

Fabuleux Trésors (les)

Randolph A
Ravensburger

Joueurs 2 3 4 5 6

1 plateau, 13 cartes Trésor, 6 pions, 2D6
13 arbres marqués d'un trésor en dessous

Chaque joueur pose son pion sur le Village. On répartit les arbres au hasard sur le plateau et on mélange face cachée les 13 cartes Trésor en une pile. On retourne la 1ère.

Chaque joueur à son tour lance **les 2 dés**. On utilise séparément les points de chaque dé. Le joueur avance son pion du nombre indiqué par un dé. Puis ensuite de l'autre dé, effectuant 2 déplacements de suite sans reculer. On peut sauter par dessus un autre pion.

Si à la fin d'un des 2 déplacements, le pion arrive sur une **case déjà occupée**, le pion adverse est remis au Château.

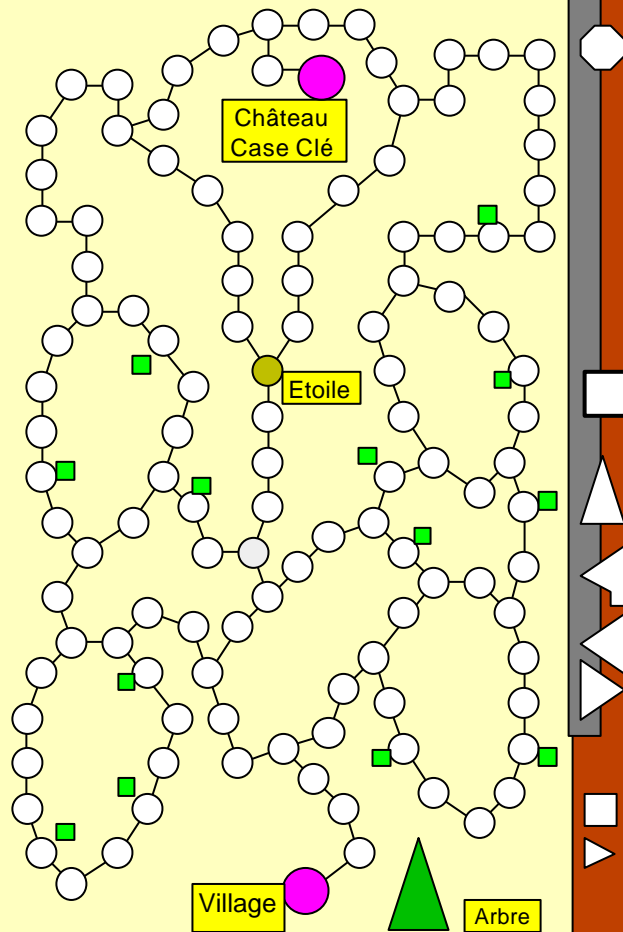
Quand un pion arrive sur une **case Arbre**, il soulève l'arbre et regarde secrètement la marque Trésor puis le repose.

Dès qu'un joueur connaît la place du trésor (Arbre) correspondant à la carte trésor actuellement visible, il doit se rendre au Château en arrivant sur la case Clé. Dans ce cas on peut utiliser un seul dé pour y parvenir sinon le pion doit reculer du nombre de points en trop.

Quand un pion est sur une **case Clé**, il soulève l'arbre Trésor secrètement. S'il s'est **trompé**, il repose l'arbre et retourne au Village. S'il a **bon**, le joueur repose l'arbre et prend la carte Trésor puis retourne face visible la prochaine carte Trésor. Le joueur peut rester au Château le tour suivant pour tenter de deviner le trésor suivant sinon il repart. Un joueur peut être délogé par un autre.

Si le joueur obtient un double au dé, il a le choix entre : se téléporter à un arbre et le consulter; se téléporter sur la case Etoile; découvrir une nouvelle carte Trésor après mélange de la pile.

Celui qui possède 3 Trésors **gagne**.



Fanorona (le)

Malagascar Trad

Joueurs 2

Réseau 9*5, 22 Blancs , 22 Noirs

Une fois les 44 pièces placées, Blanc glisse une pièce vers l'intersection vide voisine puis Noir fait de même. Maintenant, chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions vers une intersection vide voisine (en suivant les traits) et peut réaliser une prise.

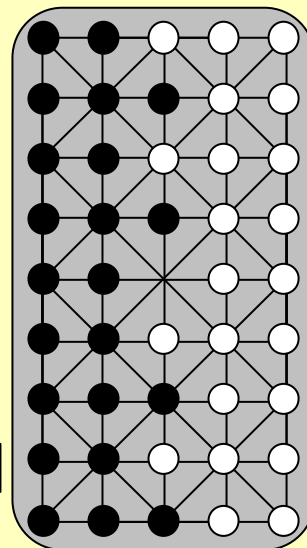
Une prise peut s'effectuer :

- Par accrochage en avançant vers un pion ou une série alignée de pions contigus pour être connexe avec eux;
- Par décrochage en reculant d'un pion ou d'une série alignée de pions contigus pour ne plus être connexe avec eux.

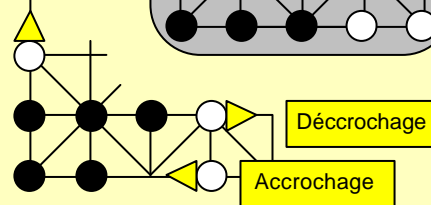
Les pions capturés sont **tout de suite** retirés du plateau et le même joueur peut continuer.

La prise est obligatoire; en cas de choix, c'est la prise offrant **le plus** de pions capturés qui doit être choisie.

Quand un joueur n'a plus de pions ou qu'il est bloqué, il perd.



Décrochage



Fantôme de Minuit (Ie)

Ravensburger

Joueurs 2 3 4 5 6 7 8

Un circuit, 1 fantôme, 1Dé (1245FF), 6 Bleu, 6 Rouge, 5 Cyan, 4 Jaune, 3 Noir, 2 Lilas, 2 Blanc, 2 Vert

2 joueurs : 6 figures; 3j=5f, 4j=4f, 5j=3f, 6à8j=2f.

On pose le fantôme sur le celier. Les joueurs posent toutes leurs figurines sur les cases blanches de la galerie.

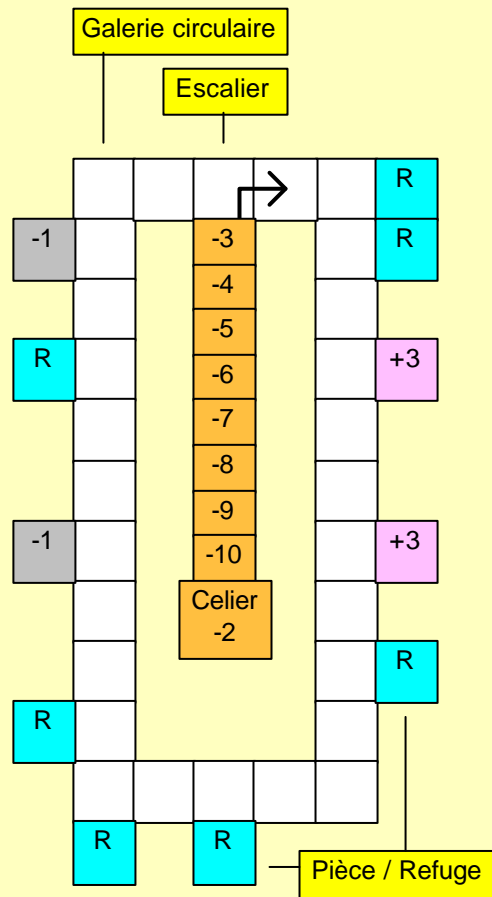
Chaque joueur a son tour lance le dé :

-1245 : Le joueur déplace une des figurines d'autant de cases que de points le long de la galerie en sens horaire. Une figurine peut aller se cacher dans une pièce, une seule figurine par pièce/refuge. Pour aller dans un refuge, il n'est pas utile d'avoir le nombre exact de points. Le passage de la galerie au refuge compte pour un point. Par contre, pour aller dans les refuges +3, il faut le compte exact.

-F : On déplace le fantôme de 3 cases. S'il dépasse ou arrive sur une case ayant une ou des figurines, celles-ci sont capturées et posées dans l'escalier à partir de la case -10 (point d'épouvante). Si Hugo le fantôme attrape une figurine puis 2 autres dans son mouvement, la première figurine de la 1ère case capturée sera déposée dans la 1ère case vide de l'escalier tandis que les 2 autres seront déposées dans la case de l'escalier vide.

Si toutes les pièces sont occupées, les figurines restant dans la galerie sont mises dans le celier.

Quand il n'y a plus de figurine dans la galerie, la partie est finie. On compte alors le total des points (escalier et refuges) pour chaque joueur. **Gagne** celui le moins de points d'épouvante.



Fantômes

Schmidt Ed

Joueurs 2

*Damier 6*6, 16 fantômes,
8 fiches bleues et 8 violettes*

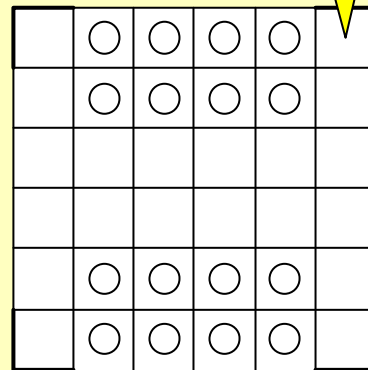
Chaque joueur prend 4 fiches bleues (bon) et 4 violettes (mauvais) et les plante dans 8 fantômes.

Chaque joueur à son tour déplace ortho un fantôme d'une case vers l'avant ou les côtés. Si la case d'arrivée est occupée par un fantôme adverse, celui-ci est éliminé.

Le joueur gagne s'il accomplit l'une des 3 conditions:

- Éliminer** les 4 fantômes bons (bleus) adverses;
- Se faire prendre** ses 4 mauvais (violets);
- Sortir** un de ses bons fantômes (bleus) par l'une des 2 cases de coin adverses. Sortir signifie que le fantôme est déjà posé sur la la case de coin et qu'on le déplace pour le faire sortir du damier. Tant qu'il reste sur la case de coin, il peut être encore capturé.

case de sortie



Fiche bleue



Profil d'un fantôme
Sens de déplacement



Forma (le)

Joueurs 2 3 4

*Damier 20x20, 25 obstacles gris, une tour blanche
22 formes par joueur, 35 repères par joueur*

Chaque joueur choisit les éléments et les repères d'une certaine couleur et les pose devant lui, bien visibles pour tous les autres joueurs.

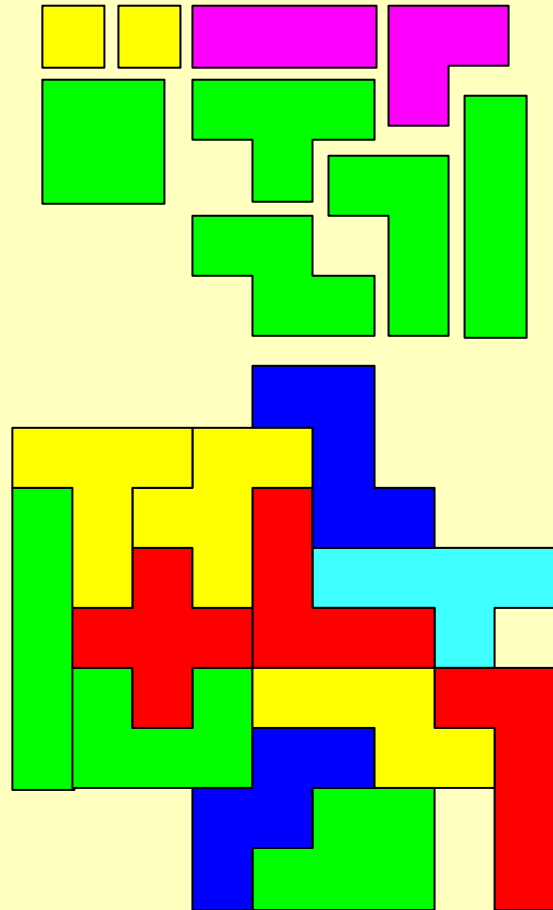
Le 1er joueur répartit tout d'abord sur des cases vides autant d'obstacles gris qu'il le désire ainsi que la tour qui ne doit pas être en bordure du damier. Les obstacles gris et la tour/obstacle ne doivent pas se toucher.

S'il n'y a que 2 joueurs, chacun joue avec 2 couleurs qui compte pour une seule.

Chacun leur tour, les joueurs prennent une de leurs formes et la posent sur un emplacement vide. La forme touchée doit être jouée. Si elle ne peut pas être placée, la forme ne peut plus être jouée par la suite.

Calcul des points : Une forme rapporte autant de points que de cases couvertes. L'encerclement d'une case vide rapporte 10 pnt, le joueur pose alors un repère sur cette case. Une ligne continue de formes joignant 2 bords opposés rapporte 50 pnt (pont), 2 ponts (hor/vert) par joueur.

Quand un joueur ne peut plus poser de forme, le jeu s'arrête. On compte les points marqués moins les pièces restantes. Celui qui a le plus de points **gagne**.



Felli (le)

Maroc Trad

Joueurs 2

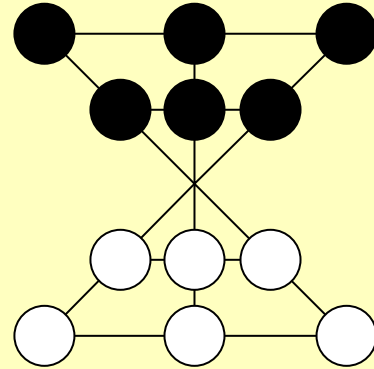
Réseau spécial

6 Blancs, 6 Noirs

Chaque joueur déplace un pion soit en le glissant d'une intersection à une autre qui soit libre ou en sautant par dessus un pion adverse.

Les pions sont promus Dames (comme dans le jeu du même nom) s'ils parviennent sur la ligne extrême.

Gagne celui qui capture tous les pions adverses.



Fer à cheval (le)

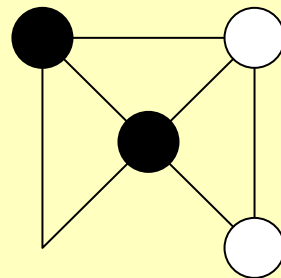
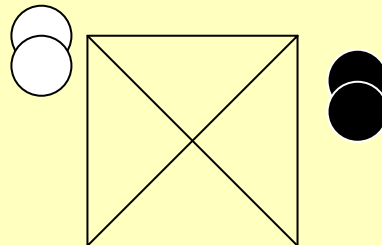
Europe Trad

Joueurs 2

Un réseau, 2 blancs, 2 noirs

Au départ, le terrain est vide et chacun son tour (blanc en 1er) les joueurs posent un pion sur une intersection libre. Une fois tous les pions posés, chaque joueur déplace un de ses pions d'une intersection à une autre. Le joueur ne pouvant plus déplacer de pions a perdu.

Sur la figure du bas, si c'est son tour, le joueur blanc a perdu car il ne peut plus déplacer de pions.



Flank (le)

Elliot CS

Joueurs 3
27 triminos

Chaque joueur prend ses 9 triminos (voir ci-contre). A sera Bleu, B sera Rouge et C Vert.

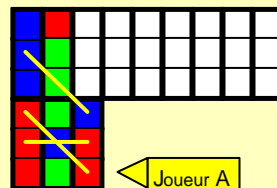
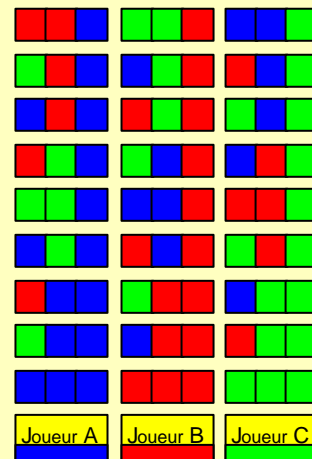
Chaque joueur, à son tour, pose une plaque verticalement à droite de la précédente. Une fois, une série de 9 plaques posées, une nouvelle série démarre sous la précédente.

A chaque fois qu'une plaque est posée, on vérifie si elle crée des flanks (suite de 3 symboles dont les 2 extrêmes sont les mêmes), le symbole du milieu rapporte 1 point à son propriétaire.

Quand toutes les pièces sont posées (carré 9*9), celui qui a le plus de points gagne.

Ordre de jeu des joueurs

- Série 1 :**
ABCABCABC
- Série 2 :**
BCABCABCA
- Série 3 :**
CABCABCAB



3 Flanks
1 Vert
2 Bleus

Flinke Pinke

Knizia Reiner
1994

Joueurs 2 3 4 5

30 cartes : 6*5 coul (Rg, Vert, Bleu, Jau, Mag - de 0 à 5)

25 jetons : 5 de chacune des 5 couleurs

A son tour, un joueur fait deux actions successives :

- Il **joue d'abord une carte** de sa main en la plaçant face visible vers le tas de jetons de même couleur. Les cartes sont placées pour que l'on voit toutes les cartes déjà jouées dans chaque couleur, connaître la dernière carte jouée dans chaque couleur.
- Puis le joueur **prend un jeton** de n'importe quelle couleur de l'un des tas du centre de la table et le place devant lui.

Un tour se termine dès que la 6ème carte d'une couleur est jouée (5ème à 2 joueurs). Le joueur qui a posé cette dernière carte prend quand même son jeton, puis le tour est terminé.

La marque : Chaque jeton rapporte à son propriétaire les points indiqués par la dernière carte de la couleur. Ex: si la dernière carte bleue est un 4, chaque jeton bleu rapportera 4 points. Si aucune carte n'a été jouée dans une couleur particulière, les jetons de cette couleur sont sans valeur. Tous les joueurs avec un jeton de moins que les autres joueurs marquent deux points de plus.

A la fin de chaque tour, les joueurs calculent leurs scores et les reportent sur une feuille de marque. Tous les jetons sont remis au centre. Les 30 cartes sont rebattues. On passe la main à son voisin de gauche.

Gain de la partie : Le nbre de tour doit être égal ou multiple du nbre de joueurs. Ainsi, chacun aura été 1er joueur le même nbre de fois. Celui qui a le score le plus élevé à la fin est le vainqueur.

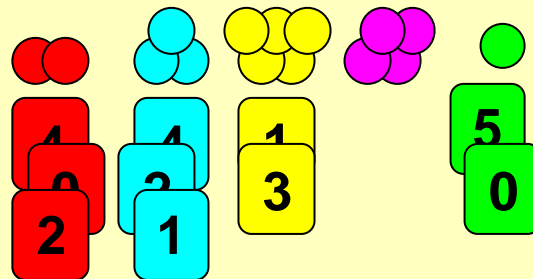
Préparation du jeu :

Triez les jetons par couleur et placez-les en 5 tas vers le centre de la table.

A 2 joueurs, retirez les cartes '5' du jeu.

Avec 2 ou 3 joueurs, mettez de côté trois cartes faces cachées.

Avec 4 joueurs, n'écartez que 2 cartes.
Distribuez les cartes restantes



**10 cartes ont été jouées,
il reste donc 15 jetons.**

Focus

Jackson Sid

Joueurs 2 4

*Damier 8*8, 18 Noirs, 18 Blancs*

Chaque joueur, à son tour, a le choix entre l'une de ces 3 actions:

- Déplacer un tout
- Déplacer une partie
- Jouer la réserve

Mouvement: un pion se déplace d'une case ortho, une pile obligatoirement d'autant de cases qu'elle possède de pions. Une pile peut sauter par dessus une case occupée (ou plus) sans faire de prises. Le joueur peut ne déplacer que la partie haute de la pile (1 à n pions) qui se comporte comme une pile normale, le reste de la pile demeurant sur place.

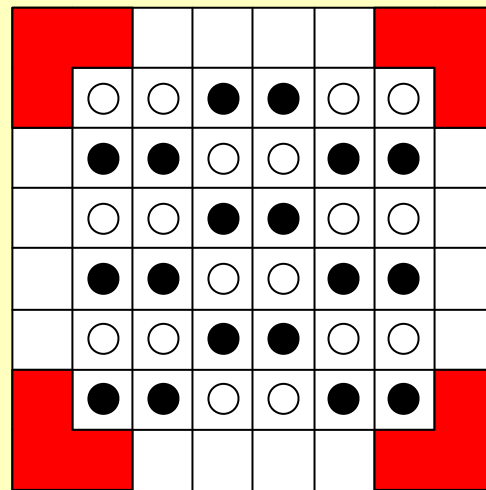
Empilage: Quand un pion (ou une pile) arrive sur une case contenant déjà un pion ou une pile, il forme alors une pile plus grande. La pile est contrôlée par le joueur dont la couleur est celle du pion supérieur.

Capture: Quand une pile dépasse 5 pions, on élimine autant de pions à la base qu'il faut pour ne pas dépasser 5. Les pions de la couleur du captureur sont placés dans la réserve de celui-ci, les pions adverses sont éliminés.

Réserve: Le joueur peut jouer un pion en réserve sur une case libre ou occupée.

But: Celui qui élimine les pions de l'adversaire ou qui le bloque gagne la partie.

Position de départ.
Les cases rouges sont interdites (L)



Football du Philosophe (le)

Smith David
1995

Joueurs 2

Damier 19*15

un ballon, des hommes

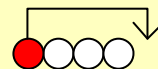
On place d'abord le ballon au centre du terrain-damier.

Chaque joueur, quand c'est son tour de jeu, peut :

- Poser un homme** sur une case du damier.
- Déplacer le ballon** ortho-diago en sautant par dessus un homme ou une ligne continue d'hommes. Les hommes sautés sont retirés du damier et remis dans la reserve. Le ballon se limite à un seul saut.

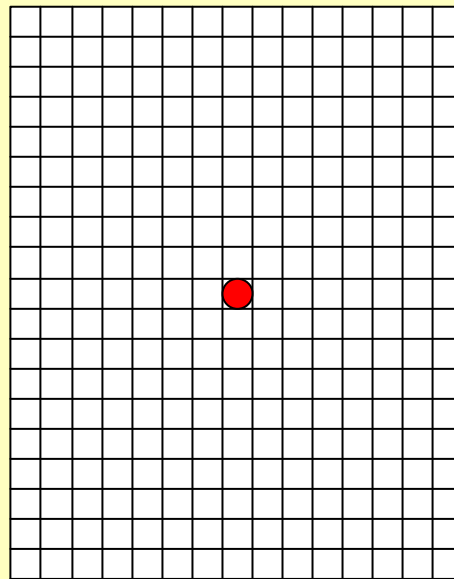
Les pions hommes sont utilisés indistinctement par les deux joueurs.

Le premier qui fait parvenir le ballon sur **sa première rangée** **gagne** la partie.



Saut du ballon

Côté joueur 1



Côté joueur 2



Pions hommes

Force 3

Ravensburger

Joueurs 2

*Damier 3*3, 8 carrés noirs,*

3 Bleus, 3 Rouges

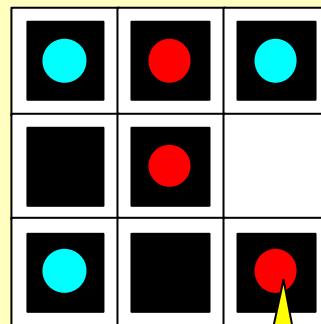
On pose, au début du jeu, les 8 carrés noirs sur le damier.

Chaque joueur, à son tour, a le choix entre:

- Soit **poser** un de ses pions sur un carré vide;
- Ou **glisser** ortho ou diago un de ses pions (déjà posé) sur un carré vide voisin;
- Ou **glisser** ortho un des carrés noirs (comportant un pion ou non) vers l'emplacement voisin libre (comme au jeu du Taquin).

Le 1er qui **aligne ses 3 pions** ortho ou diago gagne.

Ce jeu est une variante du **Morpion**.



Rouge en déplaçant le carré noir situé en bas à droite, gagnera en alignant verticalement ses 3 pions

Forts (les)

Wollerton H
1975

Joueurs 2

2 feuilles quadrillées, 2 crayons

Chaque joueur dessine sur sa feuille (qui sera toujours cachée à l'adversaire) 2 carrés de 10 carreaux de côté. On repère les carreaux par les lettres de A à J pour l'horizontale et les chiffres de 0 à 9 pour la verticale.

Sur le 1er carré (son désert), il place 3 carrés de côté 3 : les forts. Ceux-ci ne se superposent pas, ni ne se touchent par les côtés ou les angles.

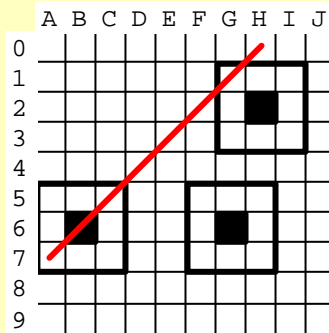
Chacun annonce sa recherche en bombardant le long d'une ligne droite ou diagonale partant d'un bord à l'autre, ex: H0-A7 sur le dessin.

L'adversaire indique alors combien de cases appartenant à ses forts ont été touchées sans préciser où.

Le 2ème carré sert de repère de tir.

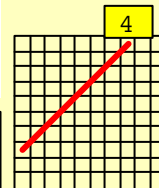
Quand l'un des joueurs pense avoir trouvé l'emplacement des 3 forts, il donne leurs 3 coordonnées centrales: si les 3 sont bonnes, il gagne, mais si l'une est fautive, il perd.

Désert de



L'un des joueurs a tiré H0-A7, ce qui touche 4

Carte de report



Foxy (le)

Thibault D.U ?

Joueurs 2

*Damier 6*6, 2 tubes transparents*

*3*11 pierres (gris, bleu, rouge)*

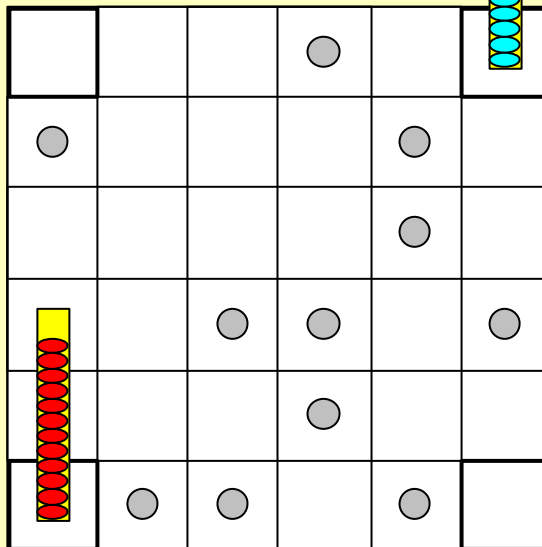
Un joueur sera Bleu et l'autre Rouge. Chaque joueur remplit son tube avec les pierres de sa couleur.

Le joueur Rouge répartit les 11 pierres grises (une pierre par case) où il veut sauf dans les 4 cases de coin, puis place son tube sur une case de coin, l'autre joueur place son tube dans le coin diamétralement opposé.

Pour le **premier tour**, le joueur Rouge commence et déplace son tube ortho-diago d'autant de cases qu'il veut tout en semant ses pierres dans les cases vides sauf dans celles de coin. Maintenant, le joueur Bleu décide s'il sera Rouge ou Bleu. S'il décide de rester Bleu, il joue son tour normalement. S'il décide de devenir Rouge, il passe son tour, le 1er joueur (ex Rouge) devenant Bleu joue normalement.

Un **tour normal** consiste à déplacer son tube ortho-diago de 1 à n cases comme il le désire tout en semant ses pierres sur chaque case vide survolée (départ, milieu, arrivée) sauf sur celles de coin.

Celui qui sème le 1er toutes ses pierres **gagne**.



Une position de départ parmi tant d'autres...

Furet (le)

Joueurs 2

Damier 5*6,

2 séries de pions de 1 à 10.

Chaque joueur écrit secrètement le numéro de pion de son furet.

Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions ou de ceux de l'adversaire.

Un pion se déplace ortho mais jamais vers l'arrière. Il peut glisser vers une case voisine, et/ou sauter n'importe quel pion voisin : le déplacement **complet** d'un pion peut **enchaîner** ces 2 types élémentaires.

Restriction: après un saut, il ne peut plus y avoir de glisse. (ex:GGSS).

Lorsqu'un pion non furet arrive sur la ligne adverse, il y reste bloqué.

Quand son furet arrive sur la ligne adverse, le joueur gagne.

10	9	8	7	6
5	4	3	2	1
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10