

227

Règles de jeux



**pour jouer,
s'amuser
et découvrir
le plaisir
des jeux.**

Jeujura

LÉGENDE

* Nombre de joueurs

 Matériel à utiliser


 But du jeu

 Règle à suivre

 Le gagnant de la partie

JEU des PETITS CHEVAUX

* 2 à 4 joueurs.

 Le plan des 4 écuries.
8 chevaux.
1 dé.


 Faire un tour de piste complet à ses chevaux et les placer dans les cases 6 et 5.

 - Chaque joueur choisit son écurie et y place 2 chevaux de couleur correspondante.

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Les joueurs à leur tour lancent le dé. Celui qui obtient le point le plus fort commence la partie.

- Le joueur doit faire 6 pour entrer dans le jeu; sinon il passe son tour.

- En faisant 6, le joueur place son premier cheval sur la case départ  de son écurie. Un cheval avance du nombre de points indiqués par le dé.

- 6 permet de relancer **immédiatement** le dé.

- 2 chevaux ne peuvent occuper la même case, pour faire entrer son 2^{ème} cheval, il faut attendre que  soit libre.


- Un cheval ne doit pas sauter par dessus un autre cheval. Il reste sur sa case si les points obtenus par le dé ne lui permettent pas d'avancer.

- Le joueur passe son tour si ses 2 chevaux sont bloqués.

- Si un cheval arrive à la même place qu'un cheval adverse, il renvoie l'occupant à l'écurie et prend sa place.

- Un cheval renvoyé recommence toute la partie avec un 6 au départ.

- Les chevaux terminent le tour de piste en passant obligatoirement par les cases numérotées de leur écurie - un cheval par case - Le joueur amène ses chevaux, case par case, en tirant au dé le numéro de chaque case.

 Le vainqueur est celui qui place le premier ses chevaux à l'arrivée des cases 6 et 5 après un tour complet de piste.

JEU DE DAMES

2 joueurs:



1 damier de 100 cases
20 pions noirs
20 pions blancs



S'emparer des pions de l'adversaire tout en protégeant les siens.



Disposition : le damier est placé, case forcée en bas à droite de chacun.

Les joueurs s'attribuent une couleur et ils disposent leurs 20 pions sur les 4 premières rangées de cases claires. Il reste 2 rangs de cases libres au milieu du damier.

Les blancs jouent en premier. Chaque joueur déplace à tour de rôle un seul de ses pions. Avant de ramasser les pions capturés, le joueur doit terminer son parcours et enlever dans l'ordre les pièces prises.

LE PION - (noir ou blanc) reste toujours sur les cases claires.

- Il avance d'une seule case libre vers l'avant en diagonale.
- Il prend en diagonale, en avant et arrière en sautant la pièce adverse qui se trouve en contact avec lui et occupe immédiatement la case libre située après. Si la case est occupée, il n'y a pas de prise.
- Il peut enchaîner plusieurs sauts successifs, à condition que les pions adverses soient séparés d'une case vide. Il "raffle" ainsi plusieurs pièces et peut bifurquer d'une diagonale à l'autre. Un pion touché doit être joué.

LA DAME - Il y a une "Dame" lorsqu'un pion arrive à la 10^{ème} rangée, il est alors recouvert d'un pion de sa couleur. Il reste pion, s'il ne fait que passer.

- La dame se déplace en avant et en arrière d'un nombre quelconque de cases.
- Elle prend en sautant le ou les pions, en diagonale, avec l'avantage de prendre et de s'arrêter à une distance quelconque de sa dernière prise. Au cours d'une raffle, la dame peut pivoter sur une case vide et emprunter une autre diagonale. Lorsqu'une dame est couronnée, le tour revient à l'adversaire.

Les prises sont obligatoires. Le joueur doit jouer en priorité la pièce susceptible de prendre. Il choisit la prise qui lui permet de gagner le plus grand nombre de pièces adverses, si plusieurs possibilités de prise se présentent.

Il est permis de repasser plusieurs fois sur une case libre, lors de sauts successifs.



La partie est gagnée par le joueur qui réussit à prendre toutes les pièces de l'adversaire ou qui empêche celui-ci de jouer en bloquant ses pièces restantes.

La partie est déclarée nulle lorsque les mêmes mouvements ou la même position des pièces se reproduisent trois fois de suite.

QUI PERD GAGNE

2 joueurs:



1 damier de 100 cases
20 pions noirs
20 pions blancs



À l'annonce du jeu de dames, réussir à faire prendre tous ses pions par l'adversaire ou les placer dans la position de blocus.



Suivre la règle du jeu de dames. Le joueur impose toutes les prises possibles à l'adversaire. La partie n'est pas perdue, si en début de jeu, un joueur prend plusieurs pions ennemis.



Le gagnant est le premier qui réussit à se faire prendre tous ses pions, ou qui se trouve dans l'impossibilité de jouer parce que ses derniers pions en jeu sont bloqués.

LOUPS ET AGNEAUX

2 joueurs:



1 damier de 100 cases, 2 pions noirs, 20 pions blancs.



Lutte entre agneaux et loups. Les loups doivent franchir les lignes adverses. Les agneaux encerclent les loups.



Les deux joueurs choisissent à tour de rôle, les loups soit les 2 pions noirs, les agneaux soit les 20 pions blancs. Ils disposent les pions sur les cases blanches du damier (voir figure).



Les agneaux commencent en premier. Les pions avancent case par case, en avant et en diagonale. Ils ne peuvent pas prendre. Les loups avancent case par case, en avant, en arrière et en diagonale. Les loups prennent les agneaux comme les dames prennent les pions au jeu de Dames.



Les loups gagnent si l'un d'entre eux arrive à la première rangée adverse. Les agneaux l'emportent s'ils réussissent à encercler les deux loups.

LE CHASSÉ-CROISÉ

★ 2 joueurs

M 1 damier de 100 cases
8 pions noirs
8 pions blancs

B Le but du jeu consiste à utiliser avec tactique ses pions pour atteindre rapidement l'angle opposé.

A Les joueurs disposent leurs pions dans les 2 angles opposés du damier (case noire - voir figure).

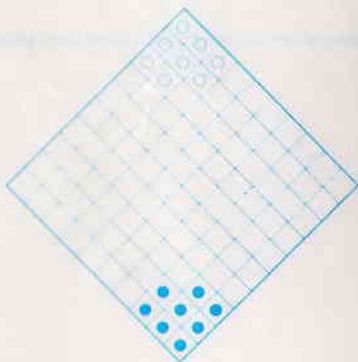
Chaque joueur à son tour déplace un de ses pions.

Le pion avance vers chaque case libre dans les trois directions.

Il saute un autre pion si la case suivante est libre.

Le saut n'entraîne pas de prise. Plusieurs sauts sont admis.

G Lorsqu'un joueur occupe exactement les cases de départ de l'angle adverse, il est le vainqueur.



LE CHASSÉ-CROISÉ

HALMA

★ 2 joueurs

M 1 damier de 100 cases
15 pions noirs
15 pions blancs

B Le but du jeu est de faire parvenir ses pions (appelés "soldat") dans le camp adverse.

A - Les joueurs disposent leurs 15 soldats dans les 2 angles opposés (case noire).

Ils placent le damier en diagonale.

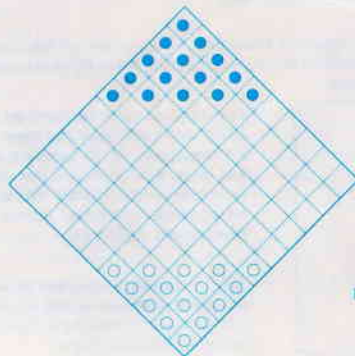
- Les noirs commencent la partie.

- Le joueur déplace ses soldats. Ils avancent d'une case par glissement dans n'importe quelle direction. Un pion peut sauter par dessus un autre quel que soit sa couleur, à condition que la case suivante soit libre.

- Les pions sautés restent en place. Il n'est pas obligatoire de sauter plusieurs fois de suite.

- Pour parvenir rapidement au but, l'intérêt est de former une chaîne de pions.

G Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à occuper exactement les cases de départ du camp adverse.



HALMA

JEU DU COCHON

★ 2 joueurs et plus.

M 2 dés
1 crayon, 1 feuille de papier par joueur.

B Lancer les dés pour reconstituer un cochon, sachant que chaque élément à dessiner correspond à un nombre précis.

R - L'ordre et la valeur des éléments sont les suivants :

Le corps : 9

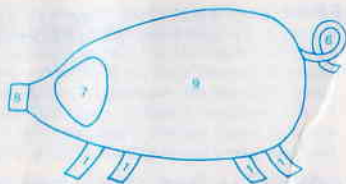
Le groin : 8

L'oreille : 7

Une patte : un as

Deux pattes : deux as

La queue : 6



- Le premier joueur lance les 2 dés en une seule fois.
- Il faut impérativement obtenir 9 pour commencer à dessiner le corps du cochon.
- Le joueur rejoue chaque fois qu'il dessine un élément. S'il n'obtient pas le nombre conforme, il passe les dés à son voisin de gauche.

G Le gagnant est le premier joueur qui termine son cochon.

JEU de L'OIE

★ 2 joueurs et plus.

M Le plan du parcours de l'oie
2 dés
1 pion distinctif par joueur.

R Arriver le premier au jardin de l'oie.

A La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur à son tour lance un dé. Celui qui tire le point le plus fort commence à jouer.

Le joueur lance les deux dés et marque à l'aide de son pion suivant les points amenés.

Le joueur qui tire au premier coup de dés 6 et 1 avance son pion à la case 26. 4 et 5 va à la case 53.

CASE OIE - les cases représentant une oie donnent droit à une bonification. Le joueur avance à nouveau son pion du même nombre de cases.

CASE 6 - Papillon s'envole - allez à la case 12.

CASE 22 - Qui va à la chasse perd sa place - reculez de 6 cases.

CASE 30 - Seul un 6 peut vous permettre de sortir du puits.

CASE 35 - Vous êtes reçus à l'hôtellerie et vous restez; passez un tour.

CASE 42 - Le labyrinthe vous fait retourner à la case 31.

CASE 52 - Vous êtes en prison; passez 2 tours.

CASE 58 - Retournez à la case départ, vous vous êtes perdu dans les oubliettes.

G Le gagnant est le joueur qui arrive le premier à la case 63, en utilisant tous les points de son coup de dés.

S'il dépasse le jardin de l'oie, il retrograde du nombre de points superflus.

LA MARELLE

★ 2 joueurs

M

Le plan de la marelle

9 pions noirs

9 pions blancs

B

Reussir à aligner trois de ses pions pour s'emparer d'un pion adverse.

A

- Les joueurs s'attribuent 9 pions de même couleur.
- Les blancs commencent en premier.
- Les joueurs à leur tour posent un pion sur une des cases de leur choix, de manière à réaliser un alignement de 3 pions.
- Chaque fois qu'un joueur parvient à un alignement de 3 pions, il prend un pion ennemi de son choix et le sort du jeu.
- Quand tous leurs pions sont posés, les joueurs continuent leur action et déplacent l'un de leurs pions, soit en diagonale, soit sur la ligne verticale ou horizontale. Le pion n'a pas le droit de sauter.
- L'action cesse dès qu'un joueur n'a plus que 2 pions.

G

Le gagnant est désigné lorsque l'adversaire n'a plus que 2 pions.

Règles de jeux



Jeufura

Jeufura