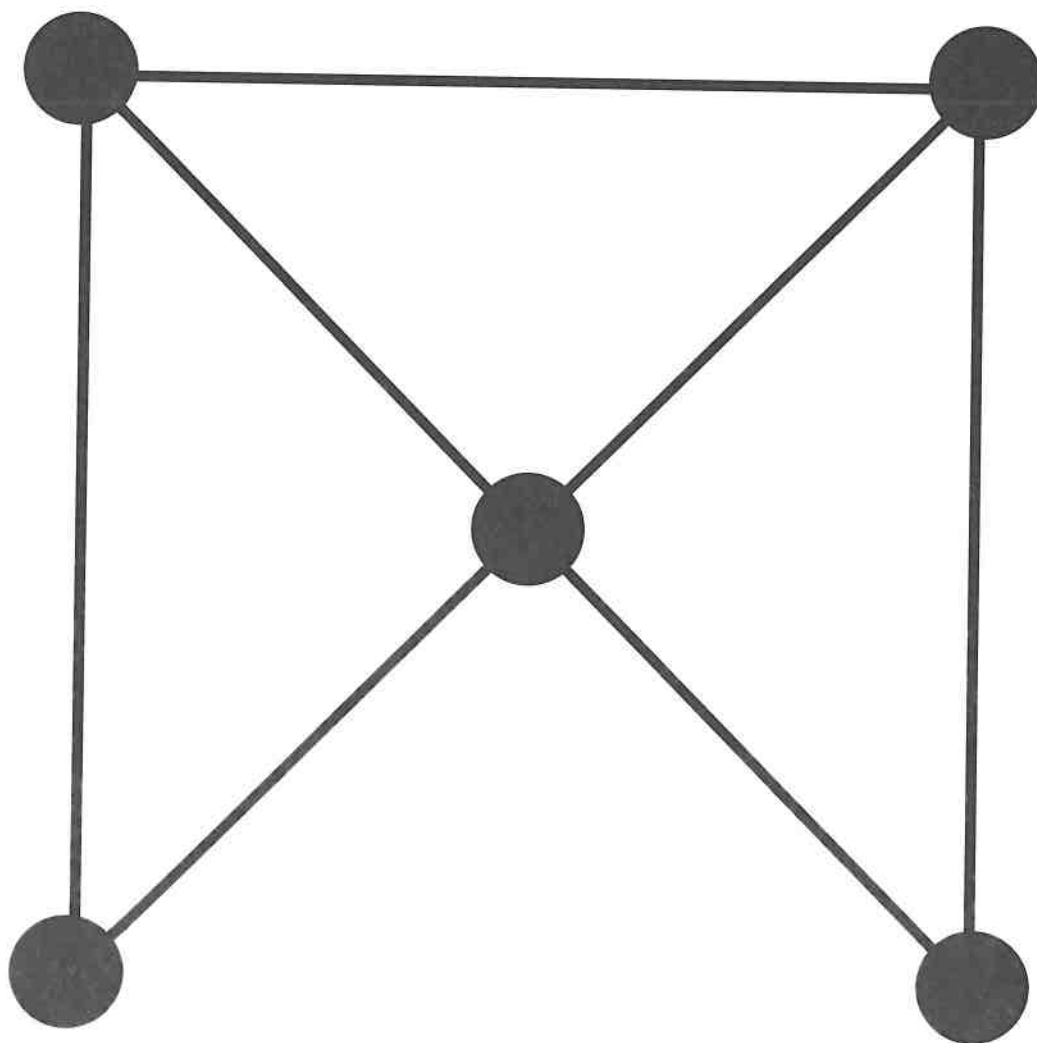
Les chiens jouent et gagnent.  
Le lièvre ne peut pas s'enfuir en sautant par-dessus un chien.

# FER À CHEVAL



  
joueurs

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
2 pions noirs,  
2 pions rouges.



8

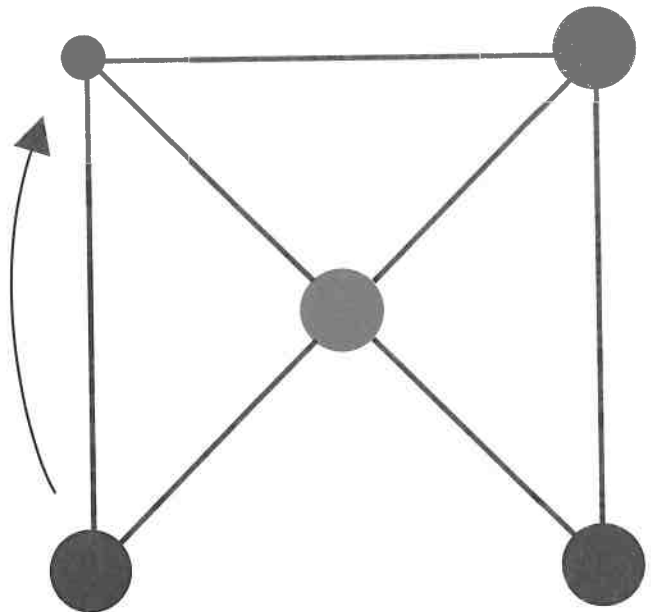
## FER À CHEVAL

**But du jeu :** a perdu celui qui ne peut plus bouger ses pions.

**Départ :** à tour de rôle, les joueurs placent un pion sur un point de la grille.

**Déroulement :** lorsque les 4 pions sont placés, chaque joueur à son tour déplace un de ses pions d'un point à un point voisin, en suivant une ligne.

**Règles :** on ne peut pas sauter un autre pion.



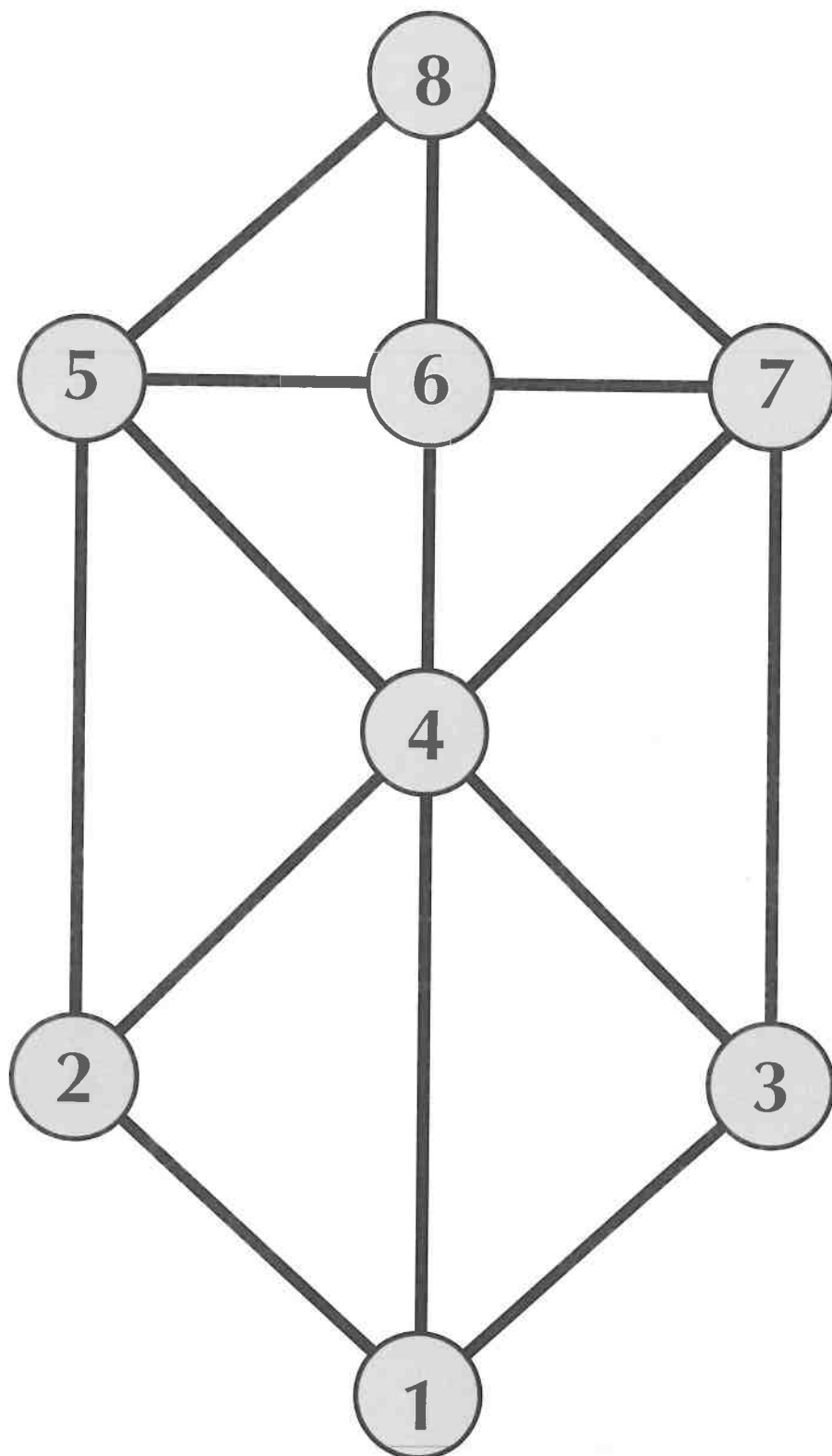
Une seule possibilité de jeu pour les noirs.

# LES NAINS ET LE GÉANT



joueurs

**Matériel :** grille n° 9,  
1 pion noir : le géant,  
3 pions blancs : les nains.



# 9

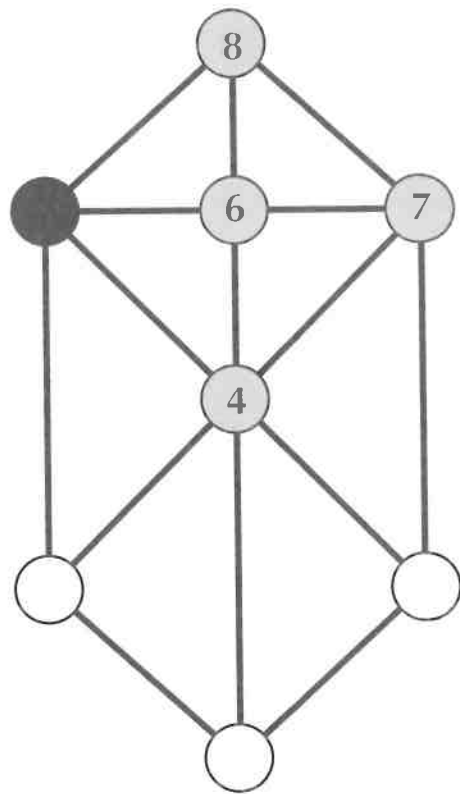
## LES NAINS ET LE GÉANT

**But du jeu :** le géant gagne s'il se déplace 15 fois.  
Les nains gagnent s'ils coincent le géant.

**Départ :** les nains sont placés sur les cases ①, ② et ③. Le géant est placé sur la case ⑤, ⑥, ⑦ ou ⑧.

**Déroulement :** à tour de rôle, les joueurs déplacent un pion d'un point à un point voisin, en suivant une ligne.

**Règles :** on ne peut pas sauter un autre pion.



Exemple de situation de départ.



# WARANGAL



joueurs

**Matériel :** grille n° 10,  
des pions blancs,  
des pions noirs.

5	4	3	2	1
6	19	18	17	16
7	20	25	24	15
8	21	22	23	14
9	10	11	12	13

# 10

# WARANGAL

**But du jeu :** a gagné celui qui arrive sur la case 25.

**Départ :** grille.

**Déroulement :** le premier joueur commence à la case 1 en posant 1, 2, ou 3 pions. Le nombre de pions posés désigne la case dans laquelle doit jouer l'autre joueur.

**Règles :** chacun joue ainsi à son tour, mais ne peut reposer le même nombre de pions que celui qu'il avait posé au tour précédent.

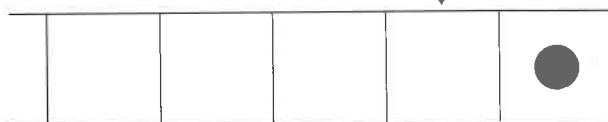
**Exceptions :**

- on ne peut reculer ;
- en case 24, on ne peut poser qu'1 pion ;
- en case 23, on ne peut poser qu'1 ou 2 pions.

Le joueur précédent a posé  
1 pion :



Jouer ici



Le joueur précédent a posé  
2 pions :



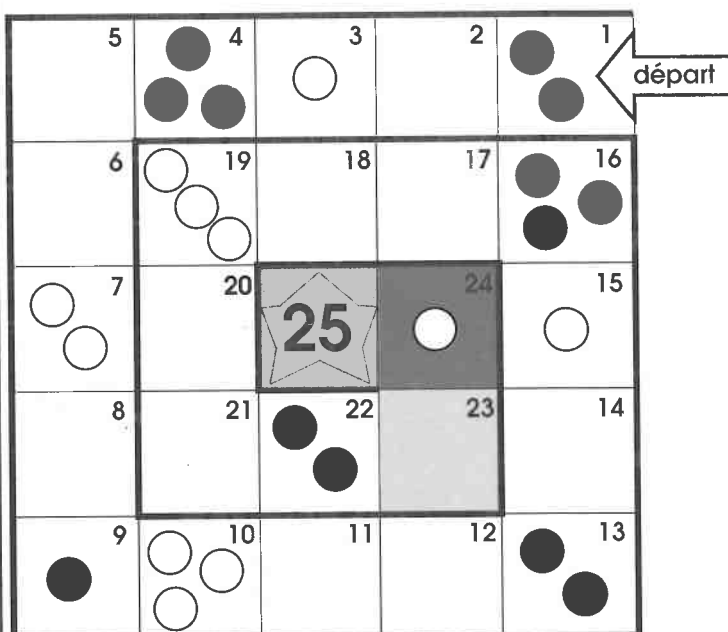
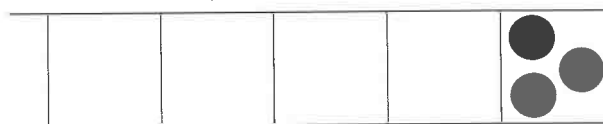
Jouer ici



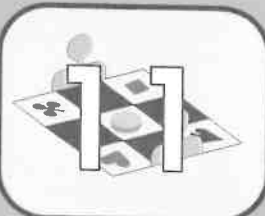
Le joueur précédent a posé  
3 pions :



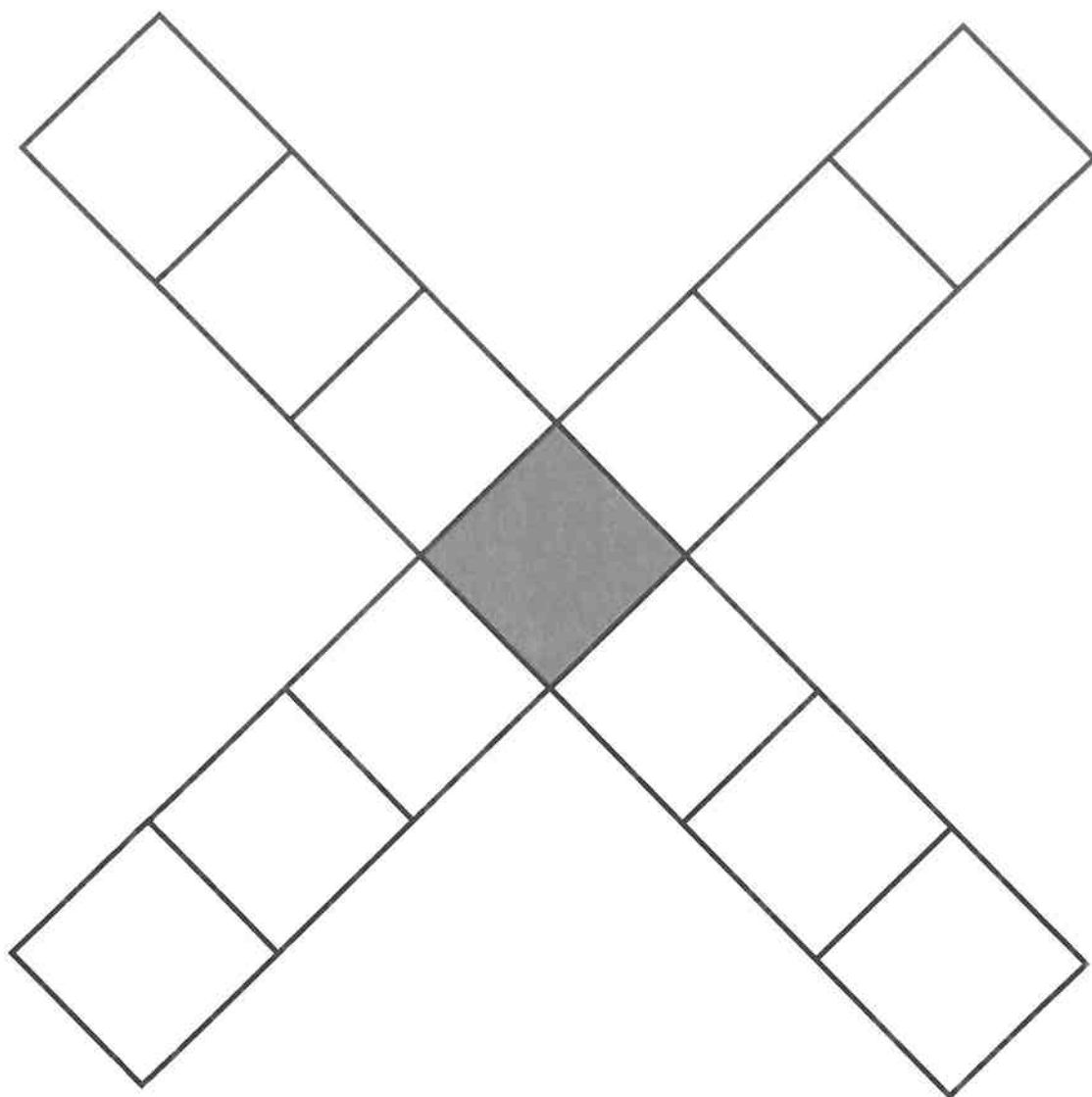
Jouer ici



# DERROU



**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
6 pions rouges,  
6 pions noirs.



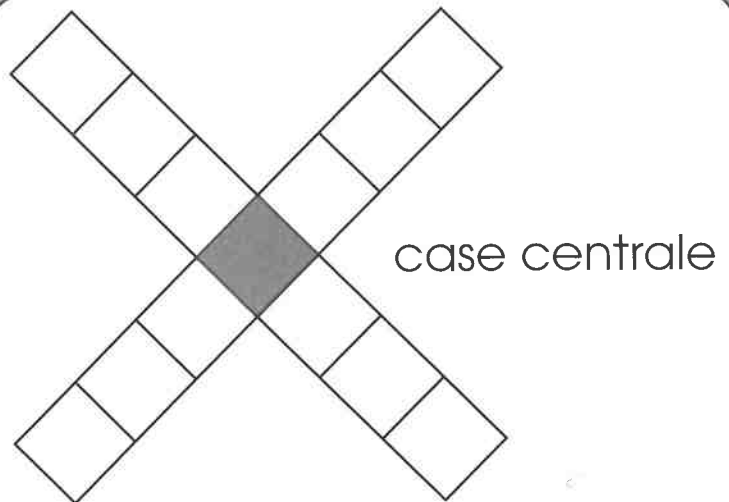
**But du jeu :** celui qui bloque l'adversaire ou qui lui prend tous ses pions a gagné.

**Départ :** chacun, à son tour, pose un pion **sans occuper la case centrale.**

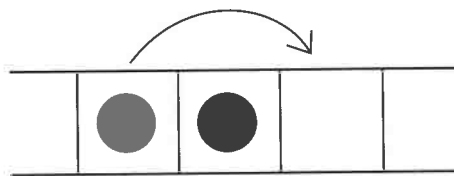
**Déroulement :** lorsque tous les pions sont posés, on peut, à son tour :

- bouger un pion d'une case si celle-ci est libre ;
- prendre un ou plusieurs pions de l'autre joueur en les sautant si les cases libres le permettent.

**Règles :** on ne peut prendre un pion que s'il se trouve dans la case juste à côté.

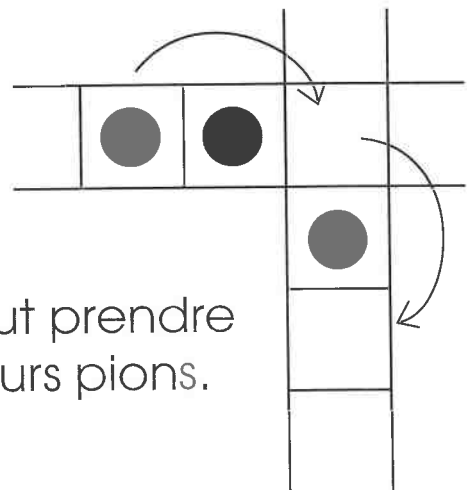


**prise simple**

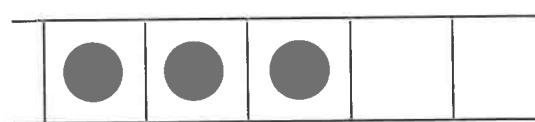


Le pion noir est pris.

**prise multiple**



On peut prendre plusieurs pions.




**prise impossible**

# LA CIBLE



joueurs

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
du papier,  
un crayon.

					<b>D</b>	
						

# 12

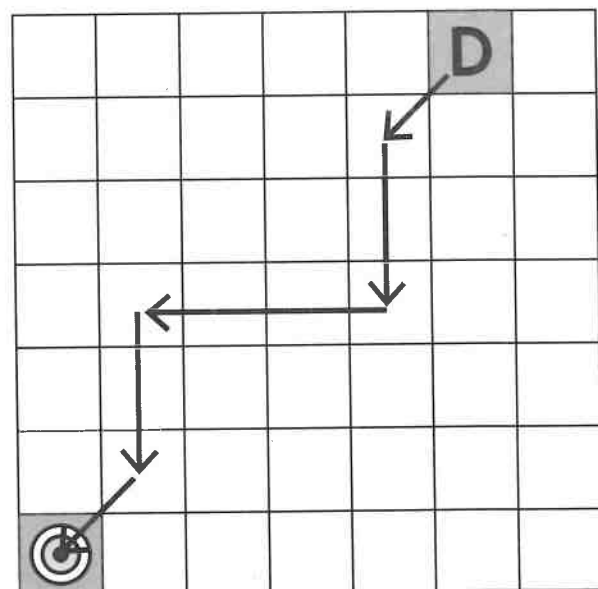
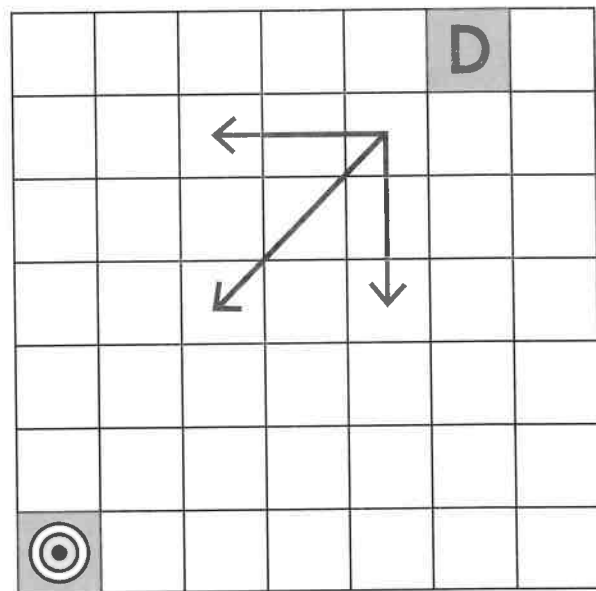
## LA CIBLE

**But du jeu :** le premier qui pose la fusée sur la cible a gagné.

**Départ :** tracer une grille 7 x 7 ou 8 x 8. Choisir une case de départ et une case d'arrivée.

**Déroulement :** chaque joueur, à tour de rôle, avance la fusée d'une ou de plusieurs cases dans une des **trois directions** qui la rapproche de la cible.

3 directions possibles



# LE ROI PRISONNIER



joueurs

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
1 pion noir, 1 pion rouge,  
des cailloux ou des jetons.

D							
							D

# 13

## LE ROI PRISONNIER

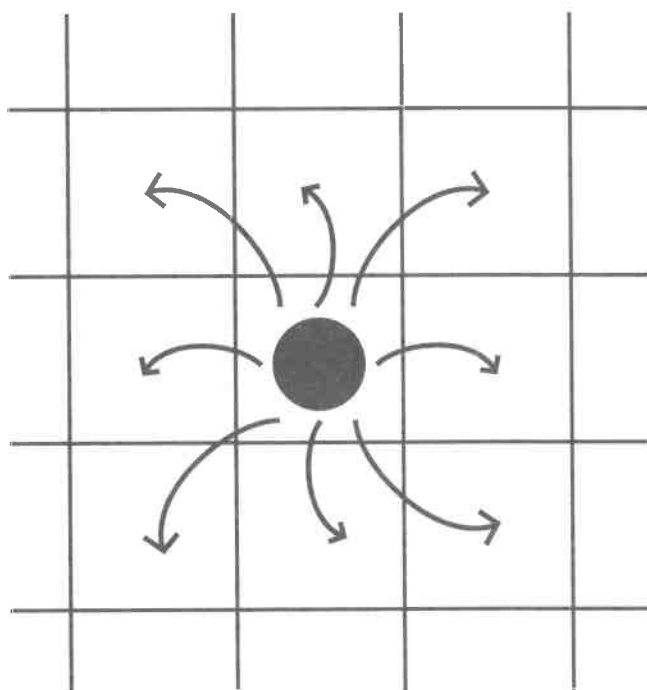
**But du jeu :** celui qui bloque le roi de l'autre joueur a gagné.

**Départ :** chaque joueur place son roi sur une case D.

**Déroulement :** chaque joueur déplace son roi d'une case puis pose un caillou sur une case de son choix. Cette case ne pourra plus être utilisée.

**Règles :**

Déplacements possibles du roi.



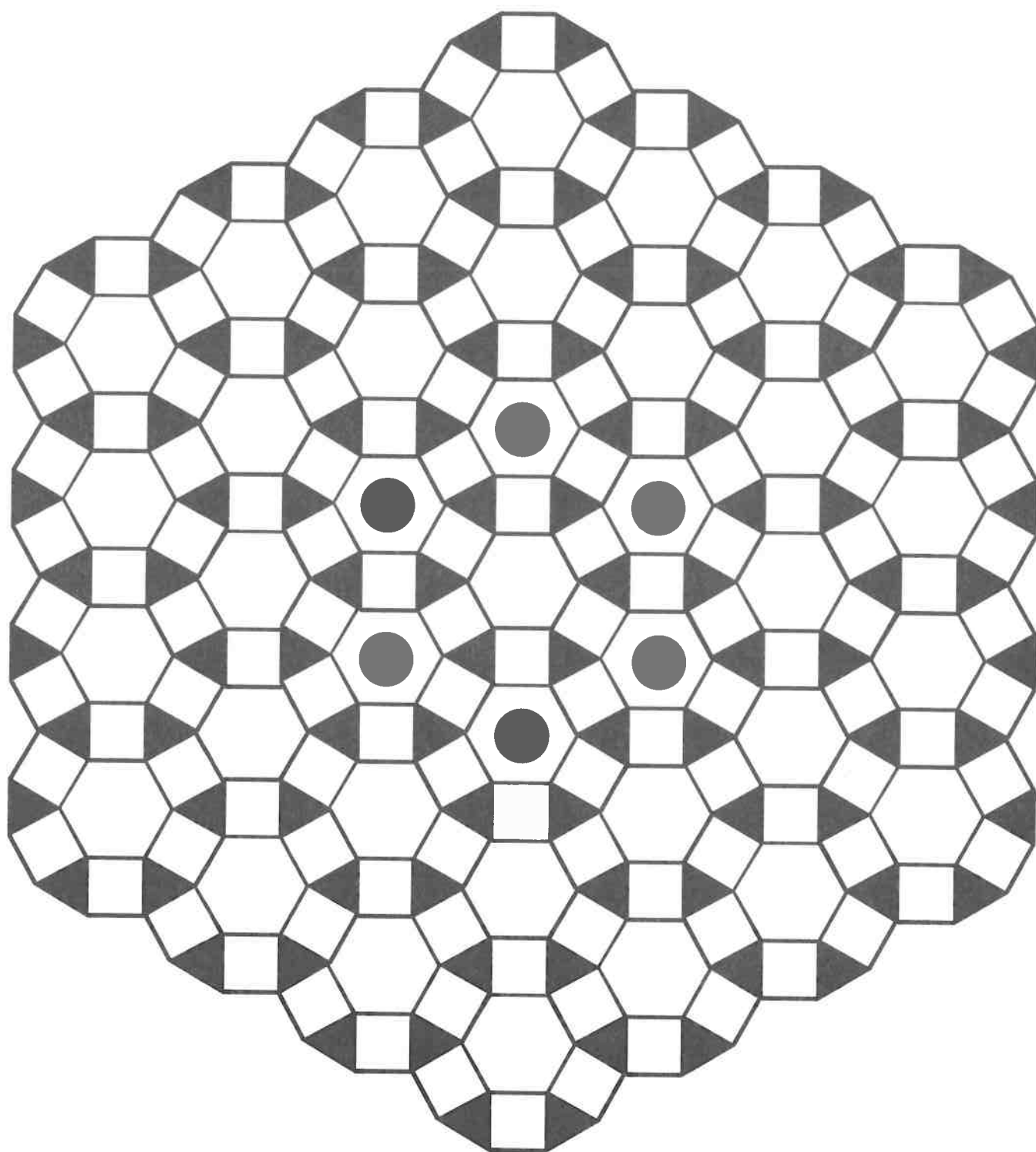


# L'ENCLOS

14

  
joueurs

**Matériel :** grille n° 14,  
3 pions rouges, 3 pions noirs : les moutons,  
des cailloux ou jetons.

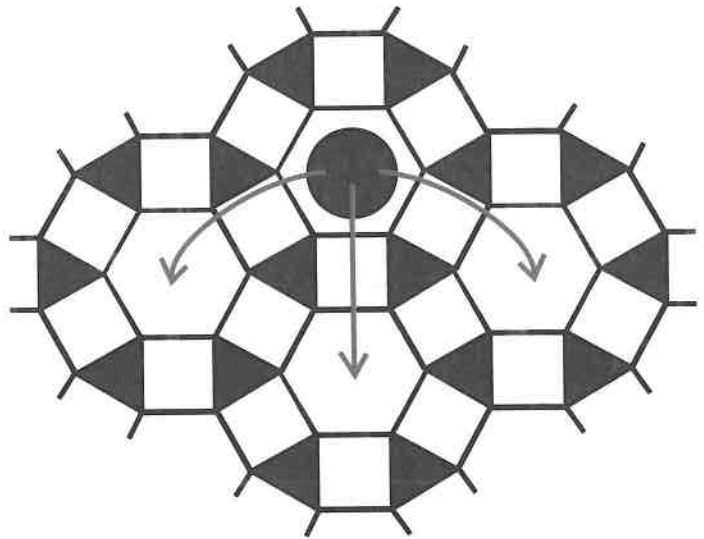


**But du jeu :** celui qui bloque les 3 moutons de l'adversaire a gagné.

**Départ :** placer les 3 moutons rouges et les 3 moutons noirs comme indiqué au verso.

**Déroulement :** les moutons se déplacent d'un hexagone (\*) à l'autre (les enclos) en passant par un carré non occupé par un caillou. Chaque joueur, à son tour, déplace un mouton puis dépose un caillou (une « barrière ») sur un carré.

**Règles :**



Déplacements possibles du mouton.



Mouton bloqué par les « barrières ».



(\*) un hexagone

# LE QUINZE

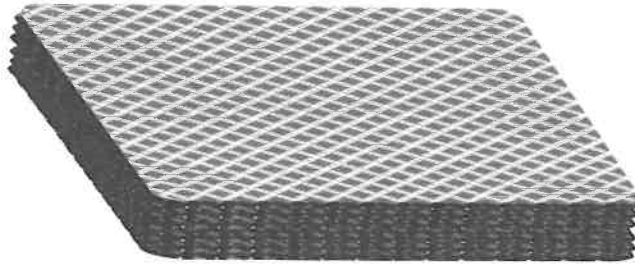
15



joueurs  
ou +

Matériel : 1 jeu de 52 cartes.

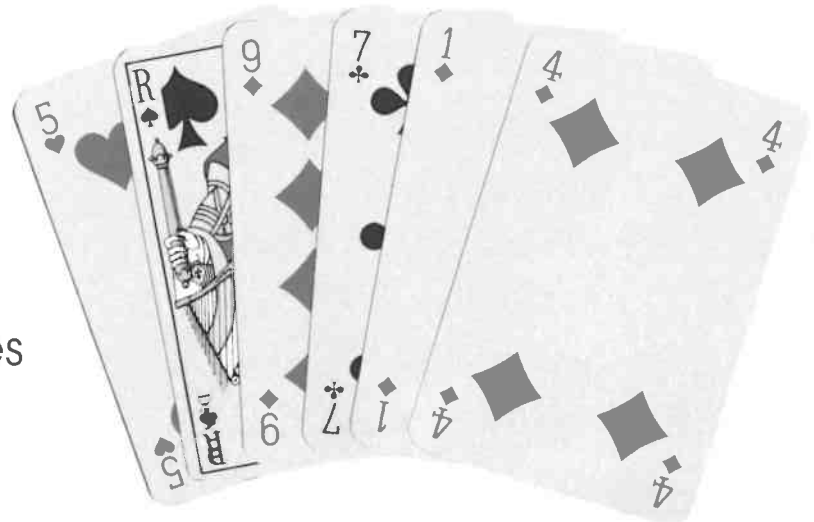
pioche



cartes posées



cartes distribuées



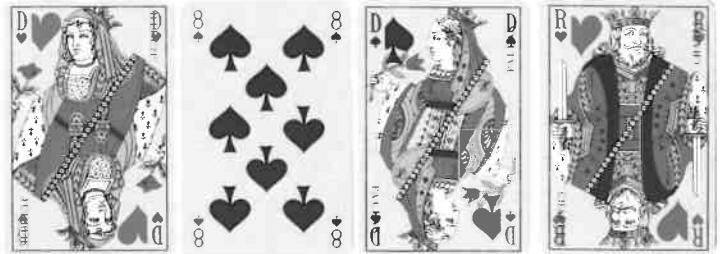
# 15

# LE QUINZE

**But du jeu :** a gagné celui qui a ramassé le plus grand nombre de cartes.

**Départ :** distribuer 8 cartes à chaque joueur.  
Le reste sert de **pioche**.

**Déroulement :** chaque joueur, à son tour, choisit une carte dans son jeu et la pose à l'endroit sur la table. Lorsque **la somme** des points des cartes posées est égal à 15, le joueur qui a posé la dernière les ramasse pour les poser devant lui et rejoue.



$$1 + 8 + 1 + 1$$

Somme = 11

Si le joueur suivant pose un 4, il ramasse les 5 cartes et rejoue.

## Règles :

- chaque carte a la valeur qu'elle porte, **les figures** valent 1 point ;
- celui qui ne peut pas jouer(\*) pioche puis joue ou passe son tour s'il ne peut toujours pas jouer ;
- la partie s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de carte.

(\*) On ne doit pas dépasser la somme de 15.

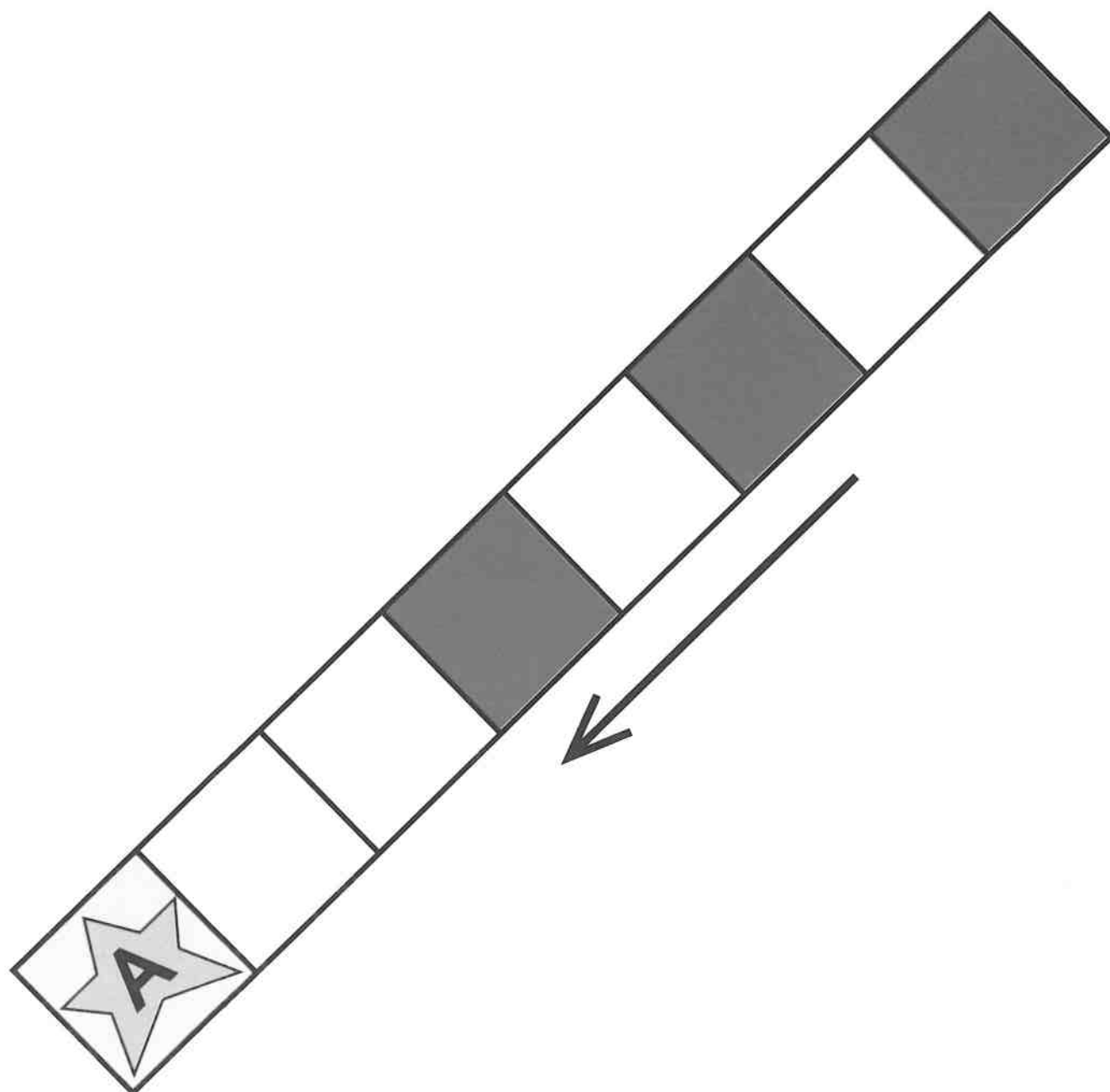
# L'ÉCHELLE

16



2 joueurs

Matériel : grille ci-dessous à reproduire,  
3 pions.



# 16

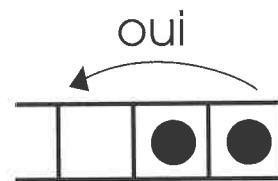
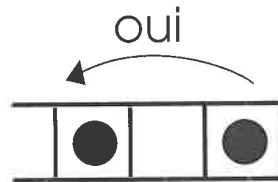
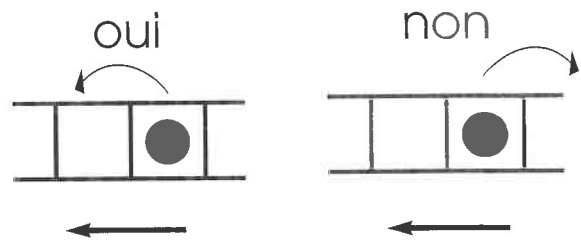
## L'ÉCHELLE

**But du jeu :** le dernier qui pose son pion en A a gagné.

**Départ :** placer les 3 pions sur **les 3 cases rouges**.

**Déroulement :** on déplace chacun son tour un pion dans le sens de la flèche d'autant de cases que l'on veut.

**Règles :** on peut mettre son pion dans **une case déjà occupée**.  
On peut passer **par-dessus** un autre pion.

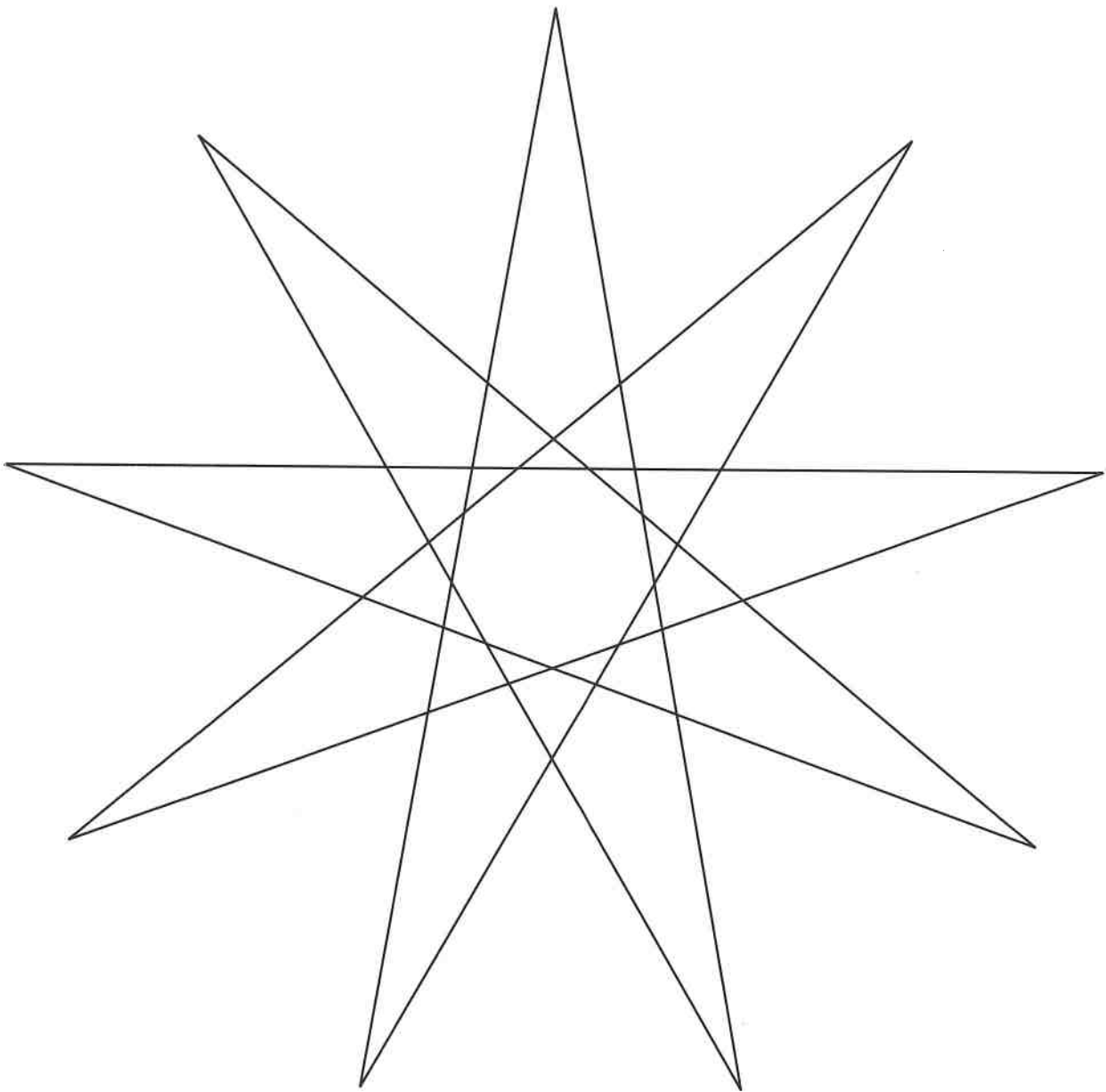


# ENNÉAGRAMME



joueurs

Matériel : grille n° 17,  
9 pions.



# 17

## ENNÉAGRAMME

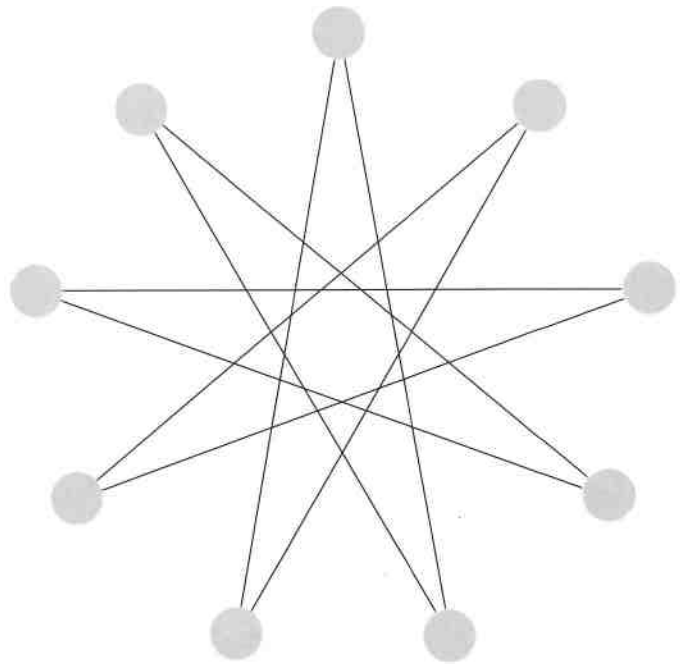
**But du jeu** : celui qui enlève le dernier pion a gagné.

**Départ** : mettre un pion sur chaque **sommet** de l'étoile.

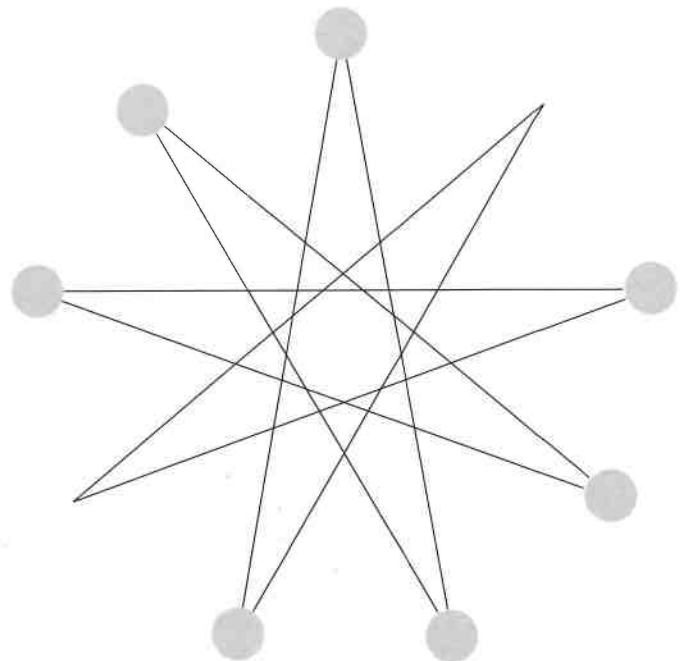
**Déroulement** : on enlève, chacun son tour, 1 pion.

**Règles** : on peut enlever 2 pions s'ils sont reliés par un trait droit.

Départ



Premier coup possible





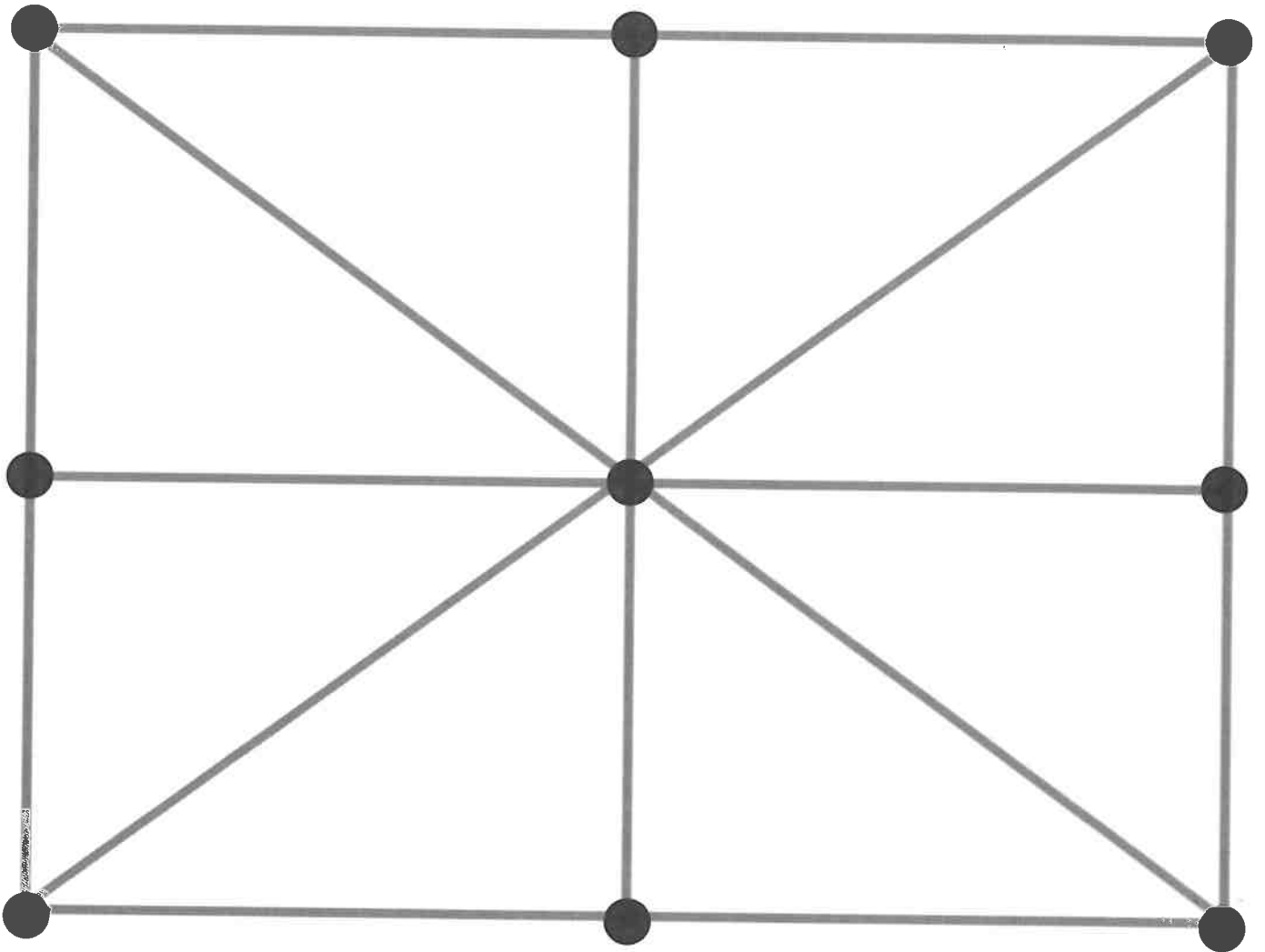
# MARELLES

18



joueurs

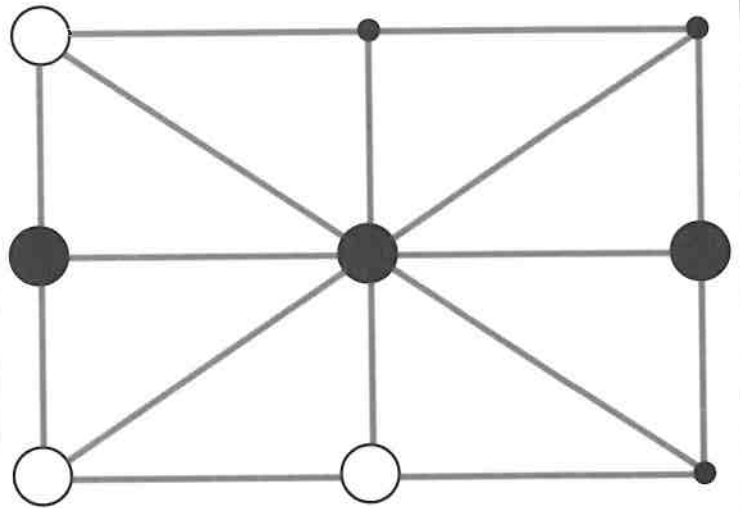
**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
3 pions blancs,  
3 pions noirs.



**But du jeu :** celui qui aligne 3 pions a gagné.

**Départ :** à tour de rôle, chaque joueur pose un pion sur un point de la grille.

**Déroulement :** lorsque tous les pions sont posés, chaque joueur, à son tour, déplace un pion en suivant les traits.



Les noirs ont gagné !

**Règles :**

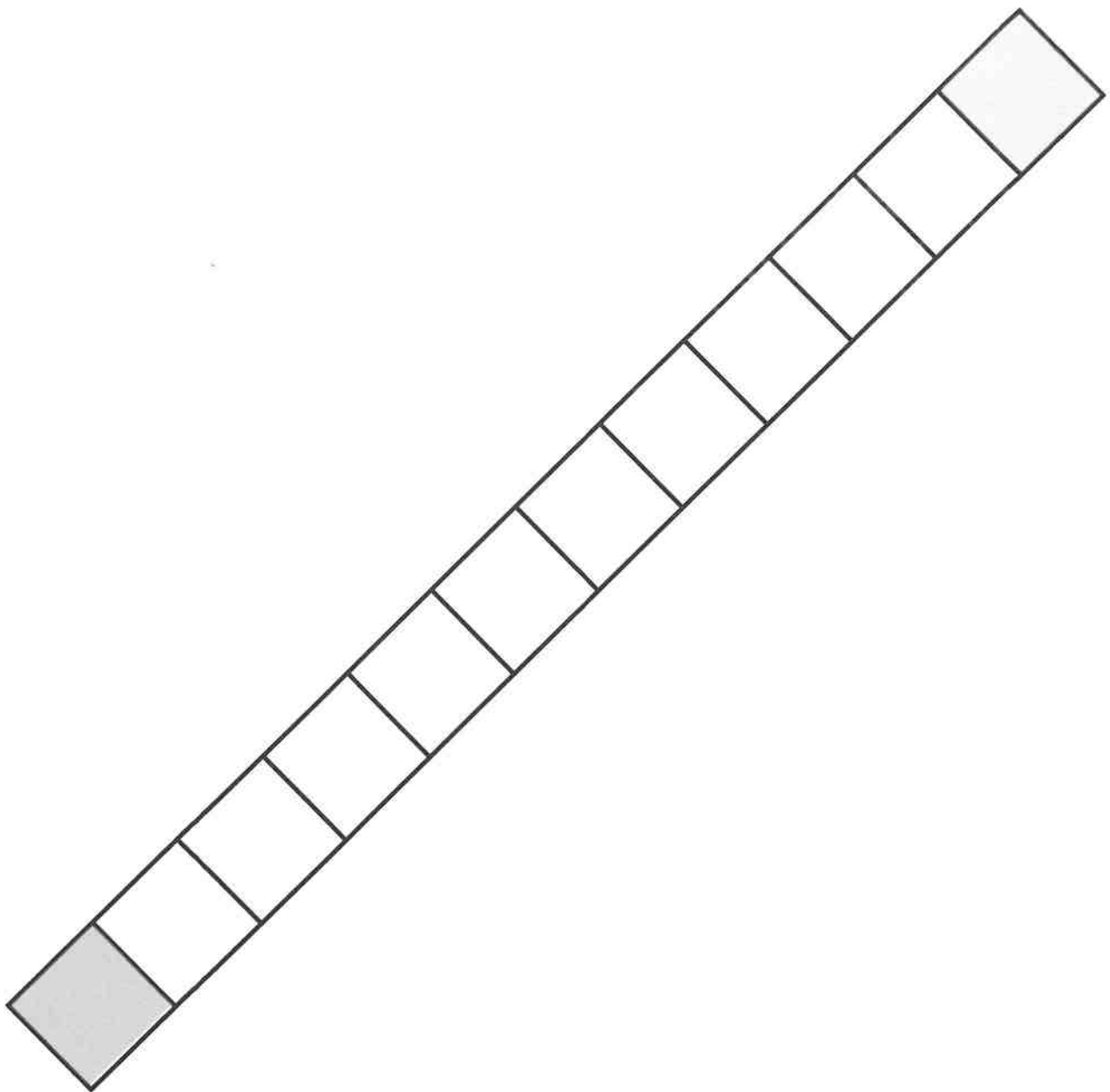
- on n'avance que d'un point à un point voisin ;
- on ne peut poser un pion que sur un point libre.

# LES BÛCHERONS



joueurs

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
1 dé,  
2 pions.



# 19

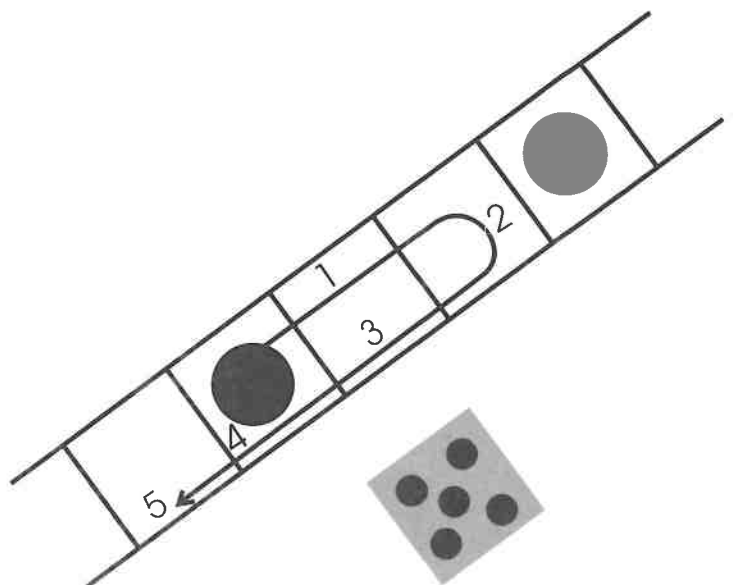
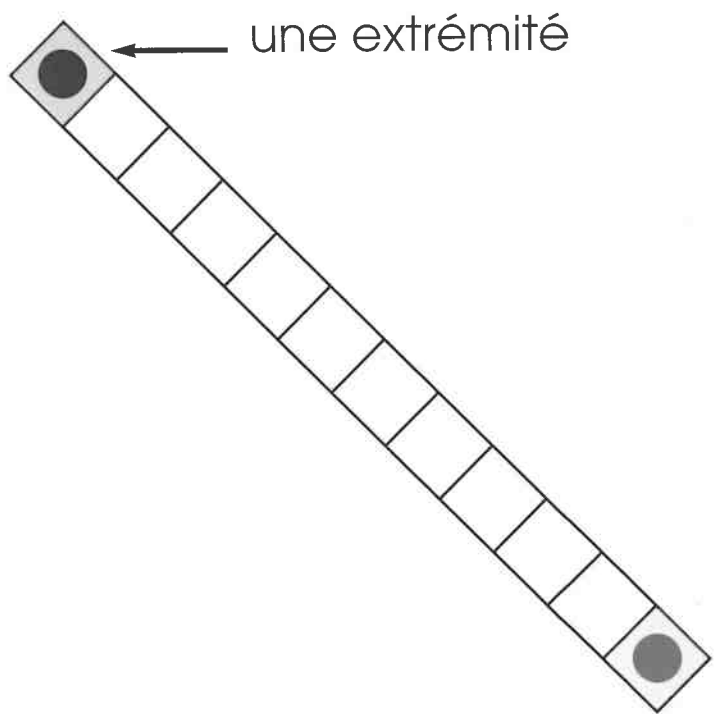
## LES BÛCHERONS

**But du jeu :** a perdu celui qui sort de la grille.

**Départ :** placer les pions à chaque **extrémité** de la grille.

**Déroulement :** lancer le dé à tour de rôle et avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé.

**Règles :** lorsqu'il y a rencontre des 2 pions, celui qui joue avance puis recule pour faire son total.

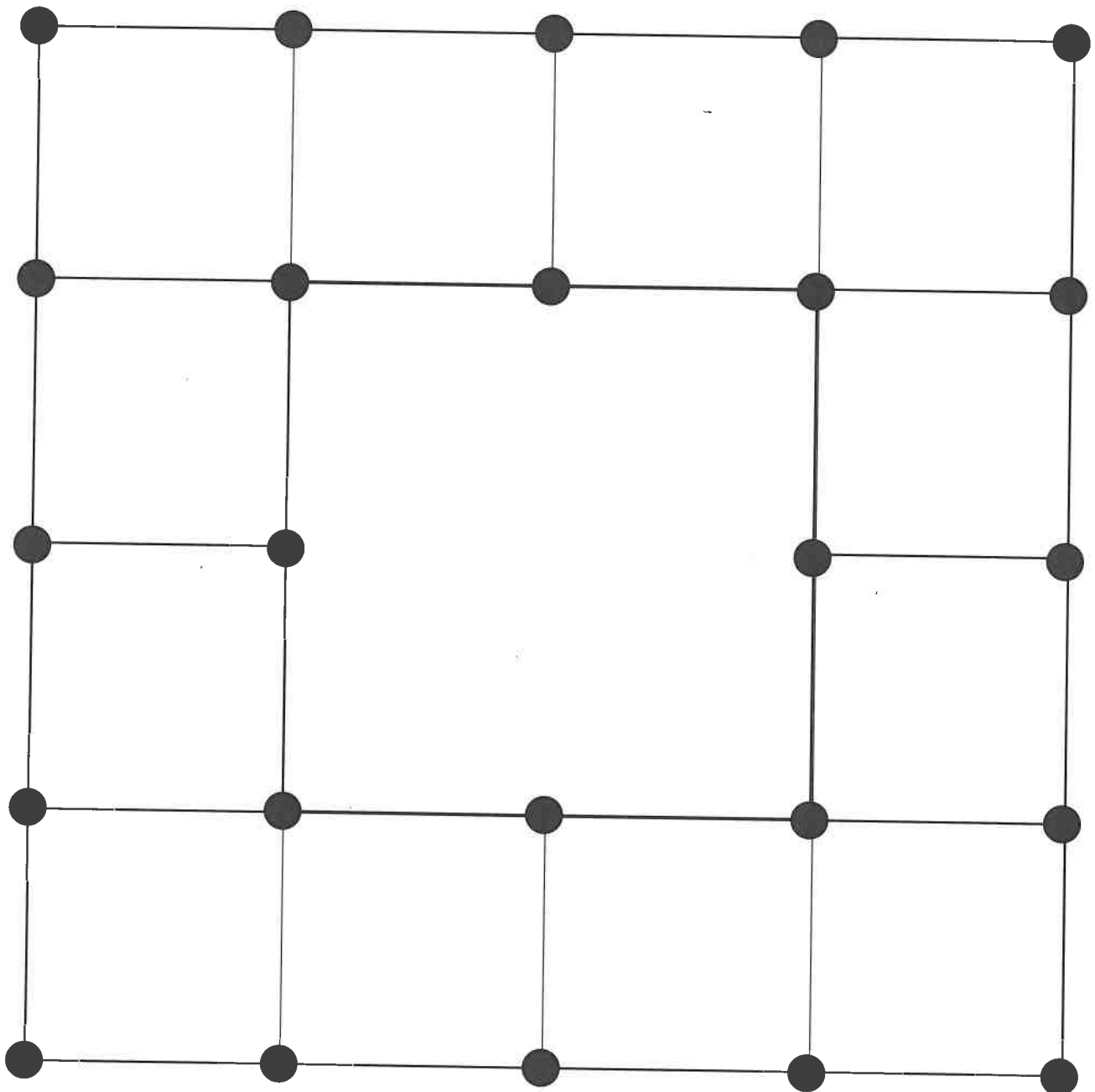


# PETTIE



joueurs

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
5 pions rouges,  
5 pions noirs.



# 20

## PETTIE

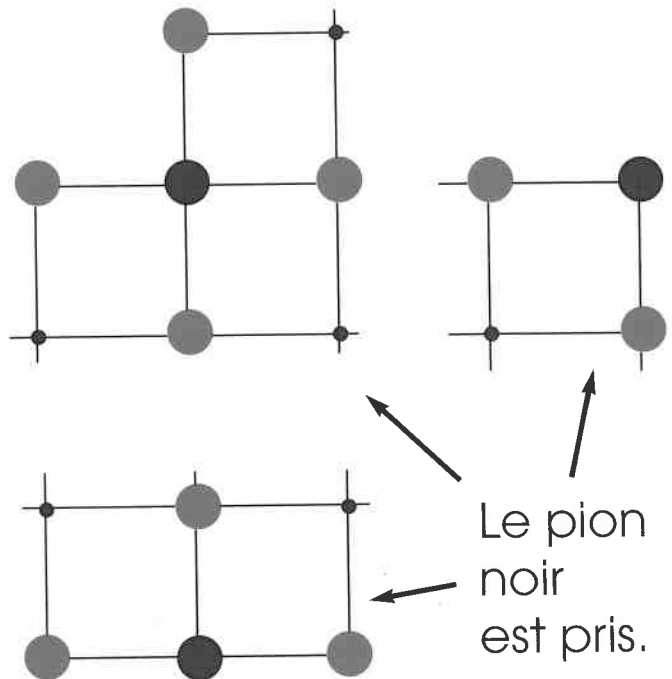
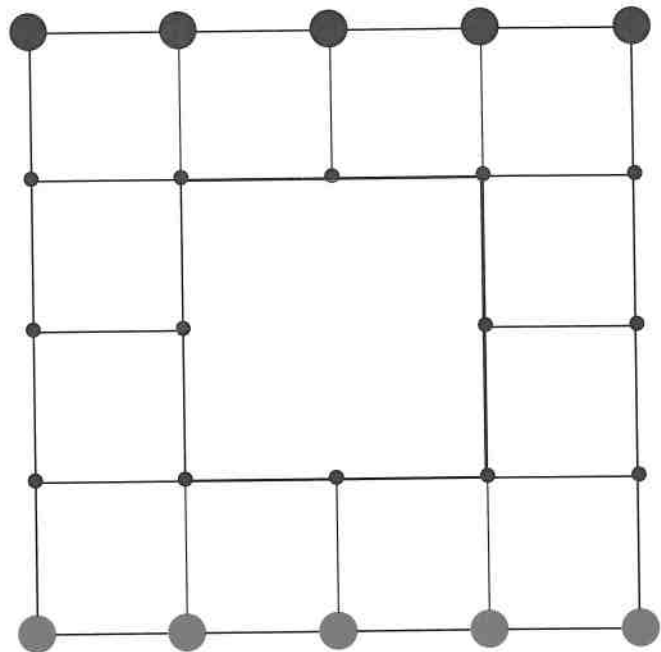
**But du jeu :** celui qui prend tous les pions de l'adversaire a gagné.

**Départ :** mettre les pions rouges sur la ligne horizontale du bas et les noirs sur celle du haut.

**Déroulement :** à tour de rôle, chacun déplace un de ses pions d'un point à l'autre en suivant une ligne.

**Règles :** un pion est pris lorsqu'il est **entouré** de tous côtés par des pions de l'autre joueur ; il ne peut plus bouger, on le retire du jeu.

Départ



# LETTRIS



joueur  
ou +

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
du papier,  
un crayon.


# 21

## LETRIS

**But du jeu** : trouver le plus de mots possible.

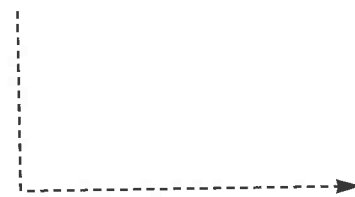
**Départ** : placer 6 lettres dans la grille.

**Déroulement** : partir d'une case et se déplacer en ligne droite ou en **diagonale** pour faire un mot.

**Règles** : on ne peut pas **enjamber** une lettre.

Exemple :

C	A	R
M	Z	I



CAR  
RIZ  
RAZ  
RAI  
MA  
MARI

	oui	
C	A	R
M	Z	I
	non	

On ne peut pas faire « AMI » ou « MI » à cause du Z.



# LE MOT DE 5 LETTRES

22



joueurs

Matériel : du papier,  
un crayon.

RADIO

LEGER

FINIR

DROLE

AMOUR

MOINS

LEURS

COLLE

ALORS

TIENS

SOINS

CRIER

FUMER

**But du jeu :** celui qui trouve le mot caché de l'adversaire a gagné.

**Départ :** chacun choisit un mot de 5 lettres, l'écrit et le cache.

**Déroulement :** à tour de rôle, chacun dit un mot de 5 lettres pour deviner le mot caché. Son adversaire lui dit combien de lettres, dans le mot annoncé, sont à la même place que dans le mot caché.

**Variantes :**

- en plus des lettres bien placées, on peut annoncer le nombre de lettres mal placées ;
- on peut remplacer les lettres par des dessins, des couleurs...

mot caché :

J O L I E

V O I L E -----> 2

E C R A N -----> 0

M U L E T -----> 1

J O L I E

V O I L E                    2    2

E C R A N                    0    1

M U L E T                    1    1

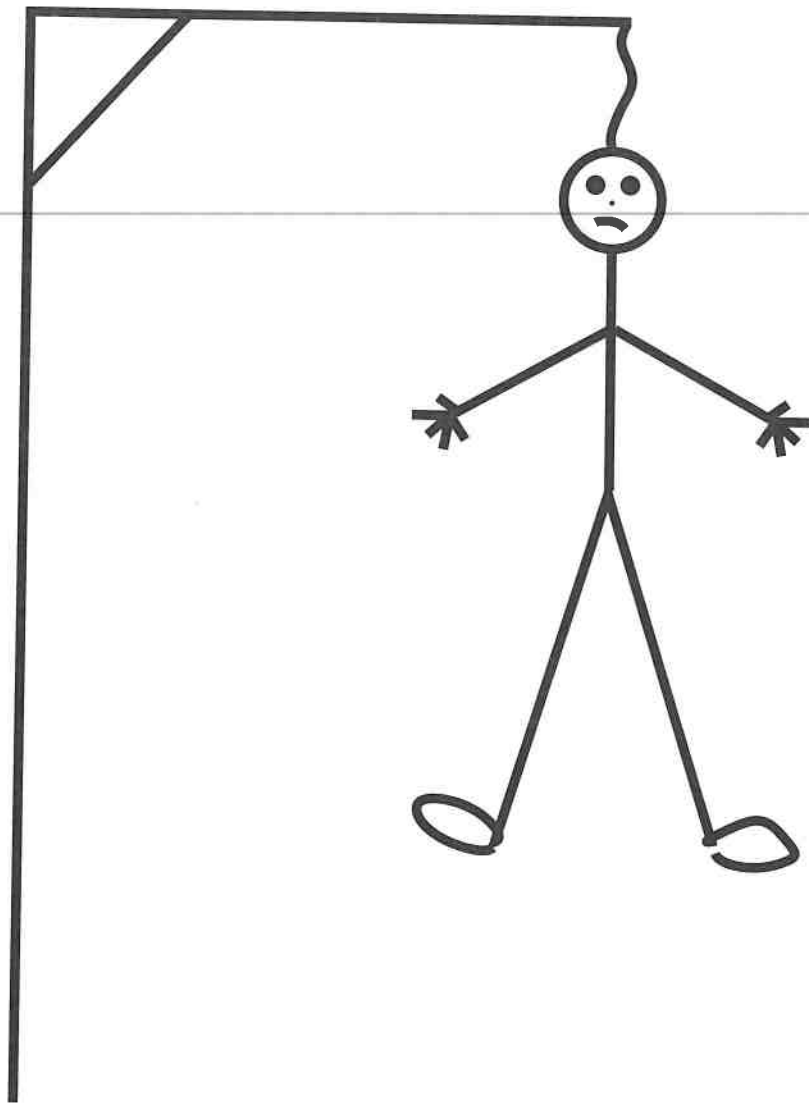
# LE PENDU

23



2 joueurs

Matériel : du papier,  
un crayon.



C I E L

**But du jeu :** trouver le mot choisi par le bourreau avant d'être pendu.

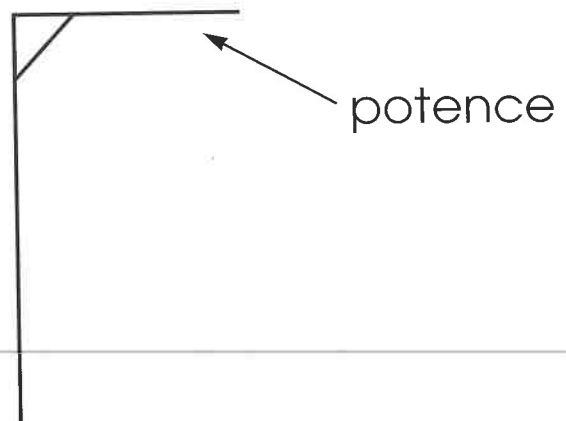
**Départ :** le bourreau dessine une potence. Il choisit un mot de 4 lettres ou plus et trace sous la potence autant de tirets que le mot contient de lettres.

**Déroulement :** le pendu essaie de deviner le mot en appelant des lettres. Chaque fois qu'il appelle une lettre du mot choisi, le bourreau l'écrit sur le tiret correspondant. Si la lettre n'est pas dans le mot, le bourreau dessine une partie du corps du pendu.

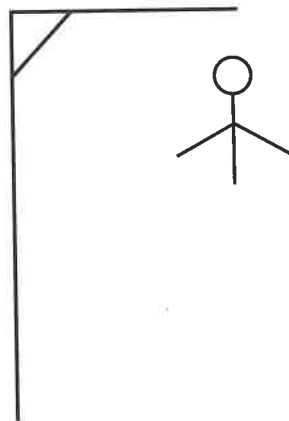
**Règles :** le pendu est dessiné dans l'ordre suivant :

1. la tête ; 2. le corps ; 3. les bras ; 4. les jambes ; 5. les 2 mains ; 6. les 2 pieds ; 7. le nez, les yeux et la bouche ; 8. la corde.

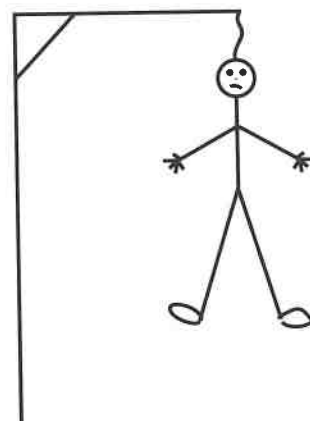
Si le pendu devine le mot avant que le bourreau n'ait achevé le dessin, il gagne et prend la place du bourreau pour la partie suivante. Dans le cas contraire, on recommence.



-----



C \_ E \_



C \_ E L

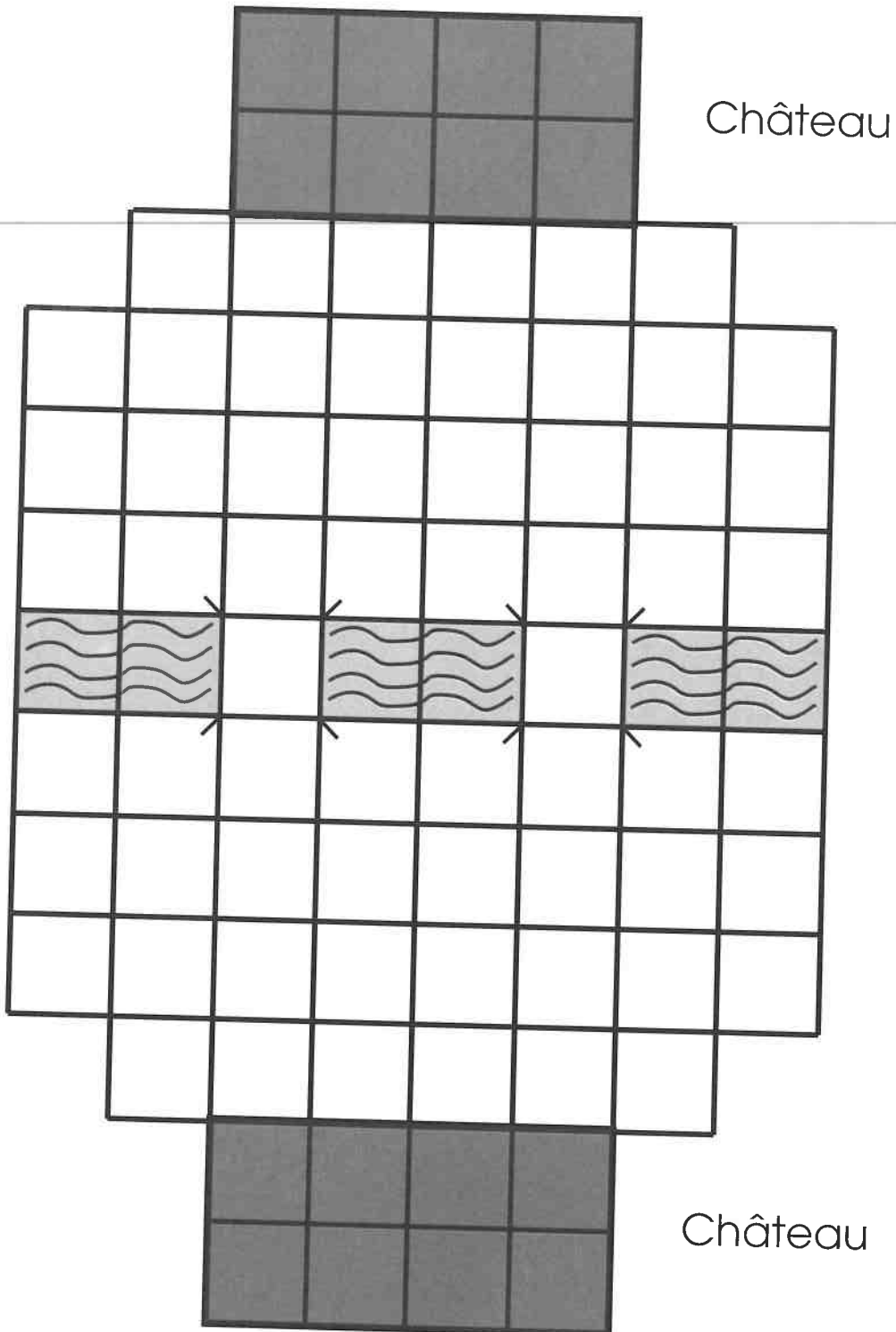
# L'ATTAQUE DES DEUX CHÂTEAUX

24



joueurs

**Matériel :** grille n° 24,  
8 pions noirs,  
8 pions rouges.



# 24

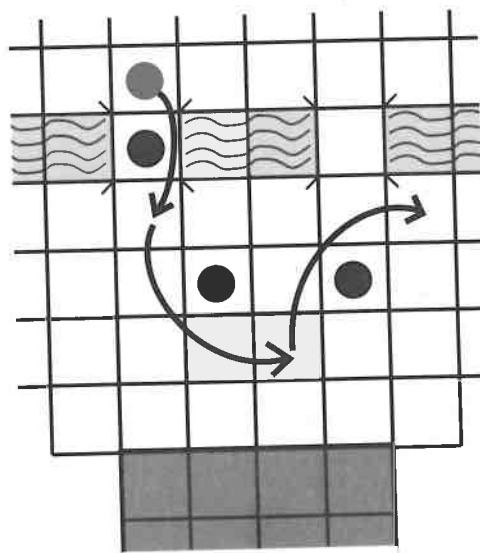
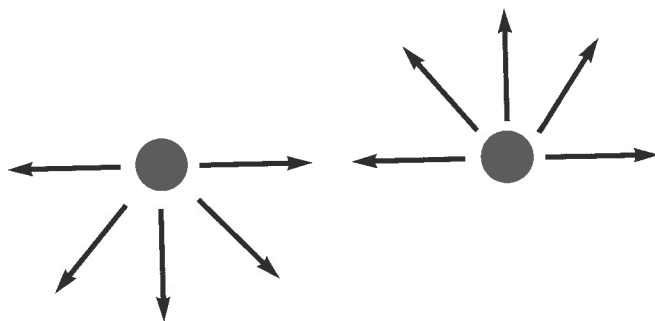
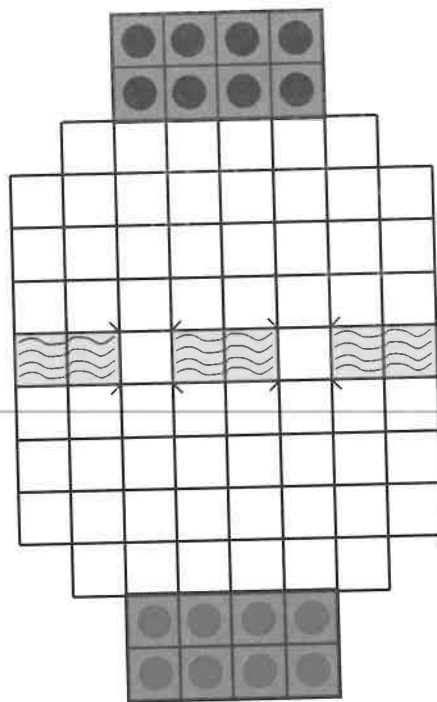
## L'ATTAQUE DES DEUX CHÂTEAUX

**But du jeu :** introduire un pion dans le château de l'adversaire.

**Départ :** disposer les pions sur les cases des deux châteaux.

**Déroulement :** les pions se déplacent d'une case en ligne ou en diagonale mais ne reculent pas.

**Règles :** un pion peut prendre un autre pion en sautant et même en reculant. Il peut prendre plusieurs pions si le jeu le permet. On doit franchir la rivière en empruntant l'un ou l'autre pont.



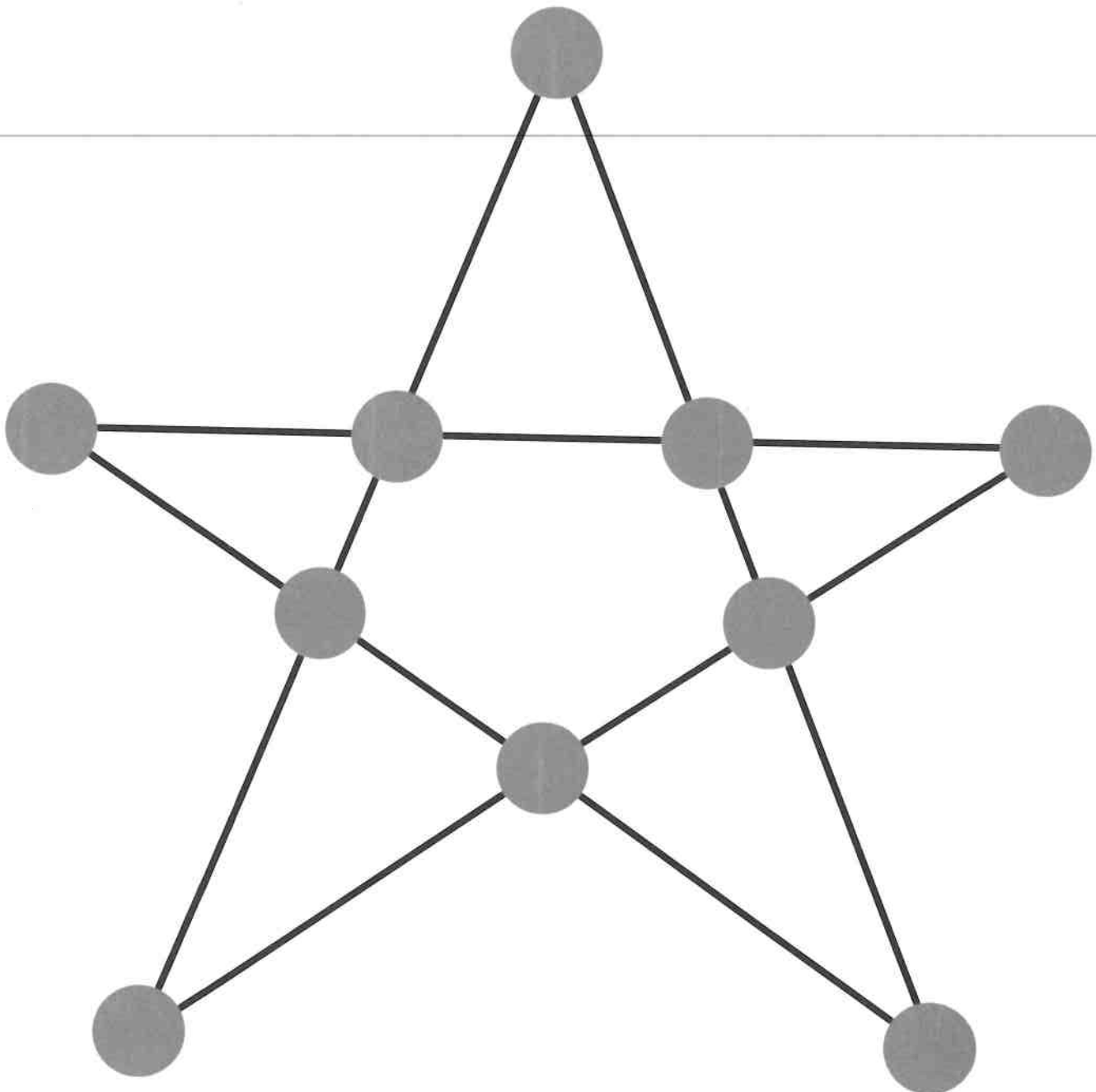
# L'ÉTOILE

25



joueur

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
9 pions.



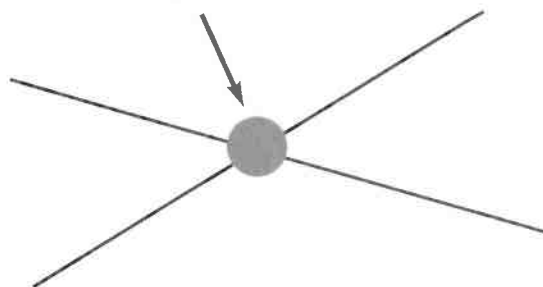
**But du jeu :** poser les 9 pions.

**Départ :** la grille est vide, les 9 pions sont dans la main.

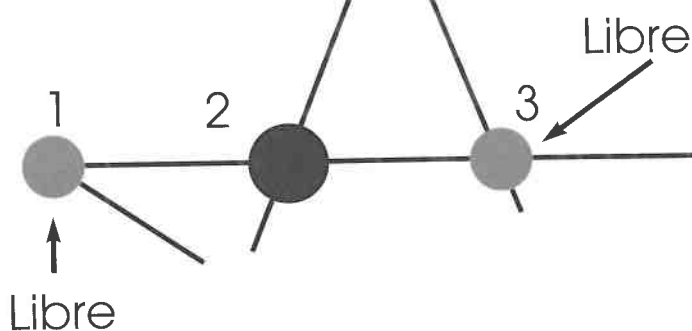
**Déroulement :** à partir d'un **nœud libre**, on compte 1,2,3 en **ligne droite** et on pose un pion sur le **troisième nœud**.

**Règles :** on peut **sauter par-dessus** un pion. On doit toujours arriver sur un nœud libre.

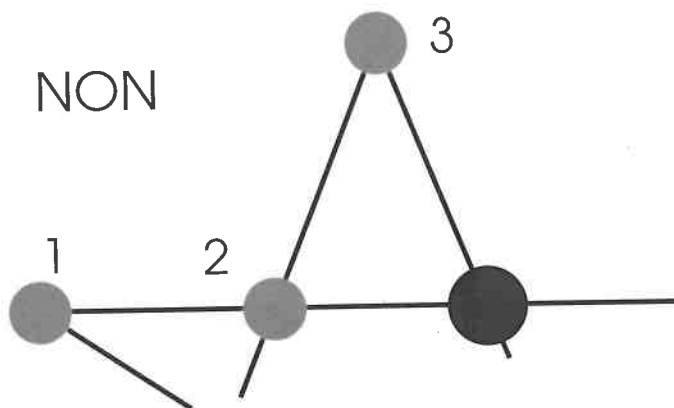
un nœud



OUI



NON



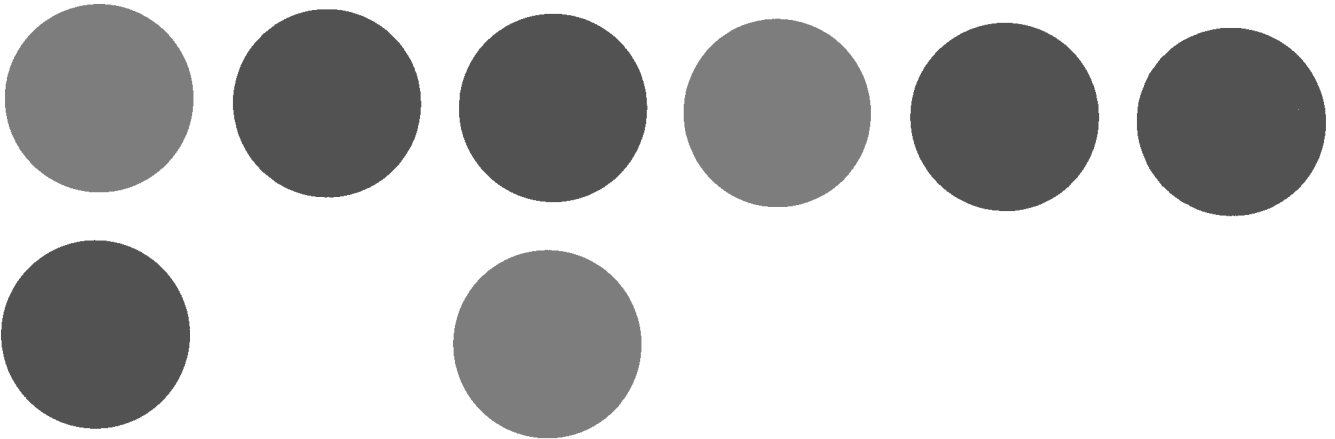


# ÉLEUSIS



joueurs

**Matériel :** jetons de 2 couleurs.

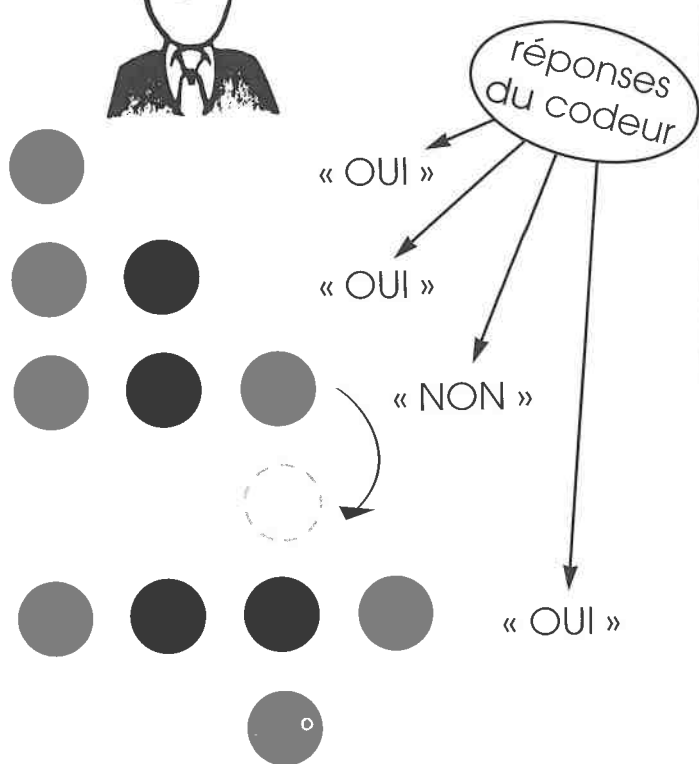
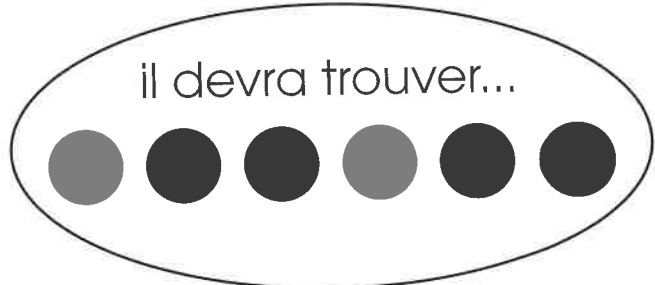


**But du jeu :** découvrir la loi du codeur.

**Départ :** le codeur choisit **une loi de succession** de jetons qu'il garde pour lui.

**Déroulement :** le **décodeur** propose un jeton. Celui-ci est accepté ou refusé par le codeur en fonction de la loi.

**Règles :** les jetons acceptés sont alignés. Les jetons refusés sont placés en dessous. Le décodeur doit énoncer la loi à haute voix lorsqu'il pense l'avoir trouvée.



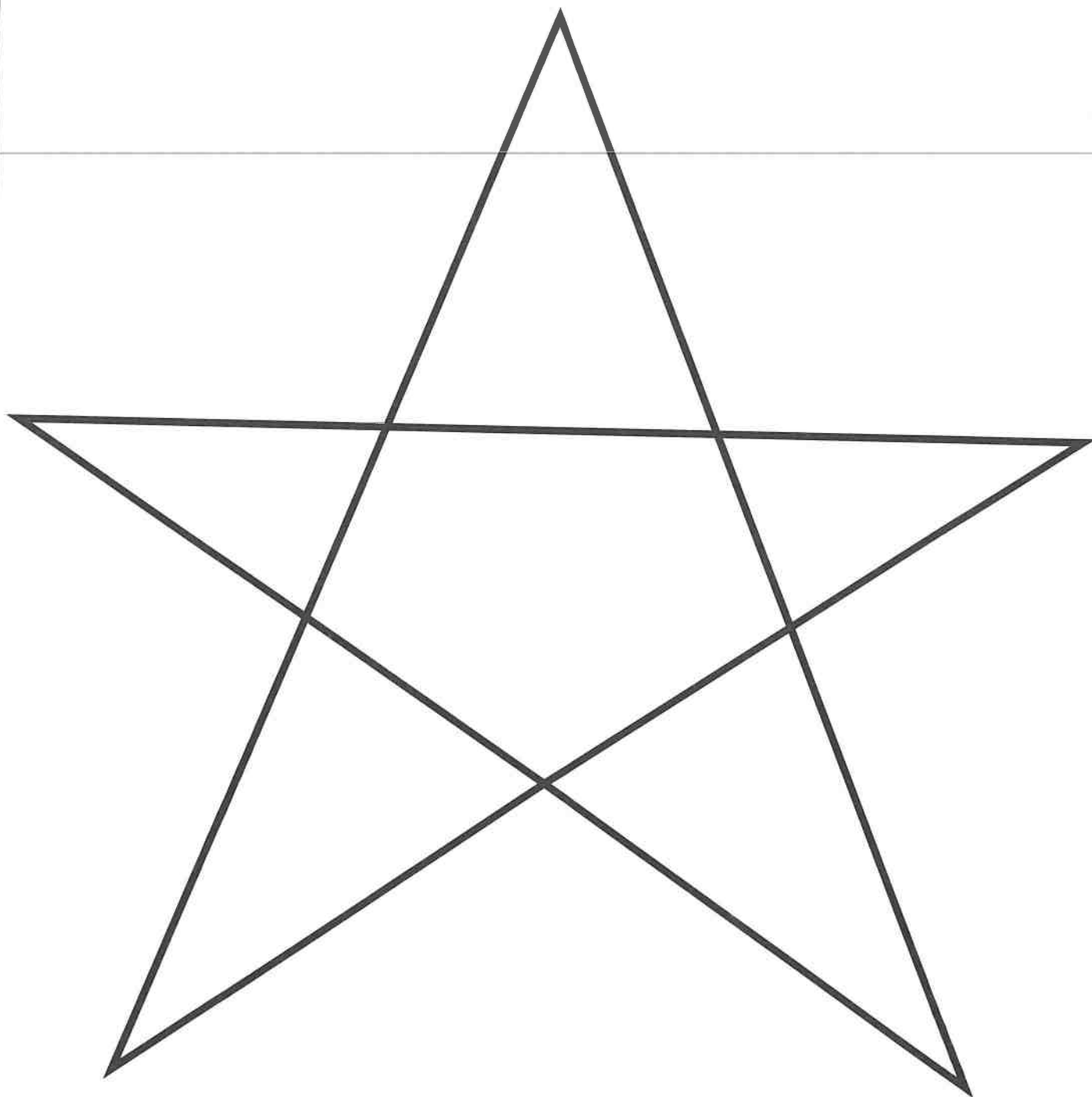
« La loi est : aligner un pion rouge, 2 pions noirs. »

# TIGRE



joueurs

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
1 pion noir : le tigre,  
6 pions rouges : les éléphants.



# 27

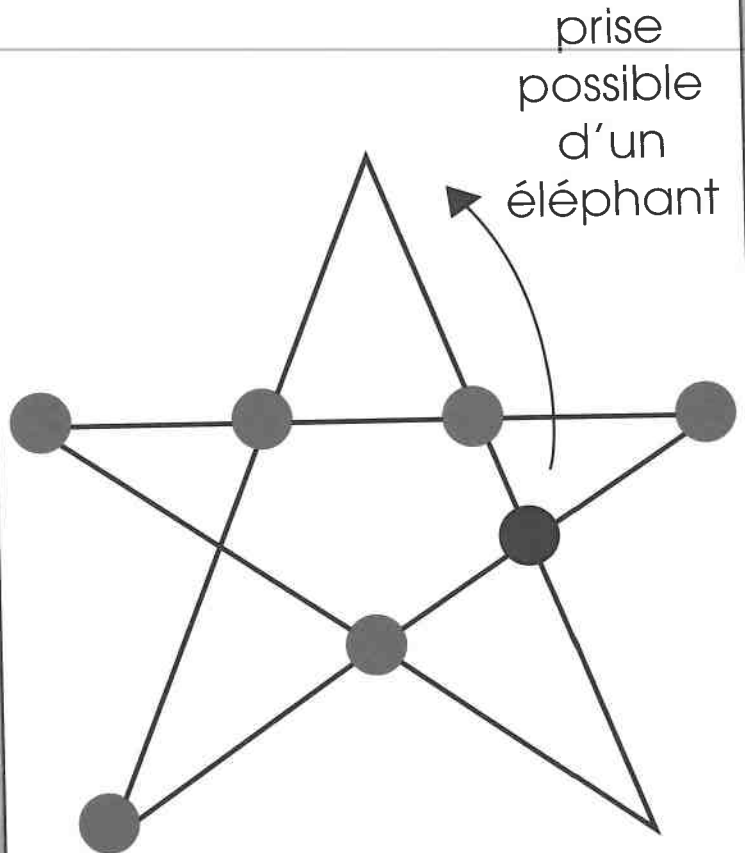
## TIGRE

**But du jeu :** les éléphants gagnent s'ils bloquent le tigre.  
Le tigre gagne s'il capture 3 éléphants.

**Départ :** le tigre se place sur un point. Un premier éléphant est posé.  
Le tigre se déplace après chaque pose d'un éléphant.

**Déroulement :** lorsque tous les éléphants sont posés, on déplace à tour de rôle le tigre et un éléphant.

**Règles :** le tigre prend le pion-éléphant en sautant par-dessus, **si la case suivante est libre.**



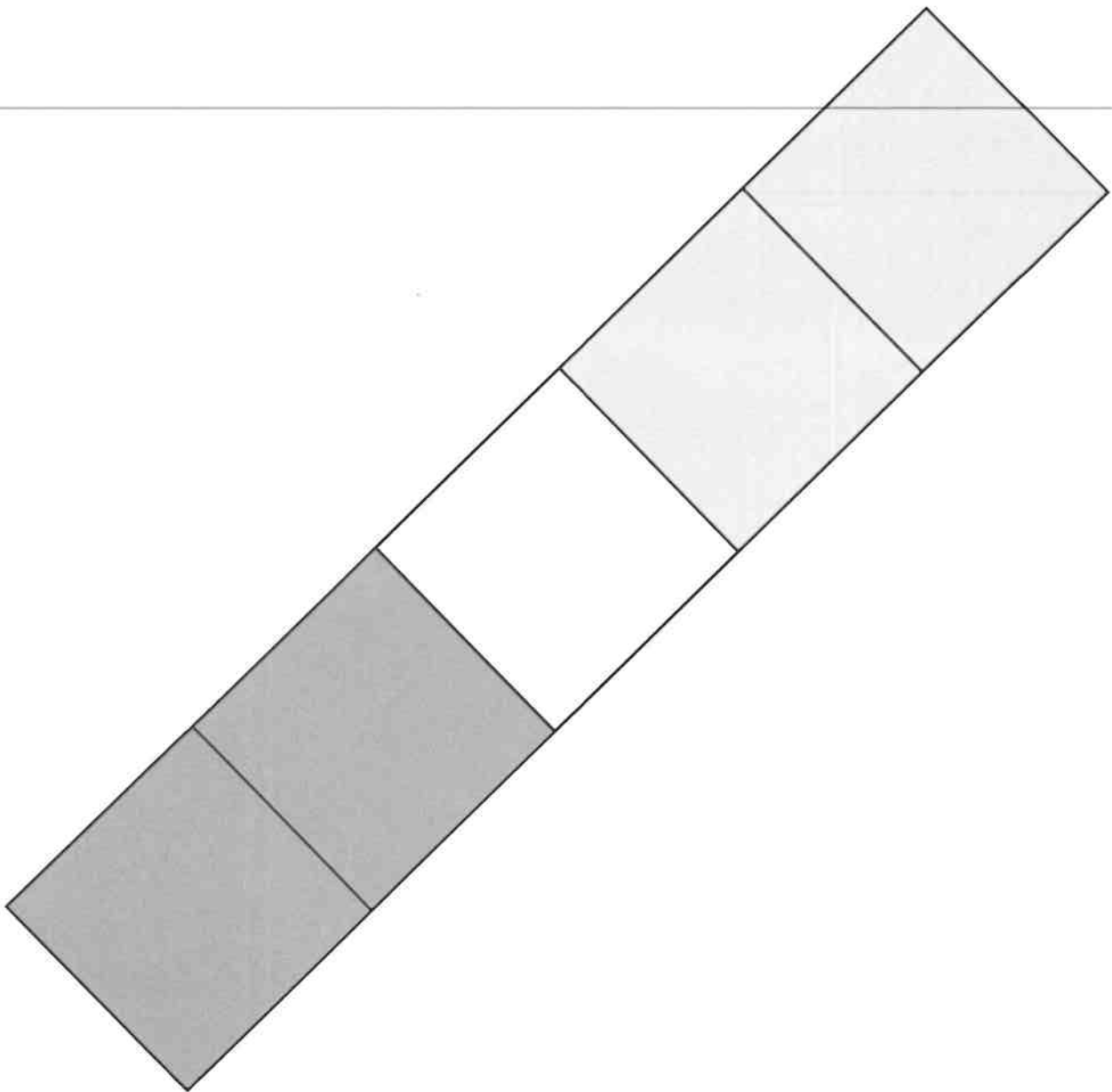
# PASSAGE DU GUÉ

28



joueur

**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
2 pions rouges,  
2 pions noirs.

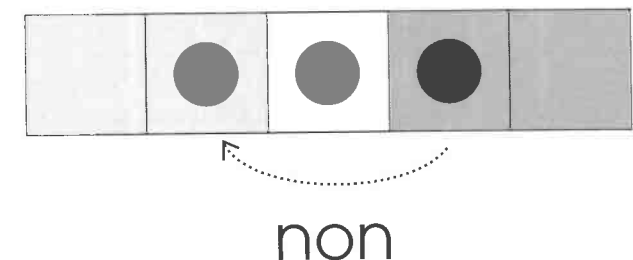
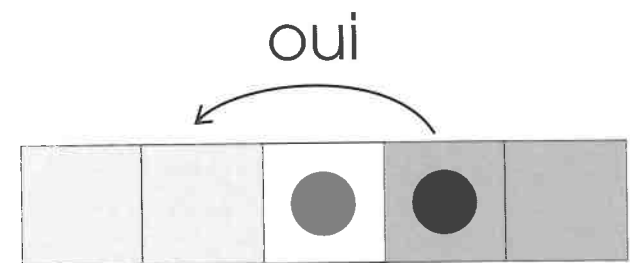
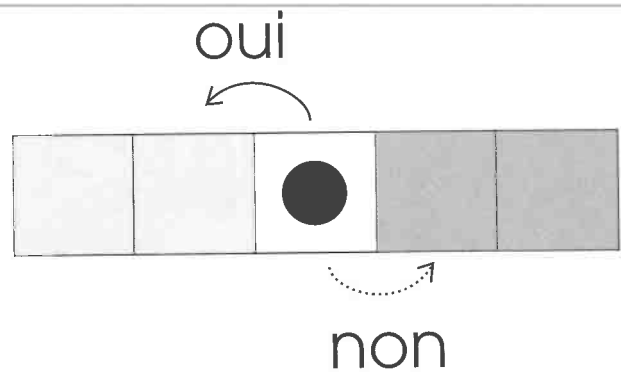
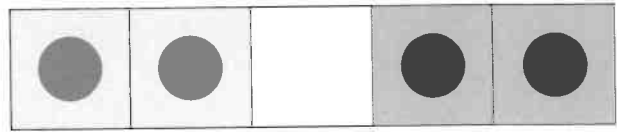


**But du jeu :** amener les pions sur les cases de même couleur.

**Départ :** placer les pions rouges sur les cases noires et les noirs sur les cases rouges.

**Déroulement :** on avance les pions vers leur couleur mais **on ne recule pas.**

**Règles :** on peut avancer d'une case si celle-ci est libre. On peut sauter un pion si la case d'arrivée est **libre.**



# TRIANGLE

29



joueurs

**Matériel** : 2 crayons de couleur différents,  
une feuille de papier.

A  
●

F  
●

B  
●

E  
●

C  
●

D  
●

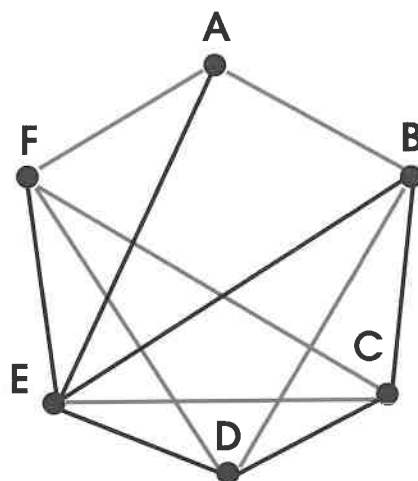
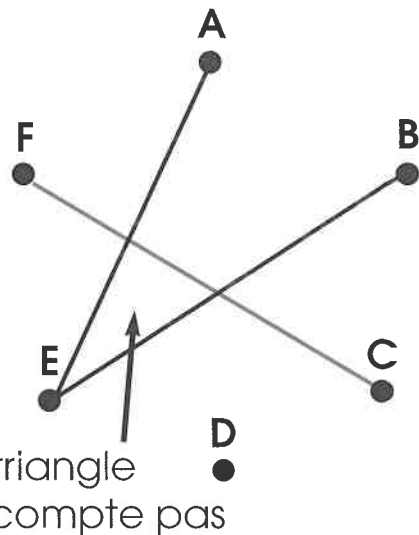
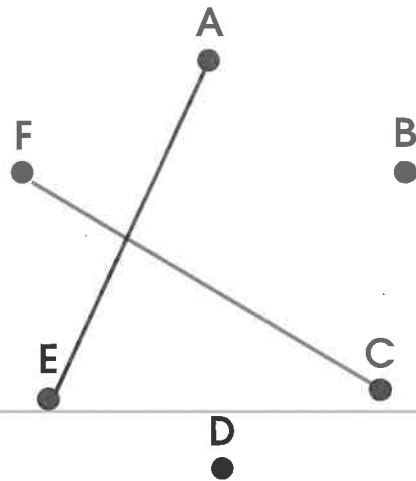
**But du jeu :** a perdu celui qui ferme un triangle de sa couleur.

**Départ :** dessiner 6 points sur la feuille.

**Déroulement :** on trace chacun son tour un trait entre deux points.

**Règles :** on ne peut pas repasser sur un trait déjà fait.

Les petits triangles intérieurs qui ne s'appuient pas sur trois points ne comptent pas.



\_\_\_\_\_ a perdu : s'il trace AD, il ferme le triangle ADE.

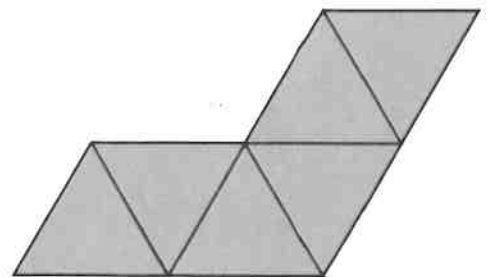
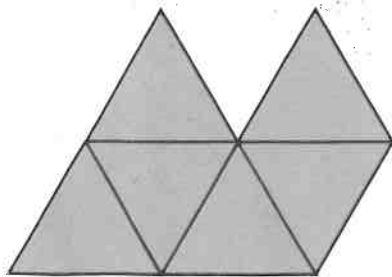
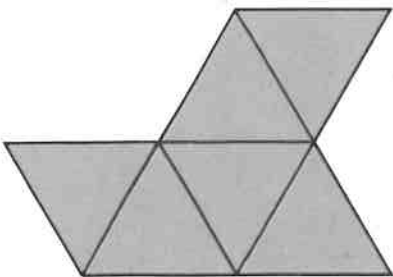
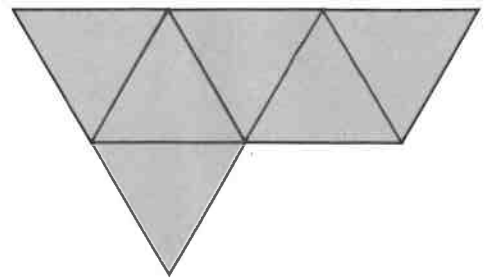
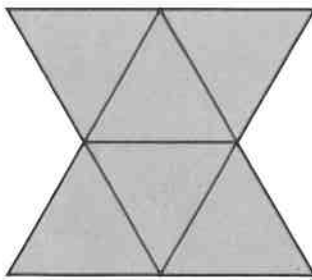
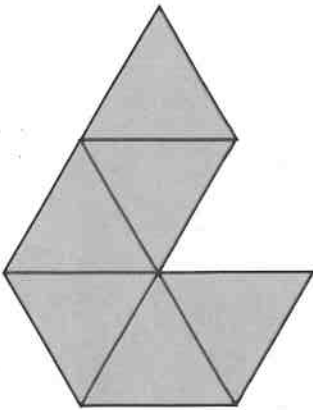
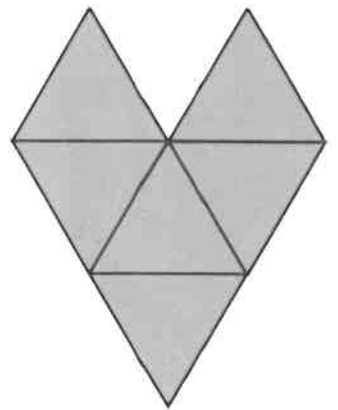
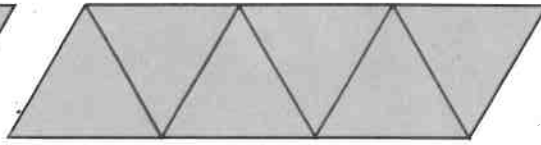
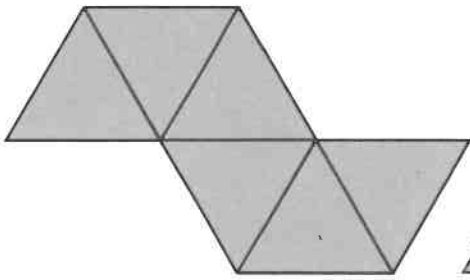
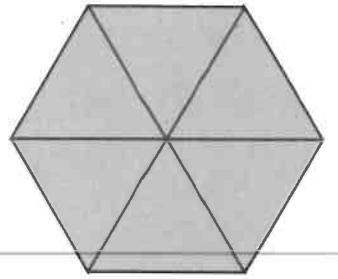
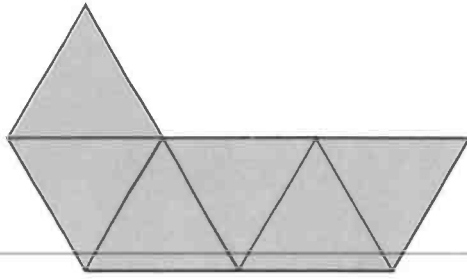
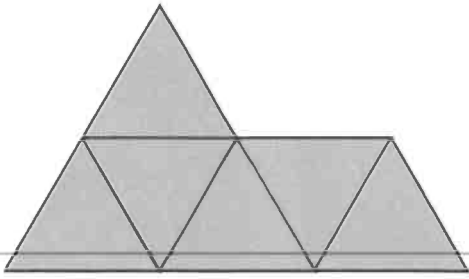


# HEXOMINOS



  
joueur  
ou +

Matériel : grille n° 30,  
12 hexominos à photocopier.



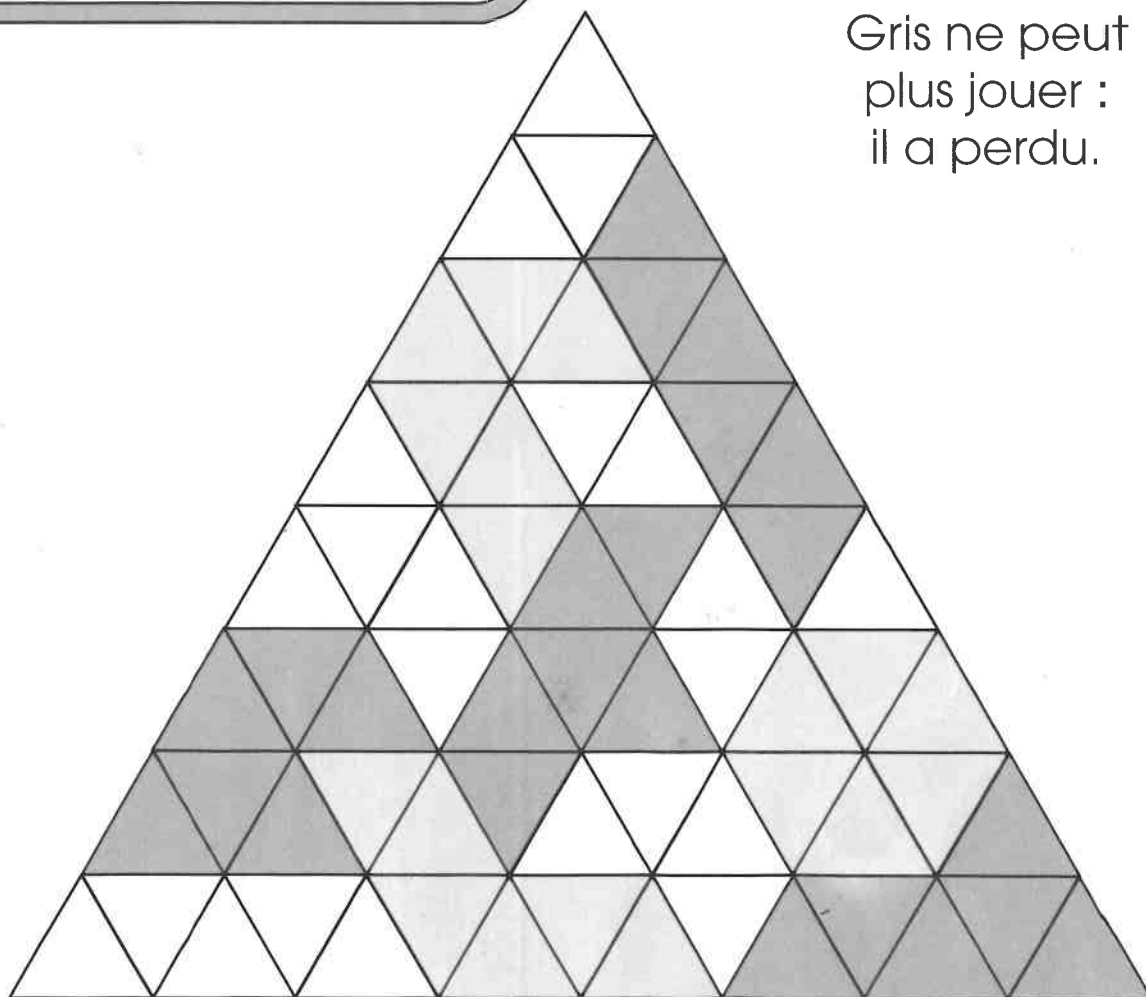
30

# HEXOMINOS

**But du jeu :** poser le maximum d'hexominos sur la grille.

**Départ :** découper les 12 hexominos.

**Déroulement :** jouer à 2, chacun son tour.  
Celui qui pose le dernier hexomino a gagné.



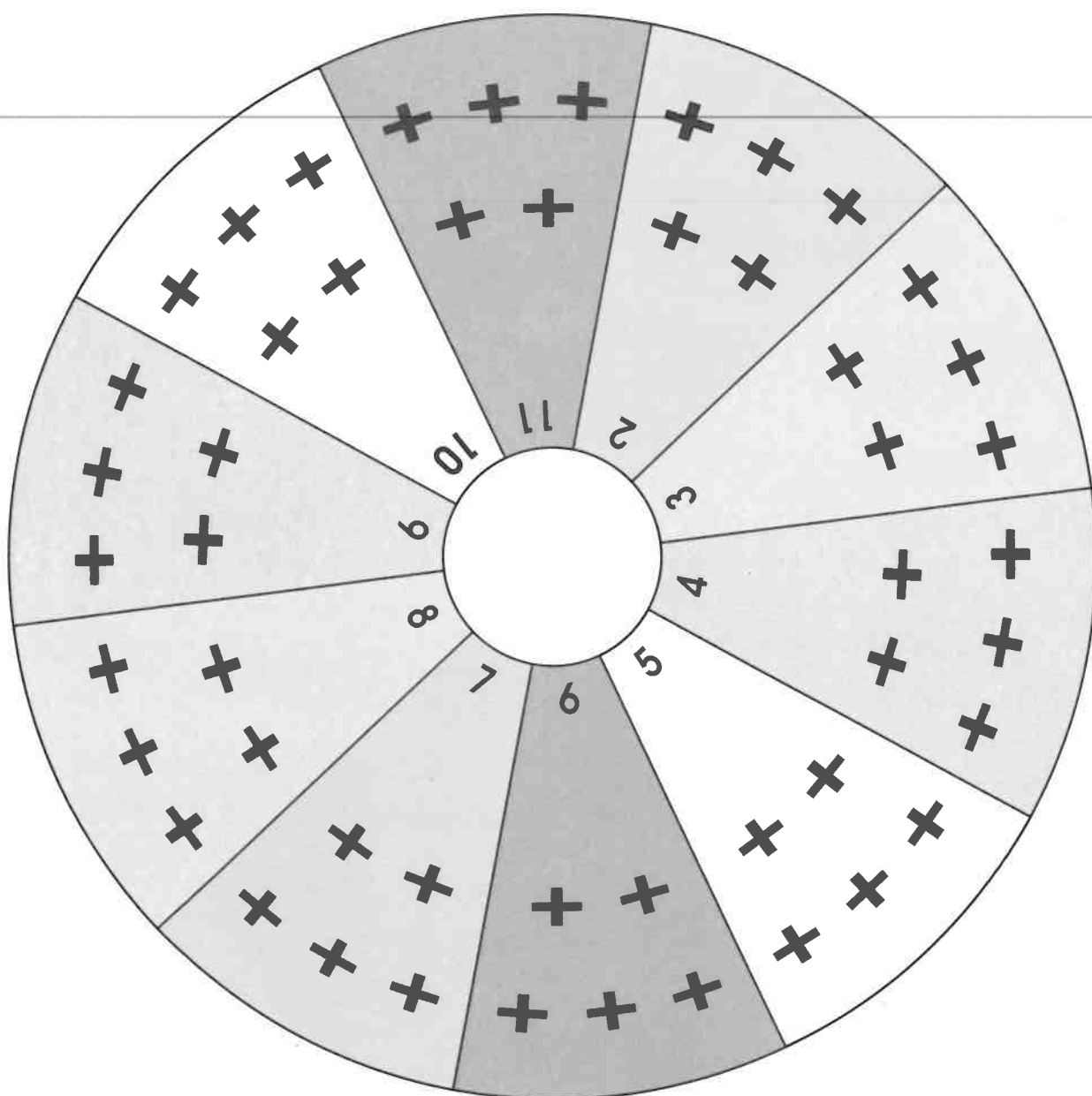
Gris ne peut plus jouer : il a perdu.

# L'ASSIETTE AU BEURRE



  
joueurs  
ou +

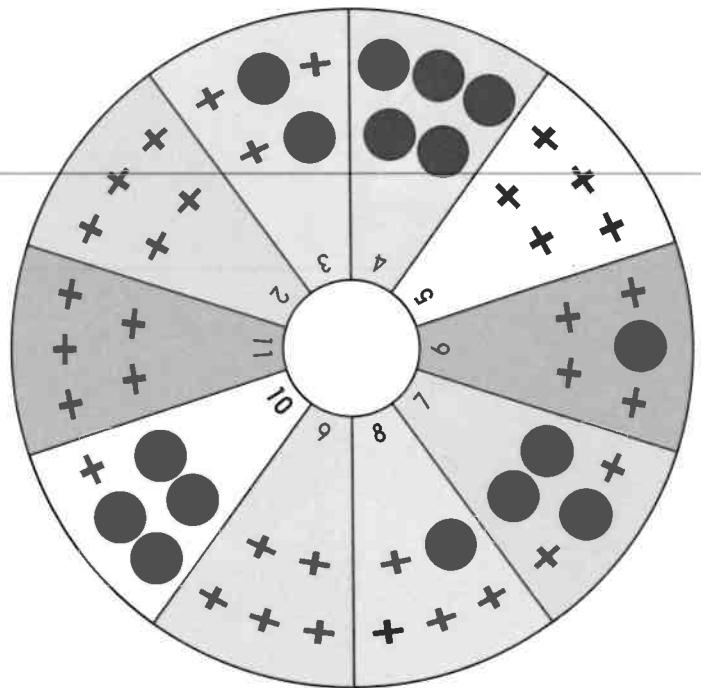
Matériel : grille n° 31,  
2 dés,  
20 pions par joueur.



**But du jeu :** celui qui a le plus de pions a gagné.

**Départ :** chaque joueur prend 20 pions.

**Déroulement :** on lance les dés chacun son tour. On place un pion dans la case correspondant au nombre obtenu avec les dés, sur une des 5 places.



Le joueur suivant fait 12, il ramasse les 16 pions posés.

S'il fait 4, il ramasse les 5 pions de la case 4.

**Règles :**

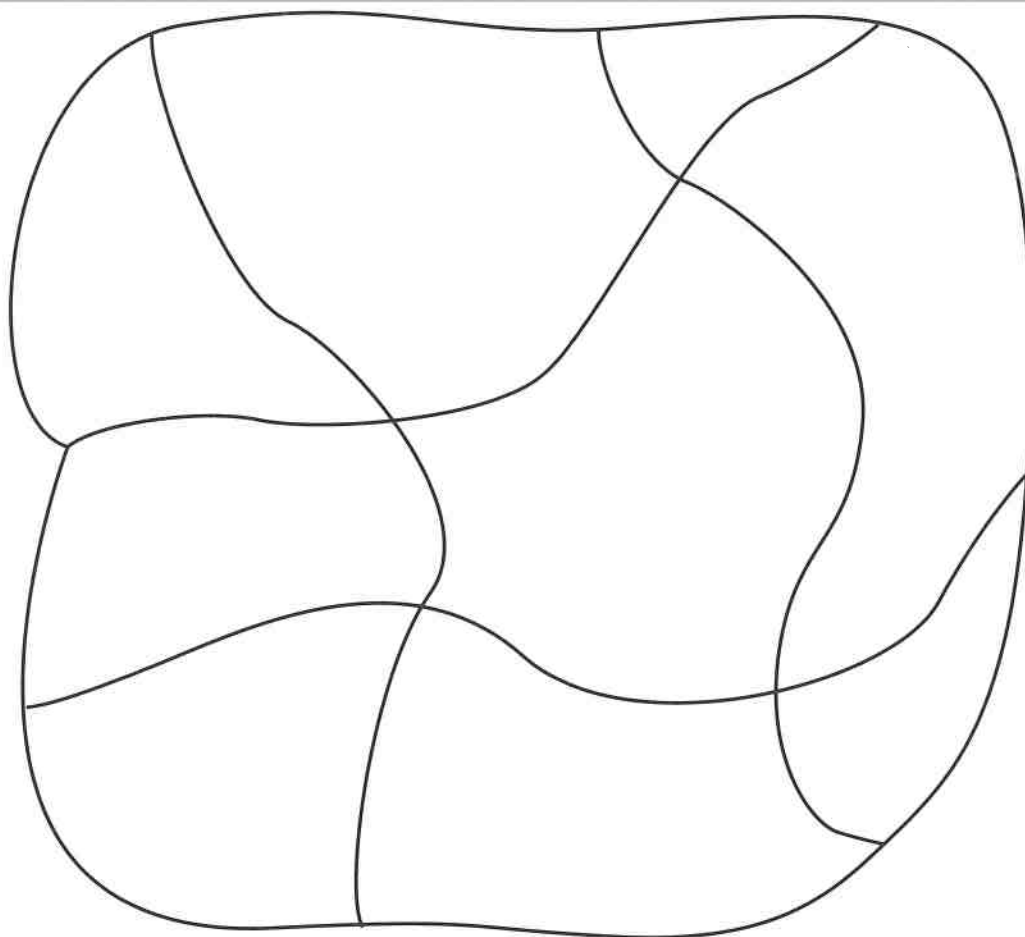
- si un joueur fait 12, il remporte tous les pions posés sur la grille ;
- si un joueur fait le numéro d'une case où 5 pions sont déjà posés, il remporte les 5 pions de la case ;
- Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de pion.

# CHEMINS



joueurs

**Matériel :** du papier,  
un crayon à papier,  
2 feutres.

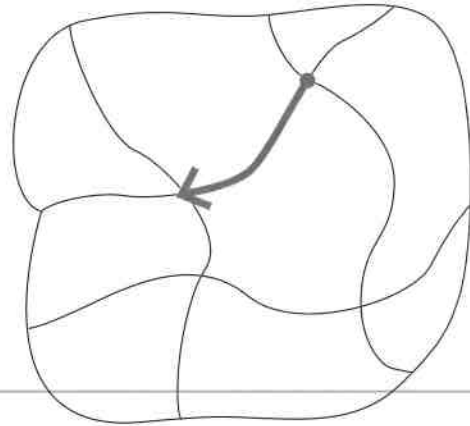


**But du jeu :** celui qui ne trace pas le dernier trait a gagné.

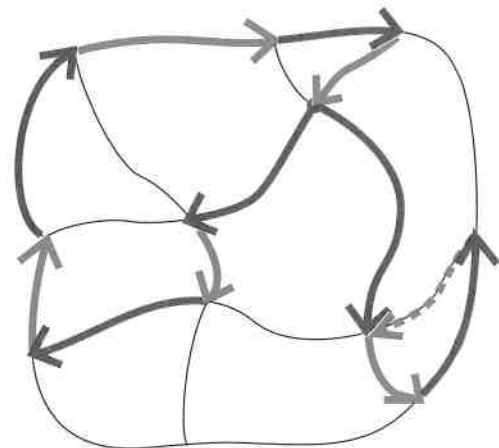
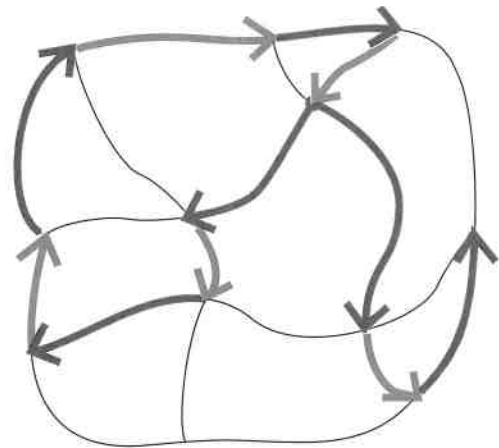
**Départ :** tracer un réseau.

**Déroulement :** à tour de rôle, chaque joueur colorie un trait d'un nœud à un autre en partant du nœud d'arrêt de l'adversaire.

**Règles :** on n'a pas le droit de repasser sur un trait déjà colorié.



Début de partie.



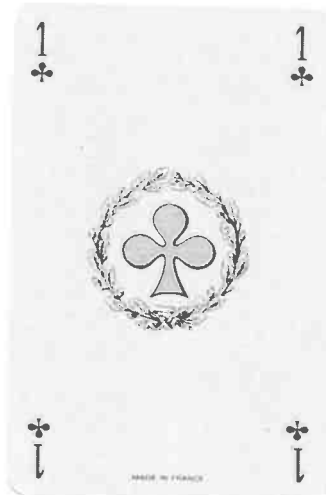
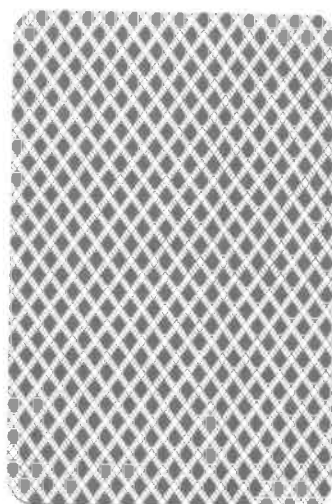
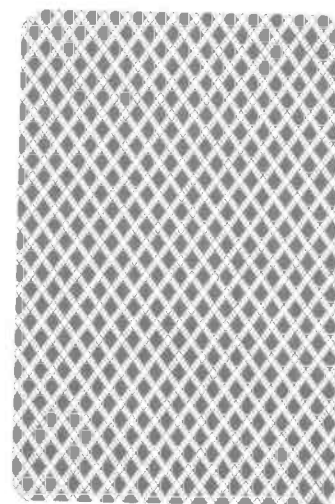
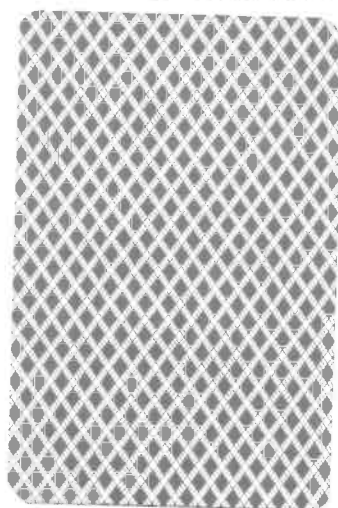
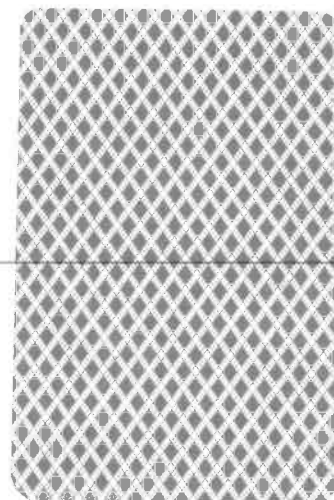
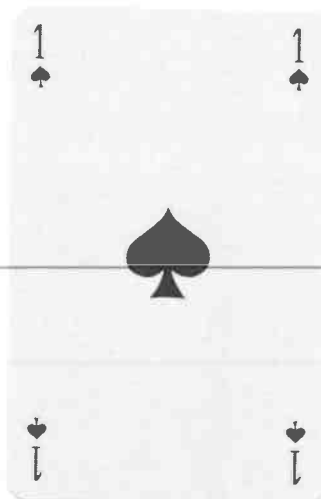
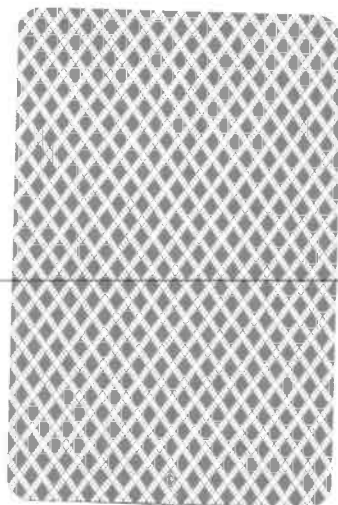
Pour gagner, rouge doit jouer suivant la flèche - - - →

# LES PAIRES



joueurs  
ou +

Matériel : 1 jeu de 32 cartes.



# 33

## LES PAIRES

**But du jeu :** celui qui fait le plus de paires gagne.

**Départ :** les cartes sont étalées à l'envers sur la table.

**Déroulement :** à tour de rôle, on retourne deux cartes.

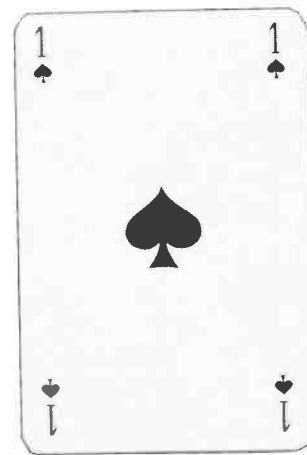
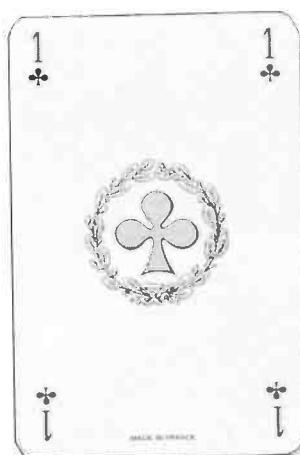
Si elles forment une paire, le joueur les ramasse et rejoue.

Sinon, il les remet à l'envers à leur place.

**Une paire :**

2 cartes de la même hauteur et de la même couleur.

Exemples :  
deux 7 rouges,  
deux as noirs,  
etc.



**Règles :** les cartes retournées doivent être vues des autres joueurs.



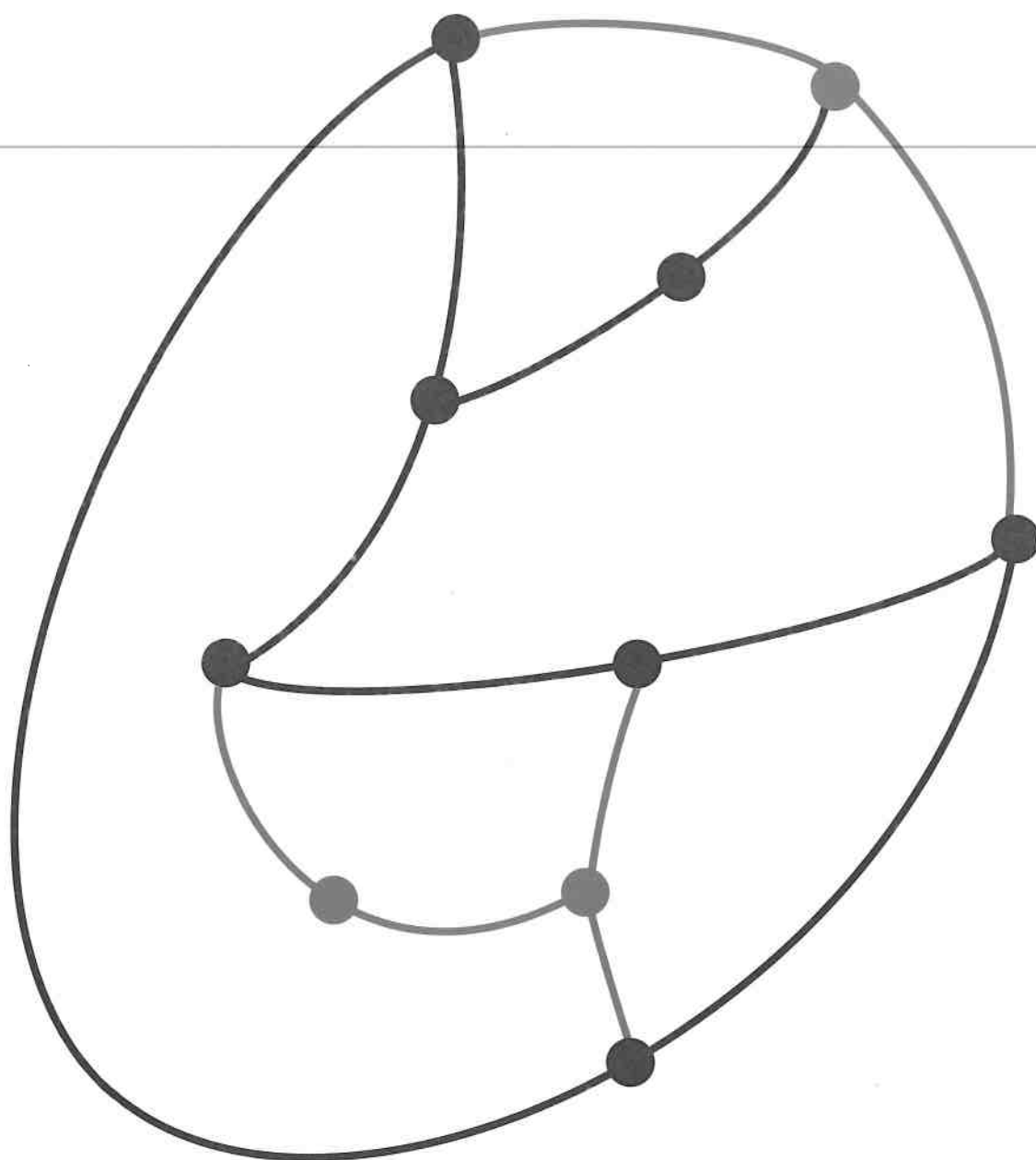
# BOURGEONS

34



joueurs

**Matériel :** papier, crayons.



**But du jeu :** celui qui trace le dernier trait a gagné.

**Départ :** dessiner 3 points sur la feuille.

**Déroulement :** chacun à leur tour, les joueurs tracent un trait entre 2 points puis dessinent un point **sur ce trait**.

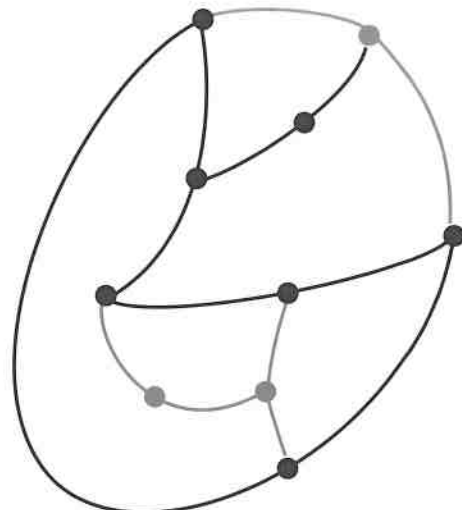
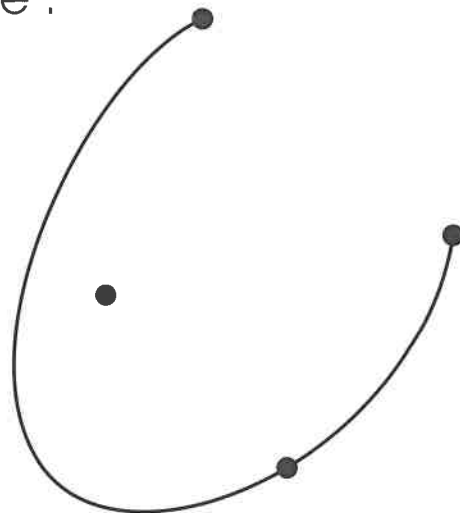
**Règles :**

- un trait ne peut en croiser un autre ;
- un trait ne peut passer sur un point ;
- d'un point ne peuvent partir plus de 3 traits.

Départ : noir dessine,



et joue :



Rouge ne peut plus jouer :  
noir gagne.

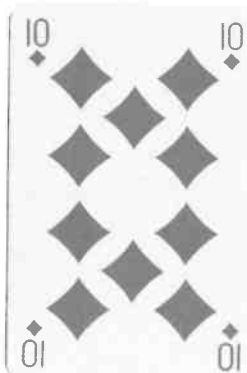
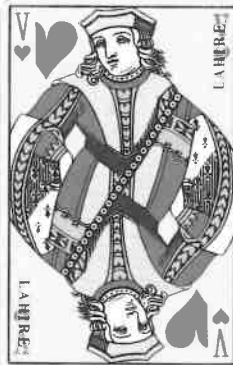
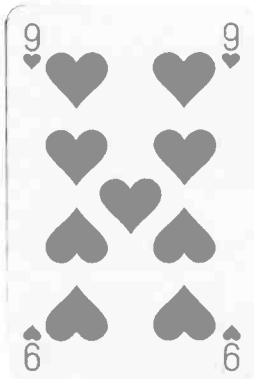
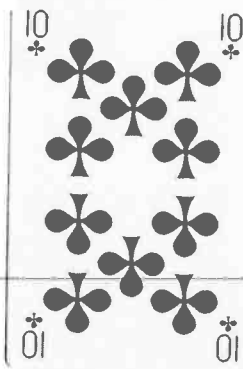
# TOUR DE FRANCE

35



...à 6

Matériel : 1 jeu de 32 cartes.



**But du jeu** : le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes a gagné.

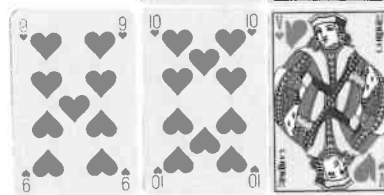
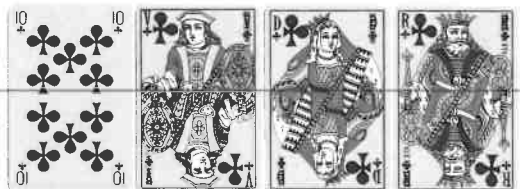
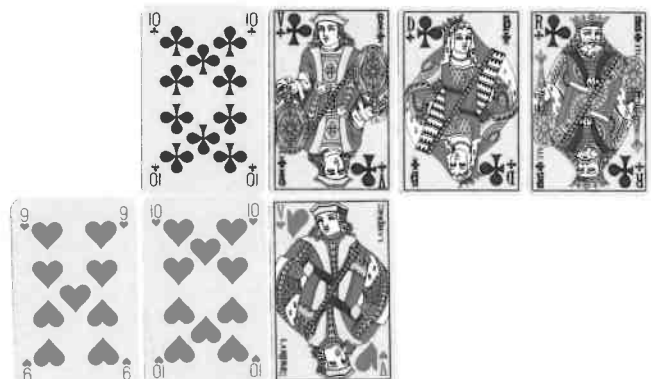
**Départ** : distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. S'il reste des cartes, faire un tas retourné sur la table (la « pioche »).

**Déroulement** : chacun pose une ou plusieurs cartes sur la table. Les cartes sont alignées par familles et dans l'ordre des valeurs :

- valet, dame, roi, as
- ou
- valet, 10, 9, 8, 7.

**Règles** : on commence par poser le **valet** d'une famille.

Si l'on désire attendre pour poser une carte on dit « je passe ». On ne le dit pas plus de 3 fois par partie. Quand on ne peut pas jouer, on prend une carte dans la pioche (si elle existe), sinon on dit « je ne peux pas ».

1<sup>er</sup> joueur2<sup>e</sup> joueur3<sup>e</sup> joueur



**But du jeu :** gagner la course.

**Départ :** tracer un circuit.

**Déroulement :** on joue chacun son tour. On avance en ligne droite en suivant les côtés des carrés ou leurs diagonales.

**Règles :** la vitesse de départ est d'un carreau.

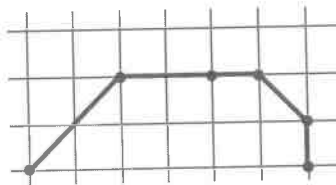
On peut :

- rester à la même vitesse ;
- accélérer d'un carreau ;
- ralentir d'un carreau.

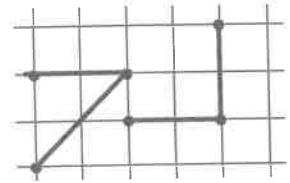
Si la vitesse ne permet pas de tourner, on sort de la route ! On passe alors autant de tours que le nombre représentant sa vitesse. On repart de l'endroit où l'on est sorti.

## Déplacements

autorisés



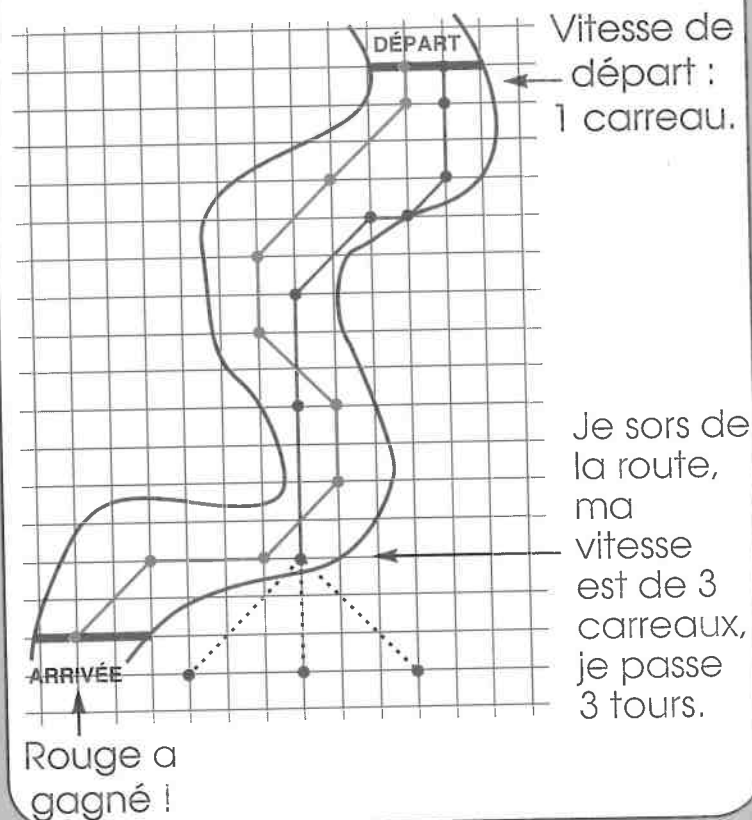
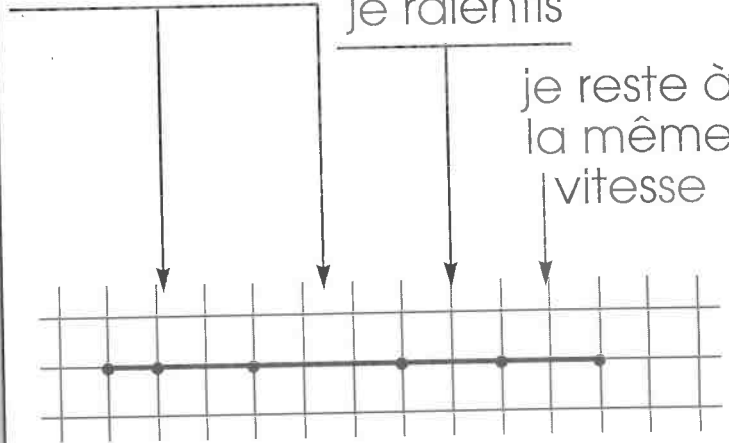
non autorisés



j'accélère

je ralentis

je reste à la même vitesse





**But du jeu :** gagne celui qui occupe le premier les cases de départ de l'autre joueur avec ses 10 pions.

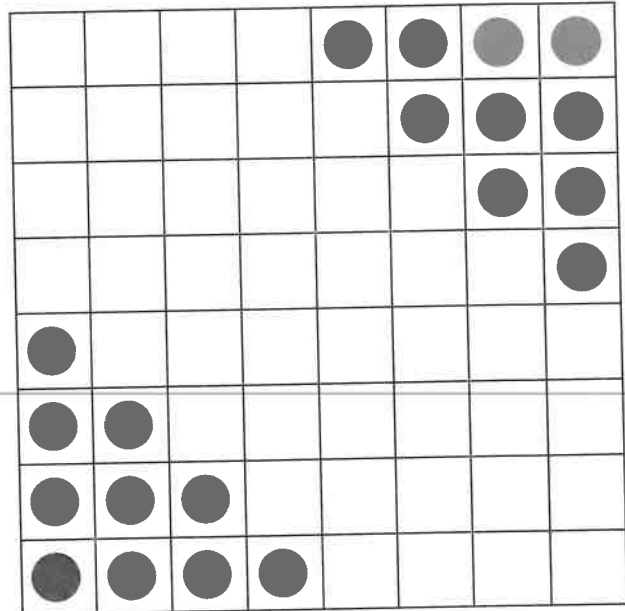
**Départ :** disposer les pions comme sur le dessin.

**Déroulement :** à tour de rôle, chaque joueur déplace un pion :

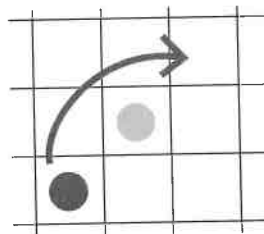
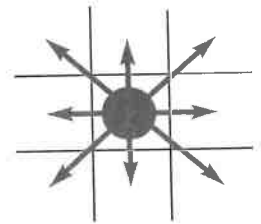
- en avançant d'une case dans **n'importe quelle direction** ;
- en sautant par-dessus un pion voisin **quelle que soit sa couleur**, dans n'importe quelle direction.

**Règles :**

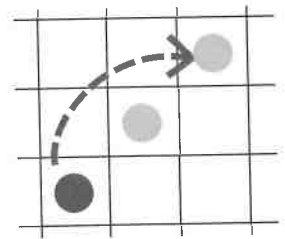
- on ne prend pas les pions sautés ;
- le saut n'est pas obligatoire ;
- pour pouvoir sauter, il faut que la case qui vient juste derrière le pion sauté soit libre ;
- on peut **sauter plusieurs pions de suite** en utilisant les cases libres.



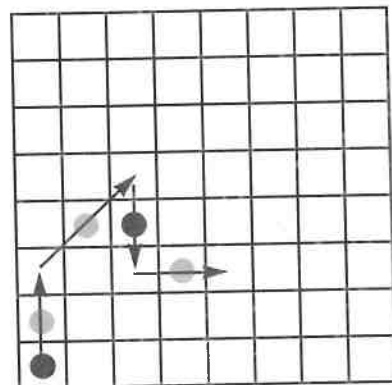
déplacements possibles :



OUI



NON



Le pion noir se déplace en sautant 3 pions de suite.

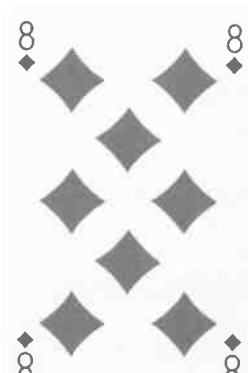
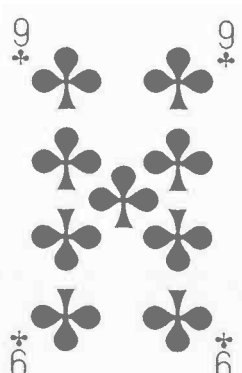
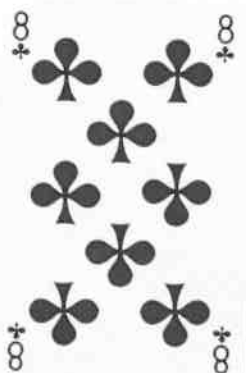
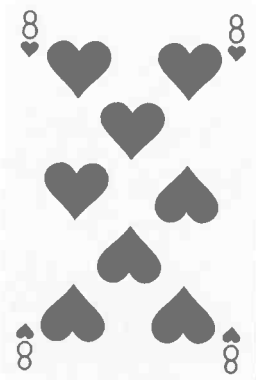


# RÉUSSITES



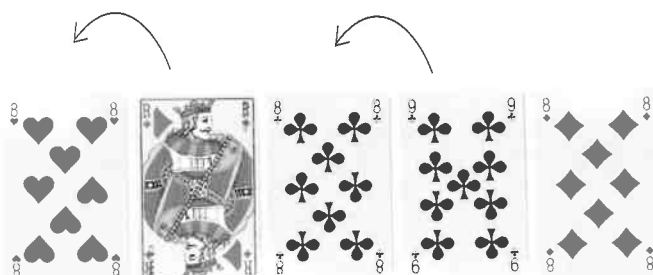
joueur

**Matériel :** un jeu de cartes.

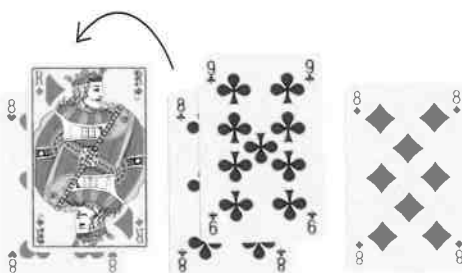


**But du jeu** : laisser le moins de paquets possible.

**Départ** : prendre le jeu de cartes faces cachées.

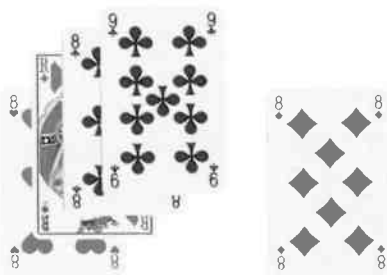


**Déroulement** : retourner les cartes une à une et les aligner sur la table.



La carte est déplacée avec toutes celles qu'elle couvre déjà.

**Règles** : lorsqu'une des cartes est entourée par 2 cartes de **même valeur** ou de **même famille**, on la place sur la carte précédente.

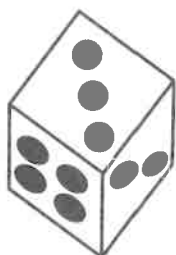
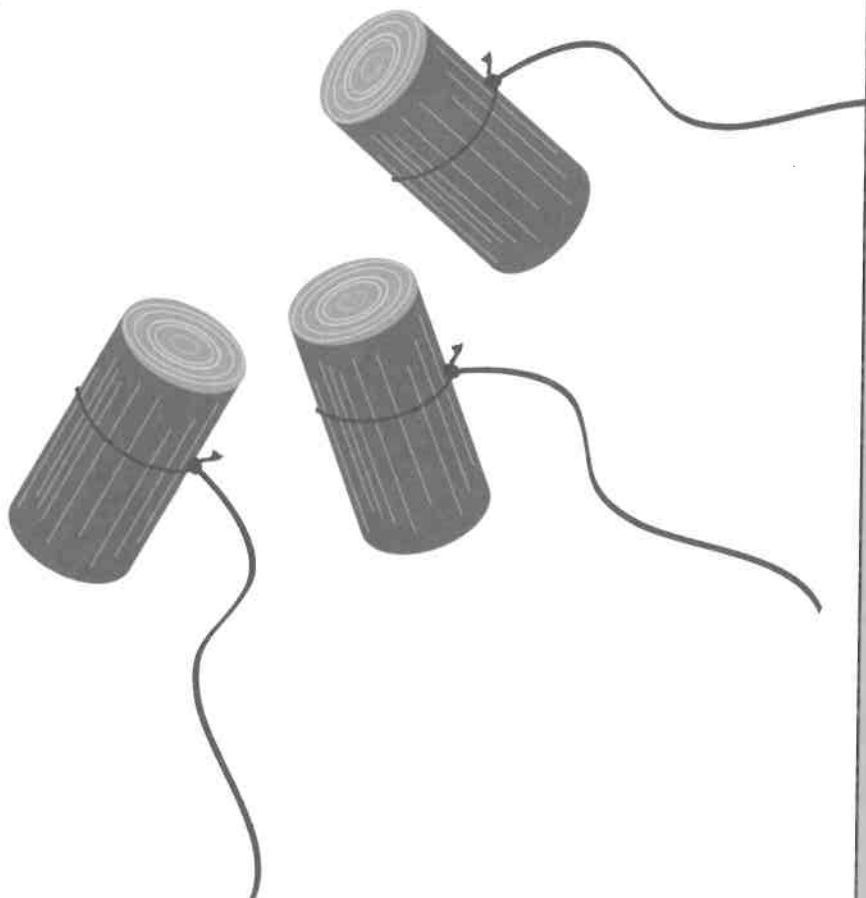
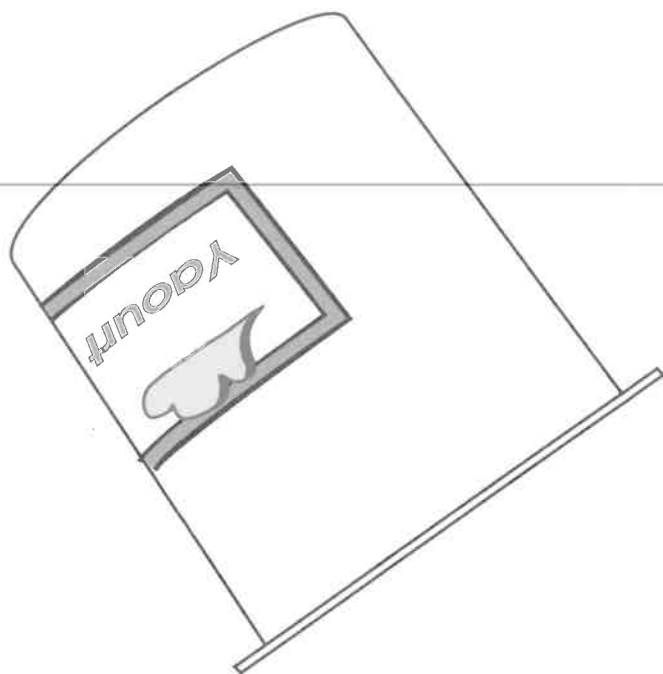


# LE BOUCHON

39

  
joueurs  
ou +

**Matériel :** un pot de yaourt,  
1 dé, des jetons,  
1 bouchon et 1 ficelle par joueur.



**But du jeu** : gagne celui qui a le plus de jetons.

**Départ** : les joueurs se partagent les jetons. Un joueur prend le dé et le met dans le pot de yaourt. Les autres attachent leur bouchon au bout de leur ficelle. Ils réunissent les bouchons en tas, de manière à ce qu'ils puissent être recouverts par le pot de yaourt. Ils prennent leur ficelle dans la main.

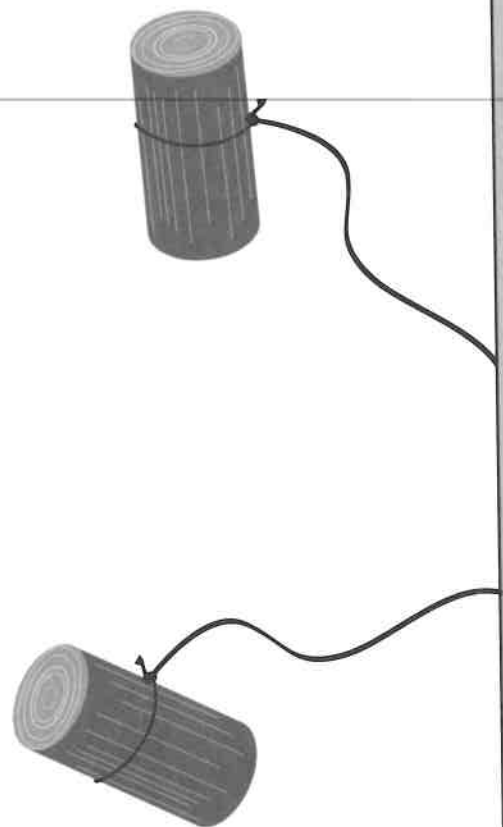
**Déroulement** : celui qui a le dé agite le pot de yaourt puis jette le dé. Si le dé affiche :

- 1 ou 6 : celui qui tient le pot de yaourt doit recouvrir les bouchons avant que ceux qui les tiennent les tirent rapidement.
- 2, 3, 4 ou 5 : personne ne doit réagir.

Tous les 5 coups, on change de lanceur.

**Paiement** : lorsque les bouchons sont recouverts par le pot, leurs propriétaires paient d'un jeton le lanceur.

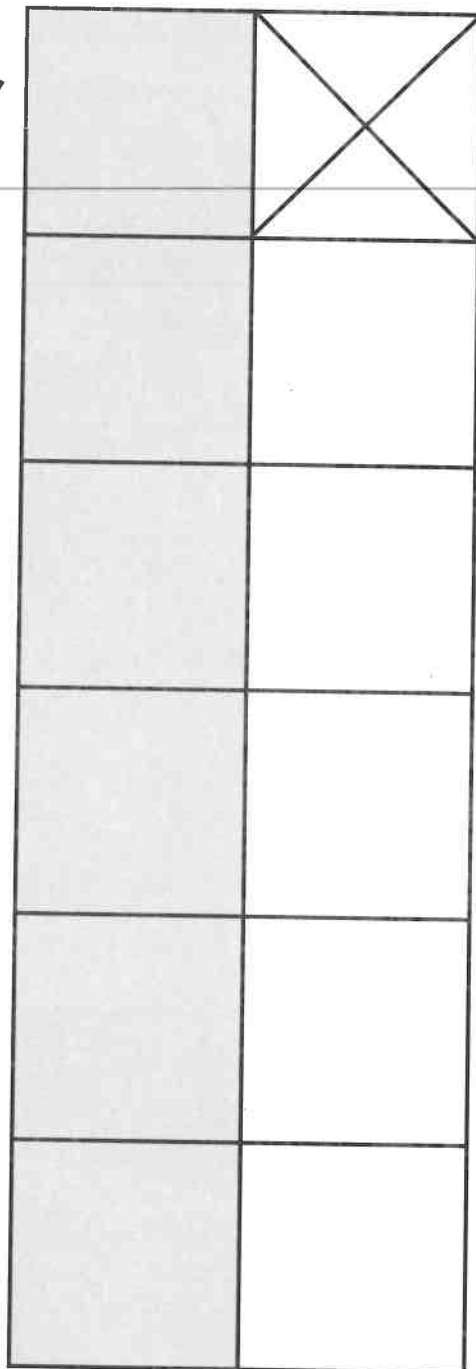
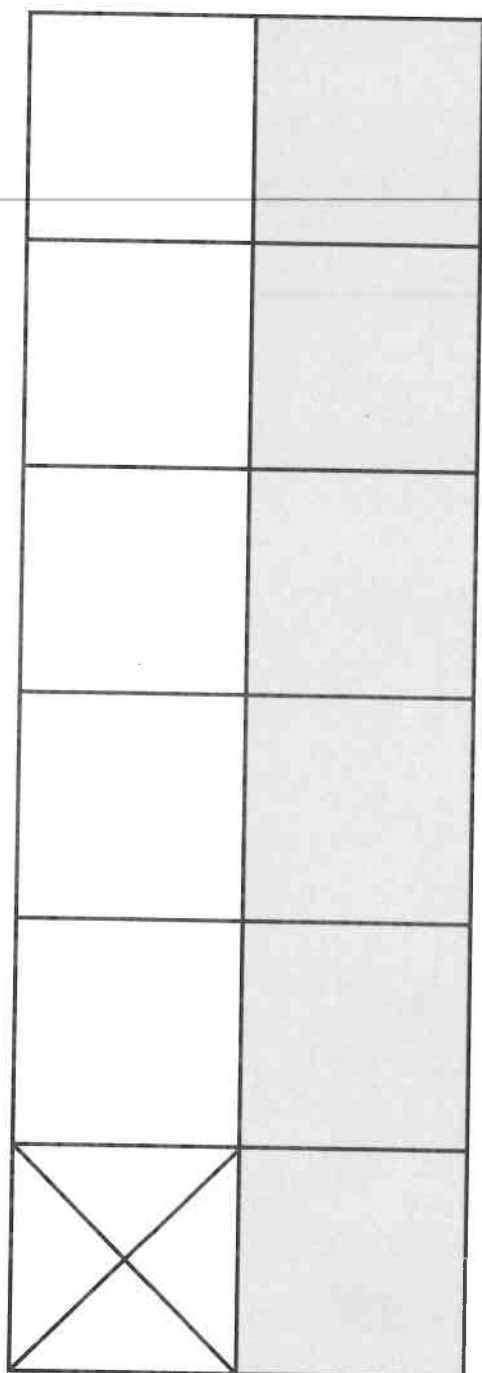
Lorsqu'on se trompe, on donne un jeton aux autres joueurs.



# TARGUI



**Matériel :** grille n° 40,  
22 pions noirs,  
22 pions rouges.



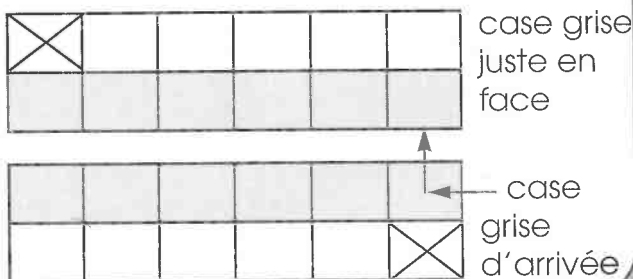
**But du jeu :** celui qui prend tous les pions de l'adversaire a gagné.

**Départ :** chaque joueur met 2 pions dans chacune de ses cases sauf dans celle marquée d'une croix.

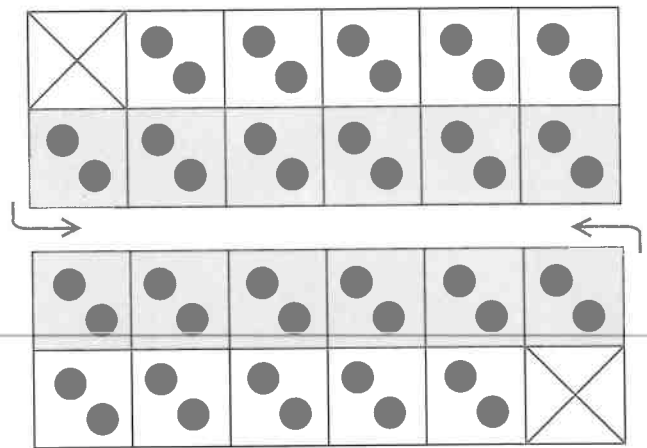
**Déroulement :** le joueur prend les pions d'une de ses cases et pose un pion dans les cases qui suivent en tournant dans le sens de la flèche. Il vide ensuite la case dans laquelle il a posé le dernier pion puis pose les pions dans les cases suivantes, etc.

**Règles :**

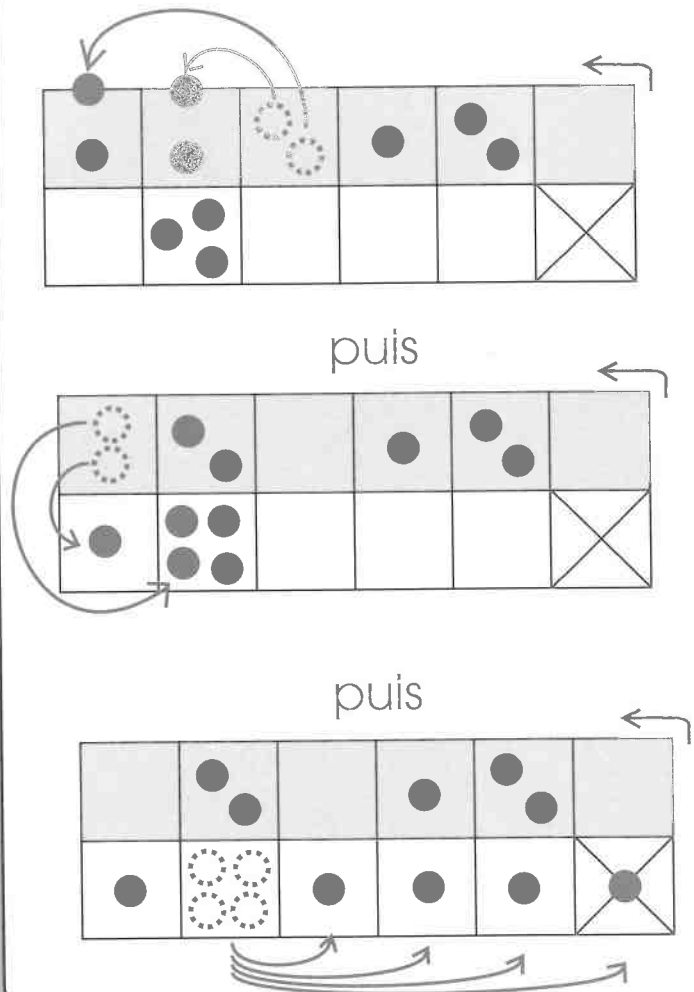
- si la case d'arrivée est vide, c'est à l'adversaire de jouer.
- si la case d'arrivée est grise, le joueur prend les pions de l'autre joueur qui se trouvent dans la case grise juste en face.



Situation de départ :



Exemple de déroulement en cours de jeu :

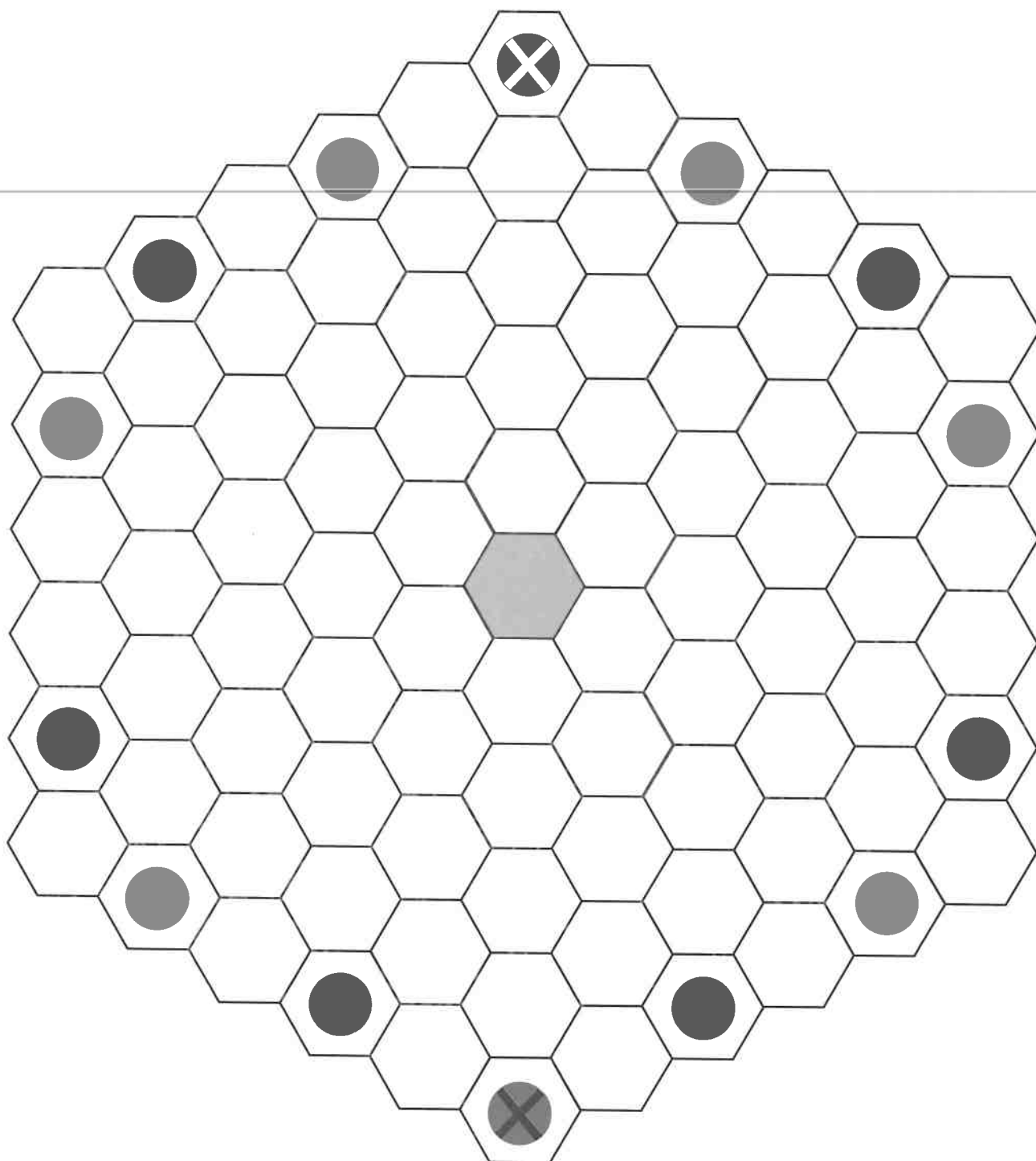


# L'AGON



joueurs

**Matériel :** grille n° 41,  
7 pions noirs,  
7 pions rouges.



**But du jeu :** gagne celui qui amène sa reine dans la case centrale entourée de ses 6 gardes.

**Départ :** chaque joueur désigne l'un de ses pions et le marque pour être la reine.

Les autres pions sont les gardes.

Chaque joueur place ses pions sur la grille à l'emplacement indiqué.



Reine noire



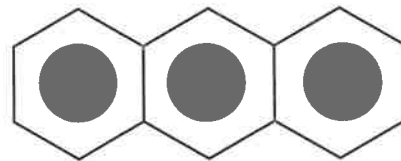
Reine rouge



Garde noir



Garde rouge



(\*) Le pion rouge est en lunette.

**Déroulement :** chacun son tour, on déplace d'une case un garde ou sa reine. On n'a pas le droit de reculer.

**Règles :** aucune pièce ne peut rester en **lunette** (\*).

- Lorsqu'un garde se trouve en lunette, son propriétaire doit le placer sur une case quelconque de la rangée du bord. Son tour est alors passé.

- Lorsqu'une reine se trouve en lunette, son propriétaire doit la placer sur n'importe quelle case vide (sauf la case centrale).

- Si 2 ou plusieurs pièces dont la reine sont en lunette en même temps, on doit déplacer d'abord la reine.

- Lorsque les 6 gardes d'une couleur sont placés autour de la case centrale et que la reine est dehors sans pouvoir y pénétrer, la partie est perdue pour le joueur à qui ils appartiennent.



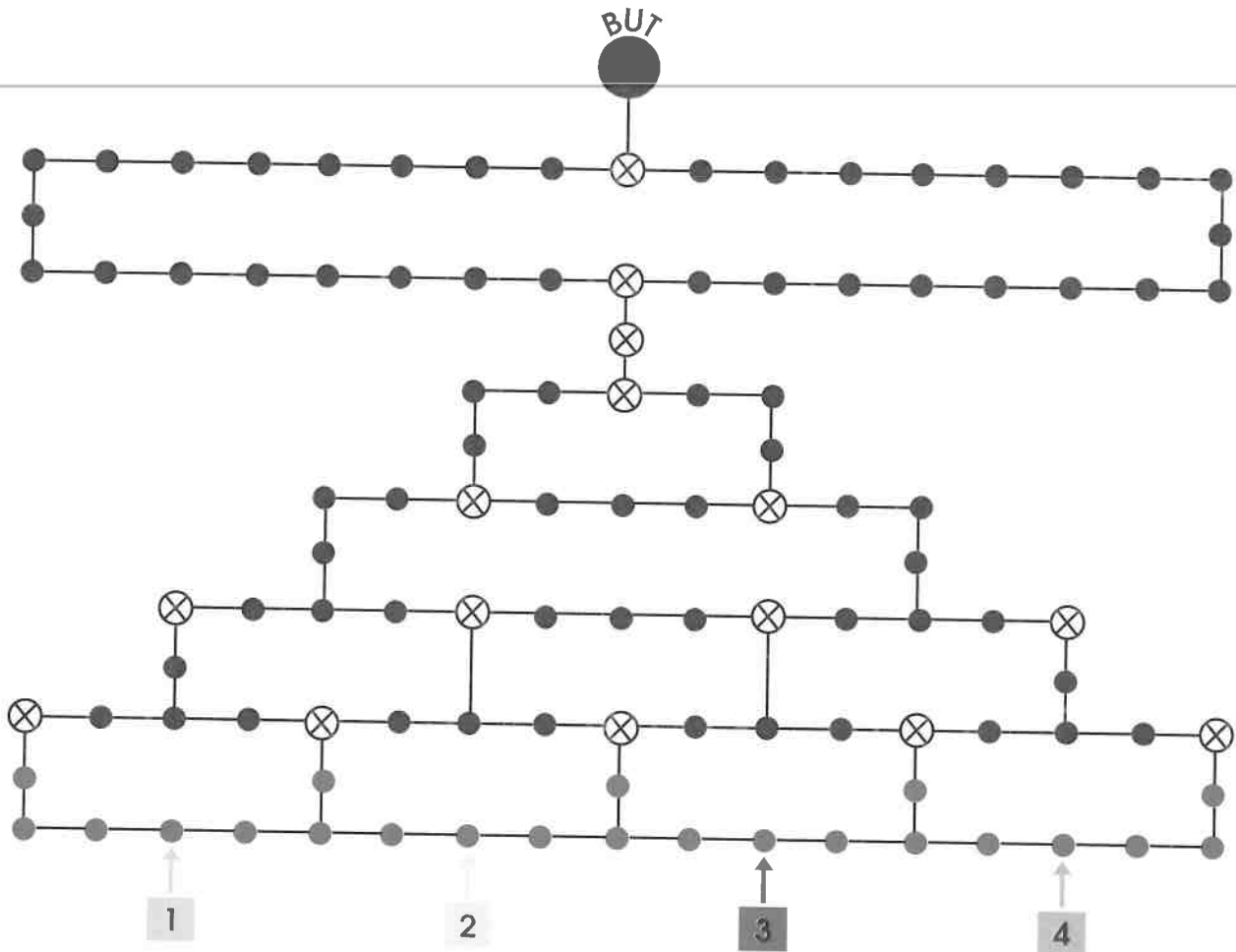
# LES BARRICADES

42



...à 4

**Matériel :** grille n° 42, 1 dé, 5 pions par joueur (une couleur différente pour chaque joueur), 15 pions blancs : les barricades.

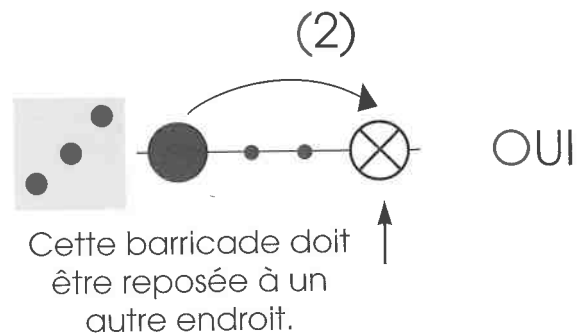
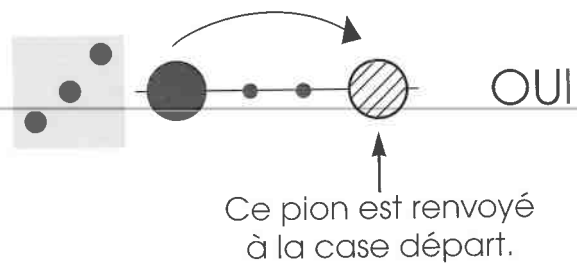
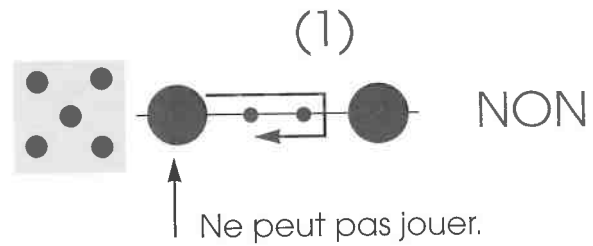


cases de départ

**But du jeu** : amener un pion au but.

**Départ** : placer les barricades sur les croix. Chaque joueur choisit une entrée pour ses pions parmi les quatre proposées.

**Déroulement** : chaque joueur, à son tour, jette le dé et avance un de ses pions du nombre de cases indiqué par le dé.



**Règles** : quand on peut avancer un pion, on est obligé de jouer.

On ne peut pas avancer et revenir en arrière sur un même coup (1). On ne peut pas passer sur **une position** (\*) déjà occupée par un joueur.

On ne peut pas sauter les barricades.

On prend une barricade en venant occuper sa position (2) ; elle doit être reposée immédiatement sur une case au choix **sauf sur celles entourées d'un rond rouge**.

On peut de même renvoyer le pion d'un autre joueur à sa **case de départ** en venant occuper sa position.

(\*) Une position : un point, une place dans la grille.

# LES CROSSES



joueurs

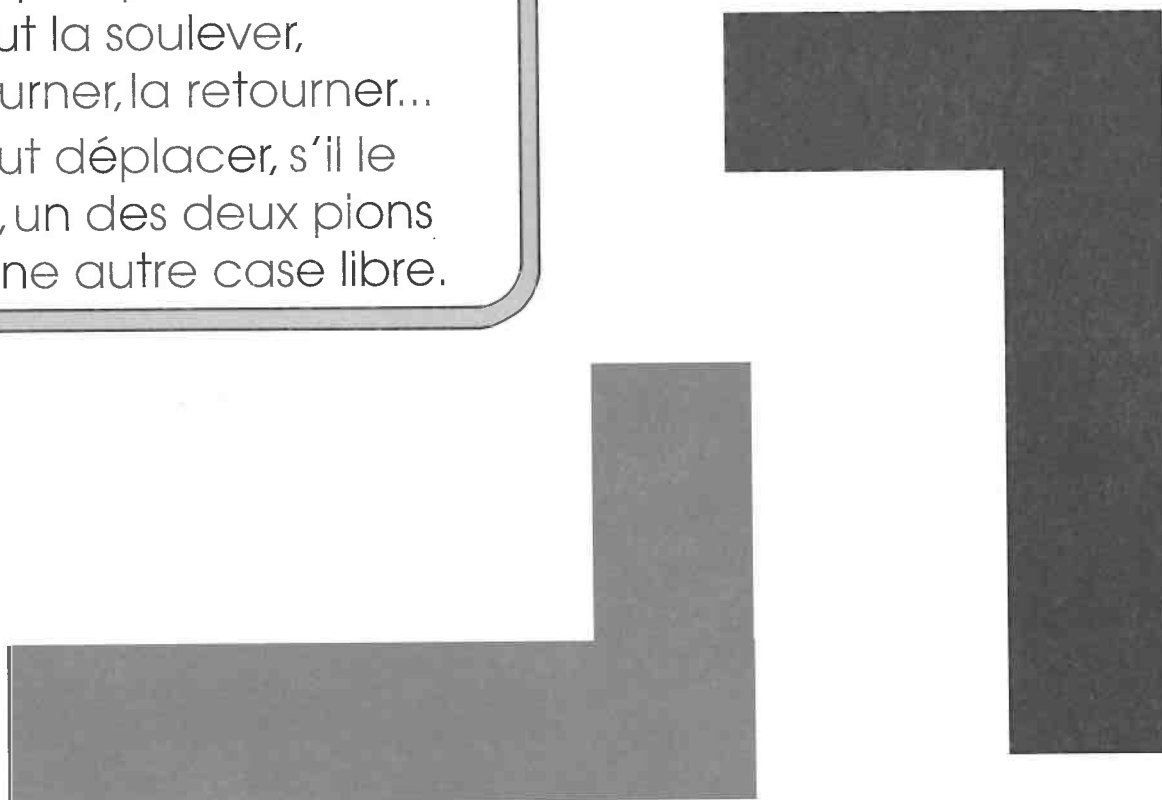
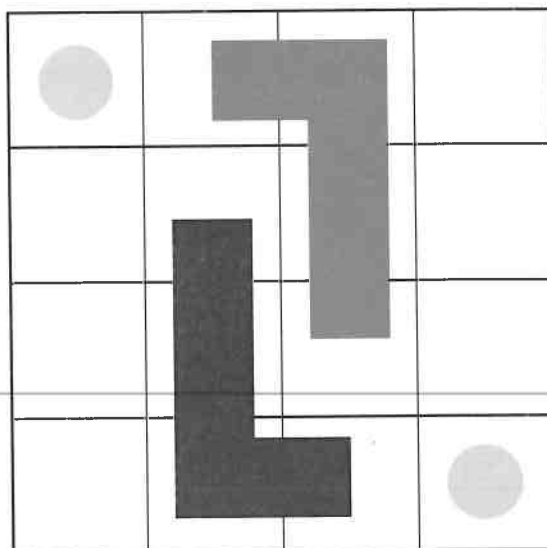
**Matériel :** grille ci-dessous et les 2 crosses  
du verso à reproduire,  
2 pions.


**But du jeu** : celui qui bloque la crosse de l'autre a gagné.

**Départ** : découper dans du carton 2 crosses comme sur le modèle. Les placer sur la grille, ainsi que les 2 pions, comme sur le dessin.

**Déroulement** : à son tour, chaque joueur :

- doit déplacer sa crosse sur 4 cases libres en couvrant au moins une des 4 cases qu'elle occupait précédemment.
- Il peut la soulever, la tourner, la retourner...
- peut déplacer, s'il le veut, un des deux pions sur une autre case libre.



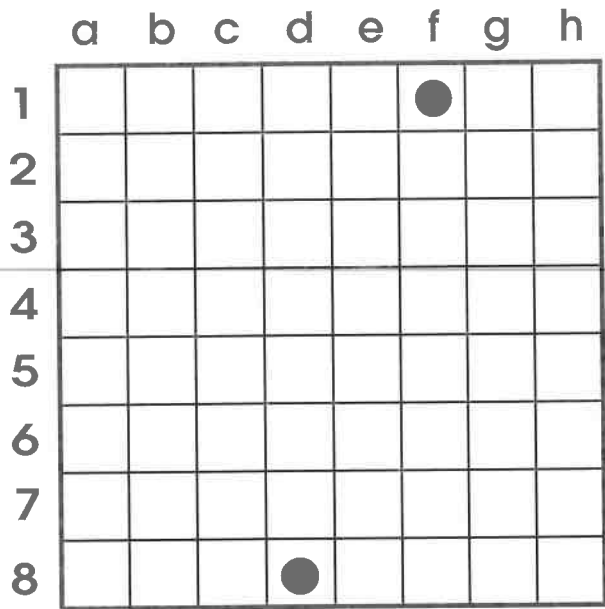
# HUIT PIONS



**Matériel :** grille ci-dessous à reproduire,  
8 pions.

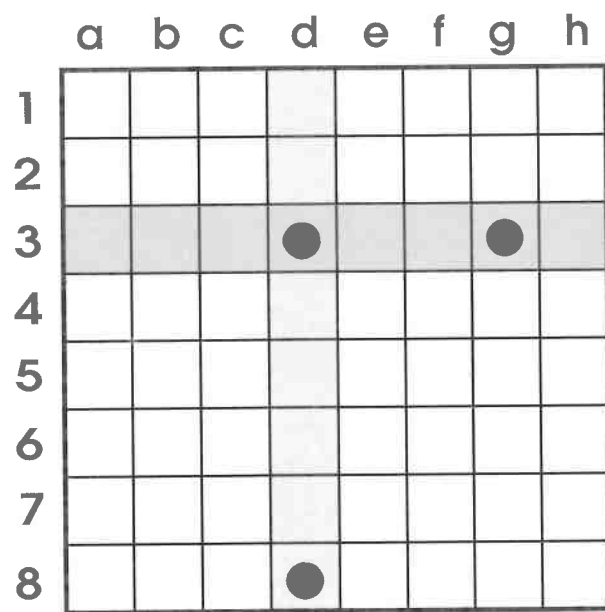
	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

**But du jeu :** placer les 8 pions dans la grille sans en disposer 2 sur une même **ligne**, une même **colonne** ou une même **diagonale** du carré.



OUI

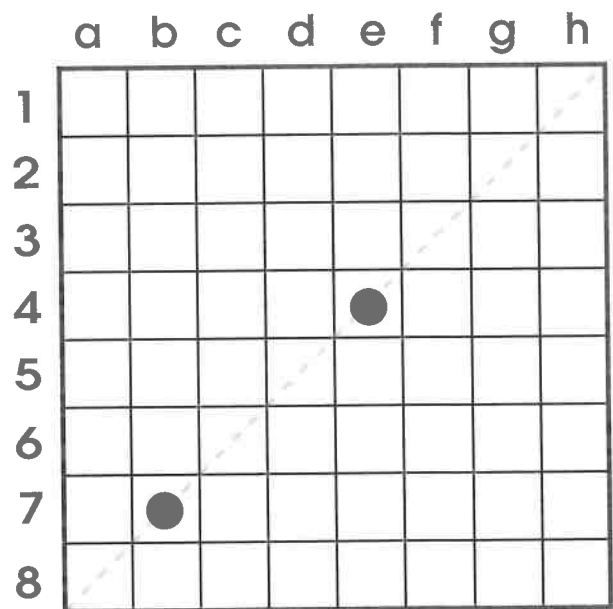
NON



même ligne (3)

même colonne (d)

en diagonale



les 2 diagonales



**But du jeu :** a gagné celui qui découvre le premier la position de la soucoupe de l'autre joueur.

**Départ :** chacun a une photocopie et dessine sa soucoupe sur la petite grille, **sur une intersection des lignes en gras.** On cache en pliant la feuille. La grande grille sert pour noter ses propositions et les réponses de l'autre joueur.

**Déroulement :** on parle chacun son tour

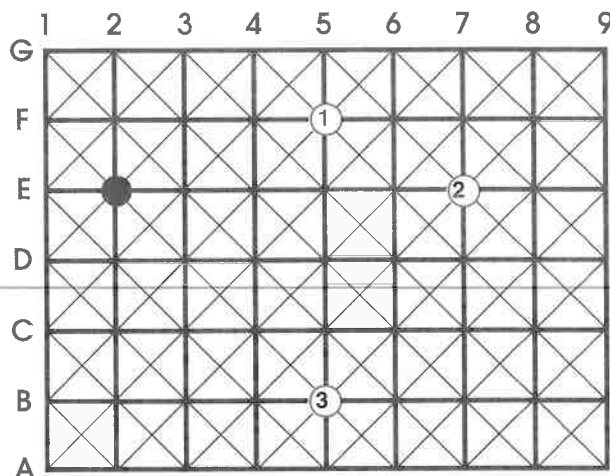
- soit pour poser une sonde ;
- soit pour désigner la position de la soucoupe de l'autre joueur.

### Règles :

Propositions possibles	Réponses possibles de l'autre joueur
« Je pose une sonde en (...,...) »	« Soucoupe en vue » « Rien à signaler »
« Ta soucoupe est en (...,...) »	« Oui », partie terminée « Non », c'est à l'autre joueur de parler

Variante : un **astéroïde** se trouve en **D5**...Il gêne l'observation...

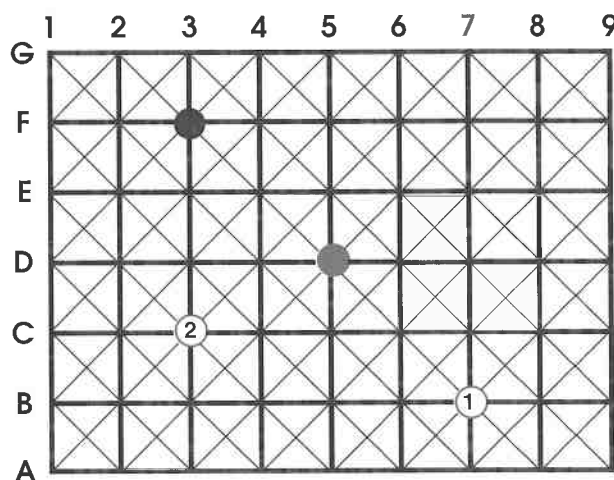
Exemple de jeu où ne figurent que les propositions du joueur B. Le joueur A a dessiné sa soucoupe en (E,2).



Propositions du joueur B	Réponses du joueur A
① Sonde en (F,5).	Rien à signaler
② Sonde en (E,7).	Soucoupe en vue
③ Sonde en (B,5). Ta soucoupe est en (E,2).	Soucoupe en vue « oui »

**La soucoupe est en vue** lorsqu'elle est sur la même ligne (**grasse ou fine**) que la sonde.

Variante :



A cause de l'astéroïde, la soucoupe en (F,3) ne peut pas être vue par la sonde ① mais elle est vue par la sonde ②.



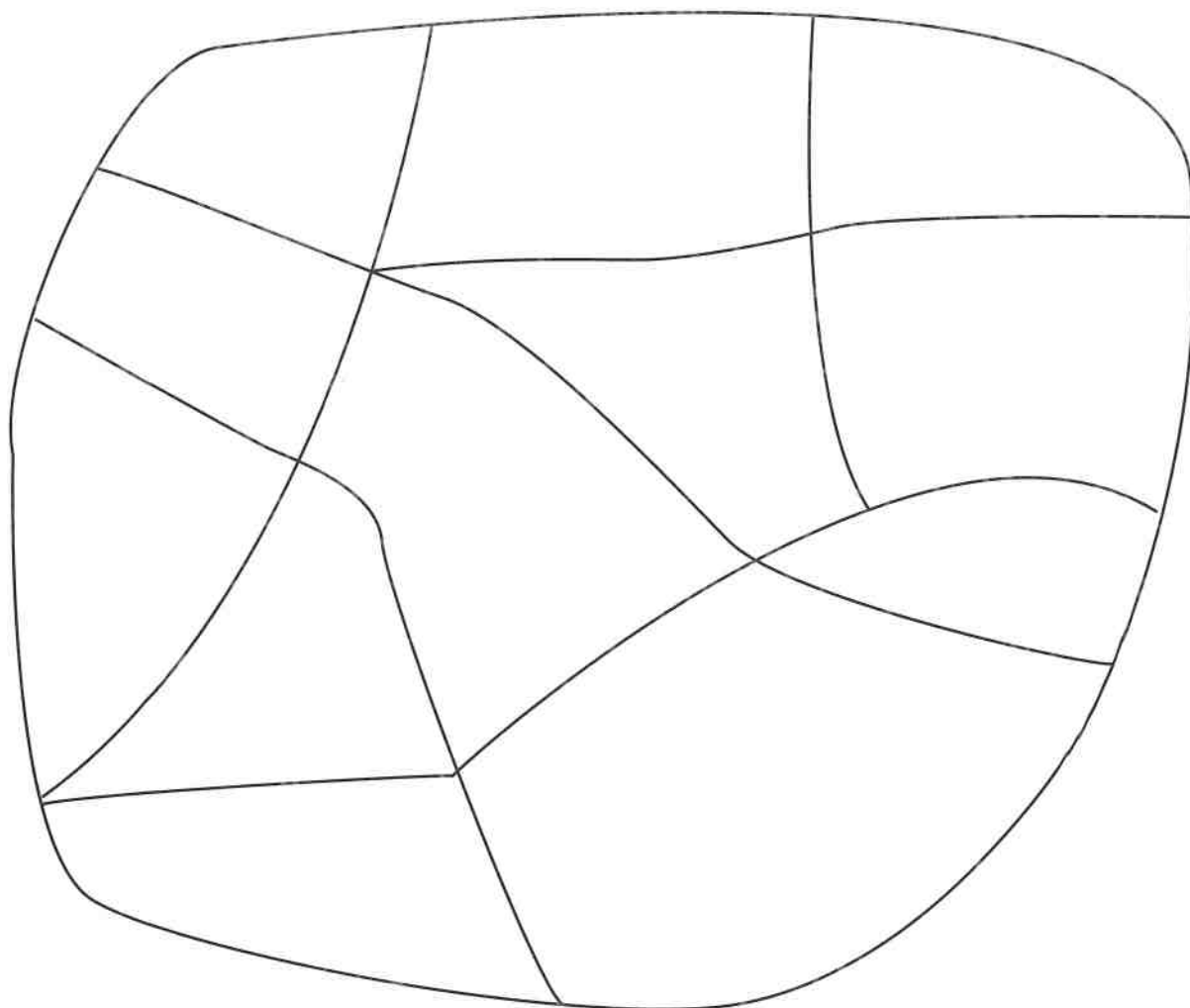
# L'INVASION DES FOURMIS

46



joueurs

**Matériel :** papier,  
2 crayons (de couleur différents).



**But du jeu :** fourmis rouges et fourmis noires se disputent des territoires. A gagné la population de fourmis qui occupe **le plus de territoires** à la fin du jeu. Si les deux populations en occupent autant, c'est le groupe restant **le plus nombreux** qui gagne.

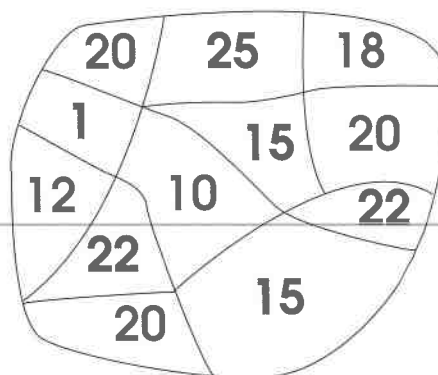
**Départ :** tracer une figure fermée. La découper en de multiples territoires. On tire au sort pour savoir quel joueur commence.

### Déroulement :

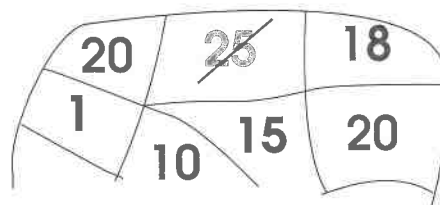
1<sup>er</sup> temps : chaque joueur, à tour de rôle, inscrit un nombre inférieur à 100 dans un territoire inoccupé. Ce nombre représente la population de fourmis du territoire. Pour chaque joueur, le total des nombres doit être égal à 100. Lorsque ce total est atteint par l'un des joueurs, l'autre peut continuer à investir d'autres territoires jusqu'à ce que lui aussi obtienne un total de 100.

2<sup>e</sup> temps : chaque joueur, à tour de rôle, raye s'il le peut un territoire et un seul occupé par l'autre joueur. Un territoire ne peut être rayé que si sa population de fourmis est **inférieure** au total des fourmis ennemies des territoires **limitrophes**\*. Si l'un des joueurs ne peut plus jouer, l'autre continue tout seul tant qu'il peut rayer de nouveaux territoires.

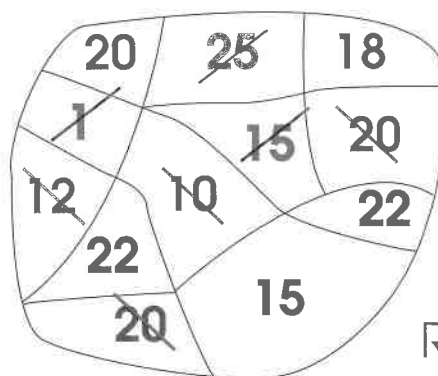
1<sup>er</sup> temps :



2<sup>e</sup> temps :



Le joueur noir raye (envahit) ce territoire rouge car  $25 < 20 + 18$ .



Rouge a gagné !

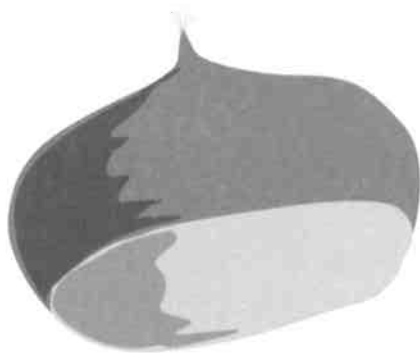
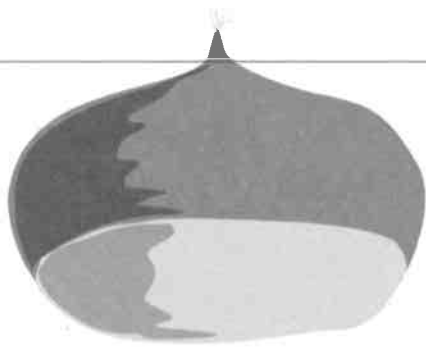
\* Deux territoires **limitrophes** se touchent et ont une même limite.

# CONKERS



joueurs

**Matériel :** vinaigre,  
marrons ou châtaignes,  
ficelle, aiguille.

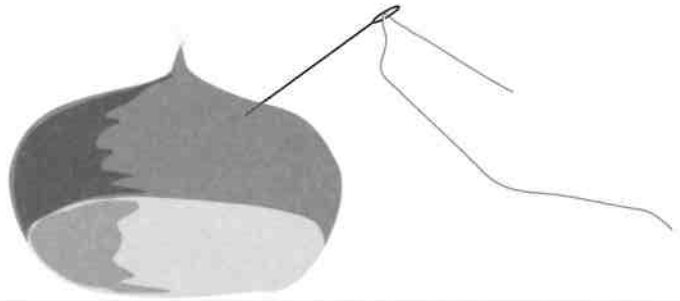


**But du jeu :** celui qui détruit la châtaigne de l'adversaire a gagné.

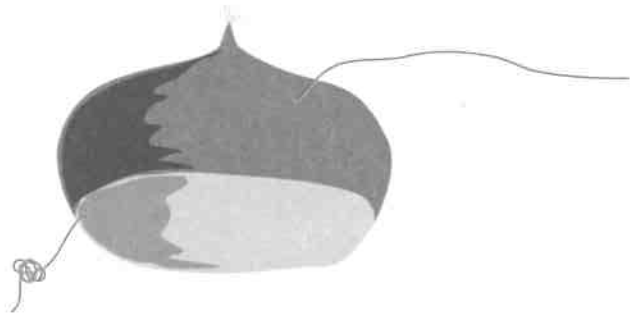
**Départ :** mettre les marrons à tremper, recouverts de vinaigre, pendant une nuit. Le lendemain, les percer d'un trou de part en part avec l'aiguille, puis les mettre au four jusqu'à ce qu'ils soient très durs.

**Déroulement :** les joueurs se font face et tiennent la ficelle par le bout libre. L'un laisse pendre son marron librement. L'autre prend son marron dans sa main. Il le lance sur celui de son adversaire de manière à le toucher et si possible à le faire éclater. On change de rôle après chaque lancer.

**Règles :**



Enfiler l'aiguille.



Faire un nœud.

[Empty rounded rectangular box]

[Empty rounded rectangular box]

[Empty rounded rectangular box]

**Matériel :**

[Large empty rounded rectangular box]

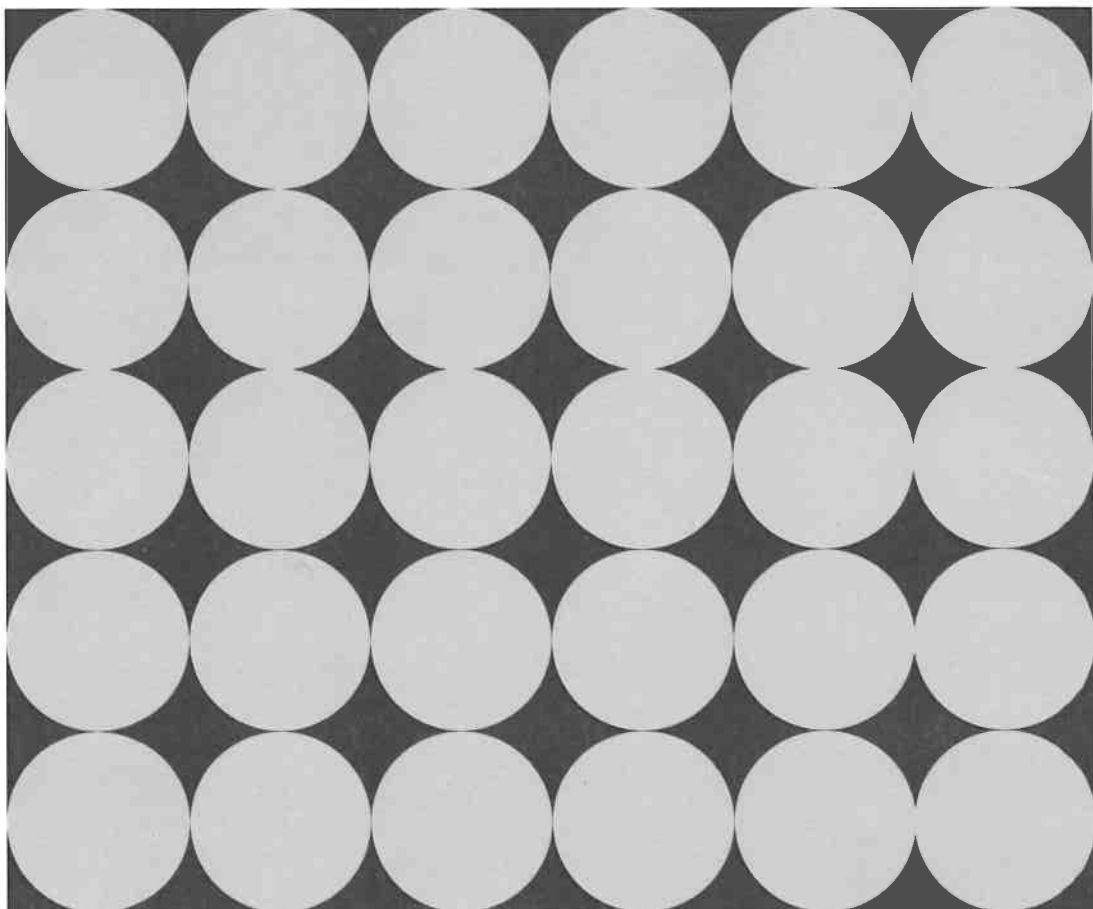
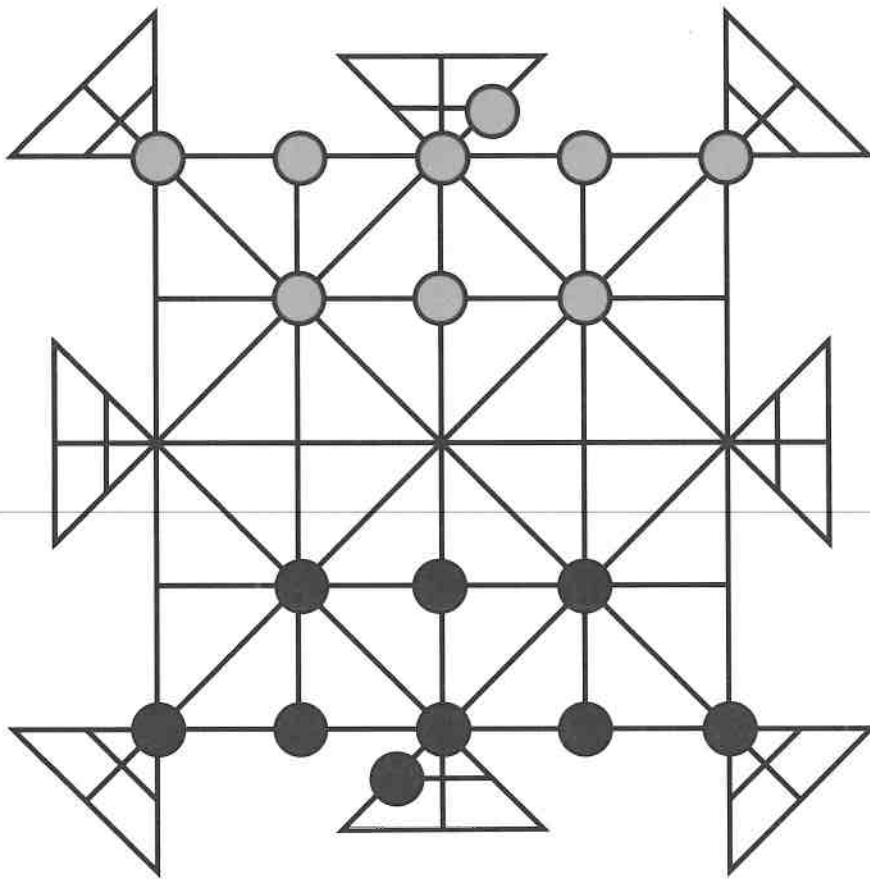
**But du jeu :**

**Départ :**

**Déroulement :**

**Règles :**

# DES GRILLES POUR CRÉER



# DES GRILLES POUR CRÉER

