

Panic Circus (le)

Fi de Dé

Joueurs 2

Plateau circulaire à 12 cases

12 dominos Rouges, 12 Verts

Un joueur Rouge et l'autre Vert.

Hiérarchie Eléphant > Chat > Souris > Eléphant.

Cadre: Chaque joueur place comme il le veut ses dominos en forme de cadres 5*3 (cf dessin).

Départ: Le 1er joueur place un domino qqc (il ouvre ainsi une brèche) sur une case vide, son adversaire en fait de même sur la même case. Il y a alors combat.

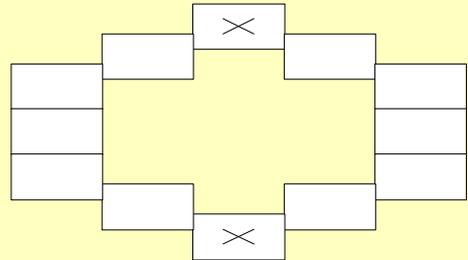
Combat: Le domino le plus fort est posé sur le plus faible. Le gagnant démarre le coup suivant. Il est interdit d'avoir de combat entre dominos de même force (ex: 3 chats rouges contre 3 chats verts).

Tour: Puis le gagnant place l'un des 2 dominos contigus à la brèche sur une case vide voisine des dominos déjà posés. Son adversaire fait idem sur la même case pour le combat.

Fin: Une fois, les cases remplies, les joueurs comptent 1 pnt par domino gagnant, 10 pour celui qui gagne sur une case étoilée et 15 pour celui qui gagne le dernier combat (dernier et étoile cumulables).

Gagne celui qui a le plus de points.

EE	EEE	CCC	SSS	CCCC
E				SSSS
CC	C	EEEE	SS	S



SSS	CC	EEE	C	CCCC
SS				S
EEEE	EE	CCC	SSSS	E

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Partition

L Pijanowski
<1985

Joueurs 2

2 feuille quadrillées,

2 crayons, 2 gommes

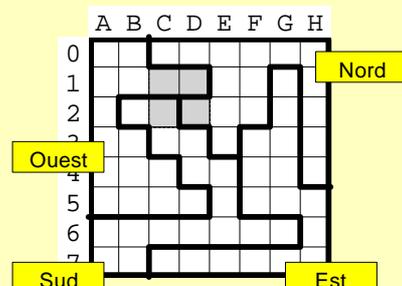
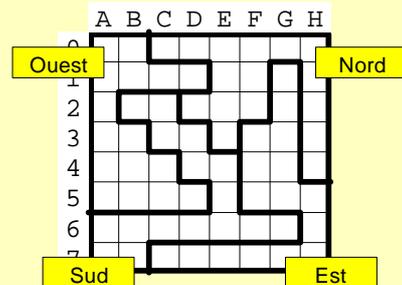
Chaque joueur trace secrètement une grille de 8*8 qu'il divise en 4 régions (Nord, Sud, est et Ouest) de 16 cases chacune. Ces régions se touchent toutes par au moins un côté. Puis il dessine une autre grille de 8*8 qui lui servira à découvrir la carte de l'adversaire.

Chaque joueur à son tour de jeu indique à son adversaire un carré de 2*2 (ex: C1D2) qui lui répond les régions incluses ainsi que la répartition des cases.

Pour C1D2, la réponse sera :

O2, N1 S1 (ou N1, O2 S1 etc..).

Le 1er joueur qui peut retracer entièrement la carte adverse gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Partonia (la)

VR Parton 1955

Joueurs

Damier 10*10, 20 Blancs, 20 Noirs

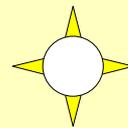
Une fois les pions disposés comme indiqué, Blanc joue en 1er. en déplaçant un de ses pions.

Les pions se déplacent d'une case orthogonalement dans les 4 directions.

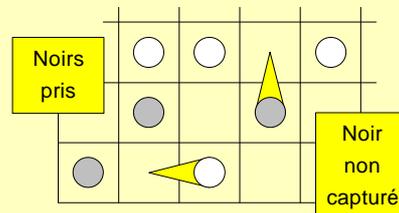
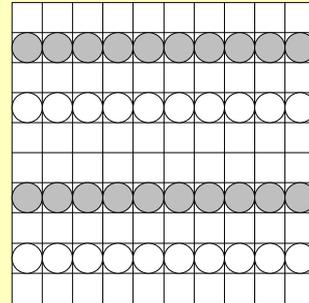
Un pion est capturé s'il est encadré orthogonalement par 2 pions adverses, il est alors retiré du jeu. Une prise peut parfois prendre plus d'un pion. le bord du damier compte en tant que pion de son camp pour la prise.

Néanmoins si un pion se glisse de lui-même entre 2 pions adverses, il n'est pas pris.

Celui qui capture tous les pions adverses a gagné.



Déplacement des pions (1 case)



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Party Time

Ravensburger

Joueurs 2 3 4

1 circuit, 1 bouteille, 48 cartes, 20 pastilles
6 silhouettes découpées en 4 bandes

Chaque joueur reçoit 3 cartes (cachées) puis reconstitue sa silhouette avec ses 4 bandes. La bouteille est sur la case Etoile. On joue dans le sens horaire (joueurs et bouteille). Le plus âgé commence.

Chaque joueur à son tour de jeu pose une carte face visible et effectue l'action de celle-ci puis pioche une carte face cachée dans le tas.

-1 à 5: La bouteille se déplace d'autant de points (horaire).

-Reculé: La bouteille reste où elle est puis c'est au tour du joueur précédent de jouer (sens trigo).

-Bande: Le joueur suivant doit enlever une bande à sa silhouette.

-Etoile: On déplace la bouteille sur la case étoile.

-?: Le joueur suivant doit piocher une carte et l'exécuter de suite puis il joue comme d'habitude.

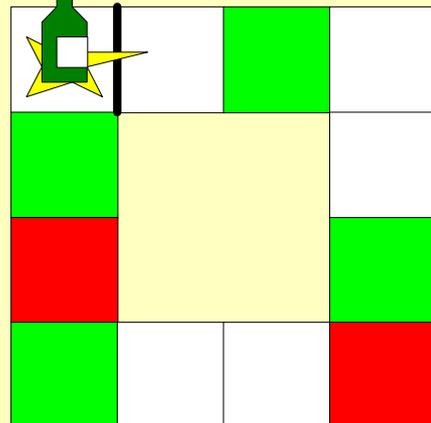
Si le pion arrive sur une case **verte**, le joueur obtient une pastille. S'il a plus de 3 pastilles, il les perd toutes. Si le pion arrive sur une case **rouge**, le joueur rend une pastille.

On peut jouer 1 à 3 pastilles pour soustraire des points à la carte jouée. Carte 5, 2 pastilles -> Bouteille 3 cases.

Celui qui doit **franchir** la ligne située après la case Etoile perd une bande (même pour celui qui commence la partie).

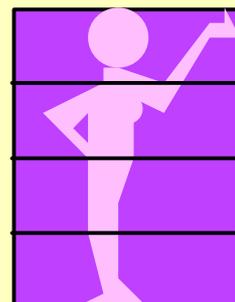
Quand un joueur n'a plus de bandes de vêtements, le jeu s'arrête. **Gagnent** ceux qui ont gardé le plus de bandes.

Sur le plateau, sont dessinés 4 personnages en petite tenue. Les bandes sont superposées à ceux-ci afin de les rhabiller. On peut aussi jouer avec des vrais vêtements...



48 Cartes

1 : 5
2 : 5
3 : 5
4 : 7
5 : 6
Reculé : 6
Bande : 4
Etoile : 6
? : 4



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Patatochromes (les)

M Brassinne?
1981

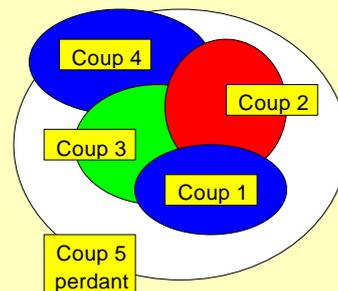
Joueurs 2

*Une feuille de papier,
4 crayons (Noir, Bleu, Vert, Rouge)*

Le 1er joueur trace une région de forme quelconque avec le crayon noir. Le second joueur colorie cette zone (en bleu, en rouge ou en vert), puis dessine une nouvelle région non colorée adjacente à la précédente et ainsi de suite...

2 régions adjacentes ne doivent pas être de la même couleur.

Le joueur ne pouvant remplir une région sans enfreindre cette loi perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Pennyroyal (le)

Joueurs 2

10 pièces de monnaie identiques

Au départ, les pièces sont disposées en triangle, côté pile.

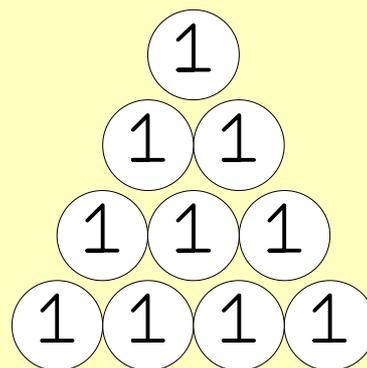
Chaque joueur, à son tour, enlève une pièce côté pile sans déranger les autres et la repose ailleurs en la retournant côté face et en la mettant en contact avec au moins 2 autres pièces.

La pièce enlevée doit avoir au moins un côté de libre.

Les pièces côté face ne peuvent plus être déplacées, donc 10 coups maximum de jeu.

Il n'est pas obligatoire que toutes les pièces restent en un seul bloc.

Celui qui ne peut plus déplacer de pièce perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Pente

Miro

Joueurs 2

Grille 19i*19i, 40 Jaunes, 40 Verts

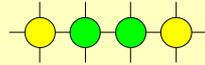
Chaque joueur, à son tour, pose une pierre de sa couleur sur une intersection vide.

Si 2 pierres adverses sont prises en étau-sandwich (ortho) par 2 de ses pièces, elles sont retirés définitivement du jeu.

Le 1er à aligner 5 pierres (ortho ou diago) ou à réaliser 5 captures (soit 10 pions adverses pris) gagne.

Une variante du **Morpion** à 2 objectifs possibles.

Les 2 verts
sont capturés.



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

Pentaminos (les)

S Golomb
1953

Joueurs 2 3

Damier 8*8,

12 pièces spéciales (pentomino)

Variantes possibles :

- 1) Les 12 pentaminos sont à la disposition des joueurs;
- 2) Les 12 pentaminos sont répartis un par un entre les joueurs.

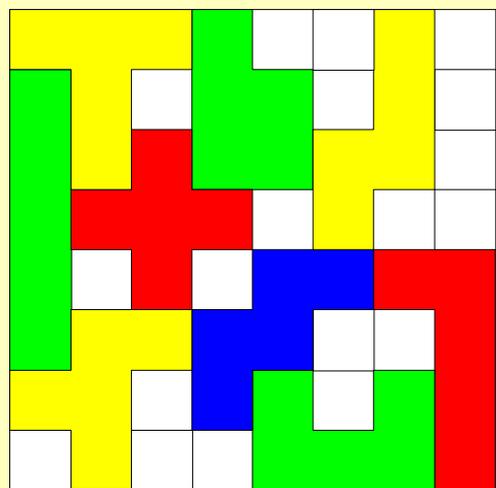
Chaque joueur, à son tour, pose un pentamino où il le désire (sur 5 cases vides). Toutes les symétries, retournements et rotations sont permis.

Un joueur incapable de poser un pentamino perd.

Quand tous les pentaminos sont posés, la partie est nulle.

Ps: La couleur des pentaminos n'est pas significative, elle n'a qu'un but visuel. Voir **Tangram**.

Ces pièces
sont non
posables,
le joueur perd



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

Peralikatuma (le)

Ceylan Trad

Joueurs 2

Plateau, 23 Noirs, 23 Blancs

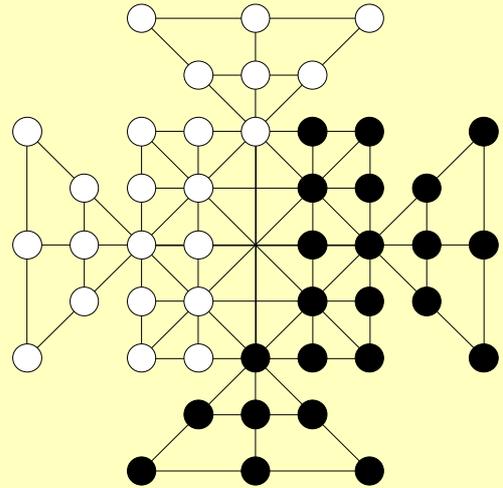
Ce jeu est possède les mêmes règles que l'**Alqueque**. Seule, la disposition de départ change.

Une fois les pions posés comme indiqué ci-contre, les joueurs jouent alternativement.

-Soit le joueur glisse un pion d'une intersection à une autre suivant le segment jointif.

-Soit le joueur effectue une prise par saut (comme aux Dames). au dessus d'une seule pièce adverse. On peut chaîner plusieurs sauts à la suite. La prise n'est pas obligatoire.

Celui qui est bloqué ou qui ne possède plus de pions a perdu.



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

Pettie (la)

Rome antique

Joueurs 2

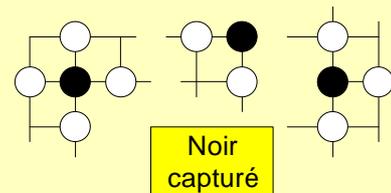
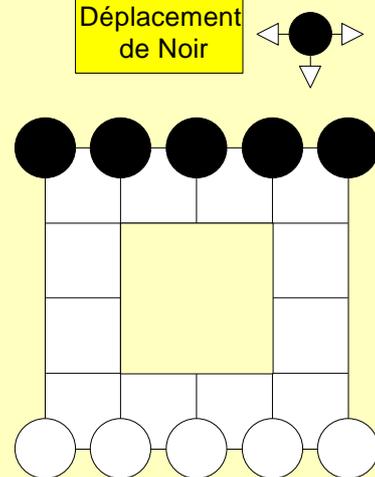
Grille 5*5 particulière,
5 Blancs, 5 Noirs

Une fois les pions posés comme indiqué, les joueurs, à tour de rôle, déplacent un pion d'une intersection à l'autre **sans reculer** et d'un seul segment à la fois. Néanmoins, pour échapper à une prise, un pion **peut** reculer.

Pour capturer un pion adverse, il suffit d'occuper par ses pions (et eux seuls) toutes les intersections sur lesquelles il aurait pu aller (voir figure ci-contre). Un pion pris est définitivement retiré du jeu. Une prise peut parfois prendre plus d'un pion.

Celui qui capture tous les pions adverses a gagné.

Déplacement
de Noir



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

Pin (le)

KD-Spiele
1985

Joueurs 2

*Damier 7*7 trous, un fil entre 2 fiches*
20 fiches colorées en 5 séries

Début d'une manche

Les 20 fiches sont réparties par les joueurs une par une. On plante ensuite une fiche blanche dans un coin, laissant le fil hors du terrain de jeu.

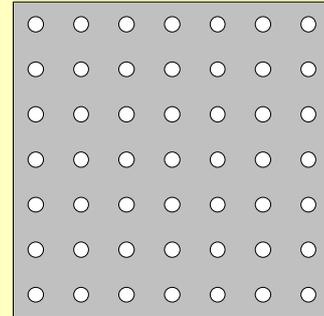
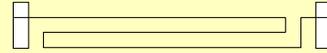
Déroulement du jeu

Chaque joueur, à son tour, enlève et replante l'une des 2 fiches blanches et tend ainsi le fil qui zigzague entre les fiches colorées. Les fiches touchées par le fil sont retirées du jeu.

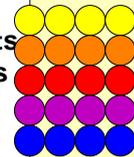
La manche s'arrête quand on ne peut plus tendre le fil entre les fiches. Celui qui avait commencé en second devient le 1er joueur.

Gagne celui qui a marqué le plus de points au cours de 4 manches.

Le fil mesure 3 côtés de long et est encadré par 2 fiches blanches



Jaune 1 point
Orange 2 points
Rouge 3 points
Violet 4 points
Bleu 5 points



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Pipolette (le)

France
19e

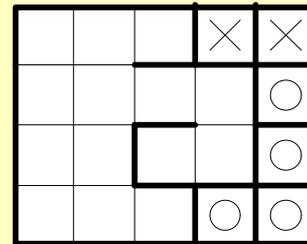
Joueurs 2

Feuille quadrillée, un crayon

Les joueurs délimitent un carré ou un rectangle sur la feuille. Un joueur sera Croix et l'autre Rond.

Chacun son tour, les joueurs tracent un côté d'un carreau. Dès qu'ils ferment complètement un carreau (par ses 4 côtés), ils le marquent de leurs symboles et peuvent rejouer (et ainsi de suite, les coups en cascade sont très courants). Le rectangle (ou carré) de délimitation compte pour la fermeture des carreaux.

Une fois tous les carreaux occupés, celui qui en détient le plus a gagné.



Rond possède 4 carrés clos et donc 4 points et Croix que 2.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Pirates Inc

Franckh Ed

Joueurs 2

Damier 9*9, 5 Rouges, 5 Bleus

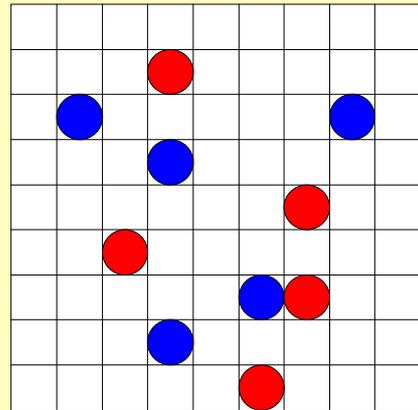
Au départ, un des joueurs choisit secrètement une colonne et l'autre une rangée. Le trésor sera caché à l'intersection de cette ligne et de cette colonne.

Les joueurs posent, tour à tour, un de leurs pions sur une case vide.

Chaque joueur, à son tour, déplace ortho un de ses pions vers une case voisine. Si la case était occupée, le joueur peut soit empiler son pion sur celui déjà en place, soit sauter cette case. La pile ne peut dépasser 3 pions. Seul le pion supérieur de la pile peut être déplacé, les autres sont bloqués.

Si le joueur constitue une pile avec 3 de ses pions, il peut interroger son adversaire et savoir si la pile est sur la même colonne ou rangée que celle du trésor (oui/non).

Le 1er à créer une pile de 3 pions de sa couleur sur la case du trésor gagne. S'il se trompe, il perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

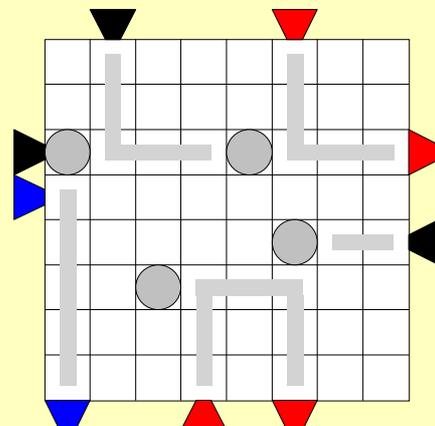
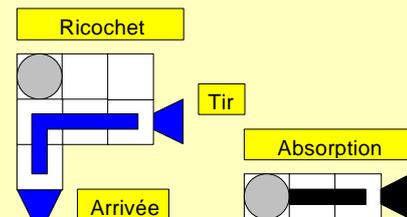
Planétaire (le)

Joueurs 2

Damier 8*8, 1 feuille quadrillée, 4 billes (atome), des pions colorés

Le planétaire est une copie conforme du jeu **Black Box**.

La seule différence concerne le mode de réflexion du rayon. Dans Black Box, celui-ci ricoche sur les coins alors que dans Planétaire, il ricoche sur les côtés, ce qui rend impératif qu'on indique bien d'où part le tir et où il arrive alors que dans Black Box, il est réversible.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Plank (le)

Pingaud F

Joueurs 2

12 plaques (3 couleurs),
2 séries de 2 pions (3 couleurs)

Les 12 plaques sont réparties une par une entre les 2 joueurs.

La table est vide au départ.

Les pions posés sur les plaques doivent toujours l'être sur une case vide de même couleur.

Une plaque posée doit toujours recevoir un pion.

Départ: Le 1er joueur pose sur la table une plaque (en long) de son choix puis pose dessus un de ses pions sur une case de la même couleur. Le second joueur place une plaque le long de la 1ère (dessus ou dessous) et pose un pion dessus.

Puis chaque joueur, à son tour, pose un pion sur une plaque déjà posée, ou encore place une plaque et y pose un pion.

Déplacement: Quand un joueur ne peut plus poser de pion, il déplace un de ses pions et le pose sur une plaque déjà posée ou sur une nouvelle plaque qu'il pose.

Fin de partie: Le 1er à aligner sur 3 cases contigües ortho 3 pions de couleurs différentes.



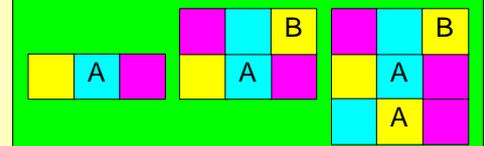
A A A A A A

Les 12 plaques

B B B B B B

2 joueurs A et B

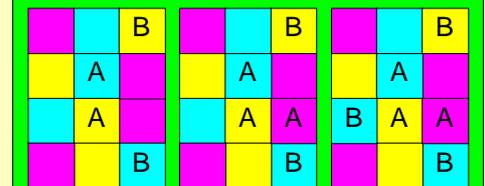
Exemple de partie



Coup 1

Coup 2

Coup 3



Coup 4

Coup 5

Coup 6

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Playing Last

Joueurs 2

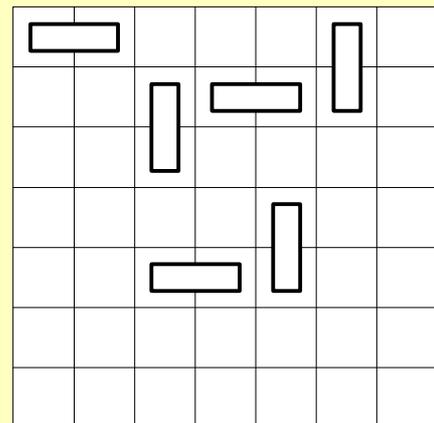
Damier 7*7, 24 dominos

Au départ, le damier est vide.

Chaque joueur, à son tour, pose un domino sur 2 cases vides.

Le joueur qui ne peut plus poser de domino perd.

A la place de dominos, on peut utiliser 24 rectangles ou 48 pions.



Partie en cours

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Point-Blank (le)

Jumbo Ed

Joueurs 2

Damier 6*6, 18 Noirs, 18 Blancs
(les pions comportent une flèche)

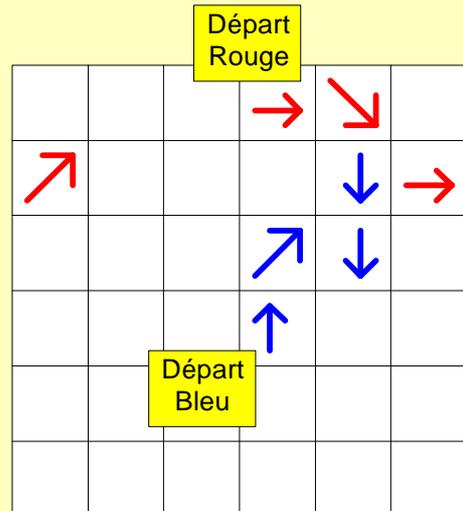
Le damier est vide au départ.

Un pion posé doit indiquer clairement une des 8 directions et viser une case vide non visée par l'adversaire. Le damier est circulaire, bord à bord (haut↔bas et droite↔gauche).

A son 1er coup, chaque joueur pose un pion sur une case vide.

Chaque joueur, à son tour, pose un pion sur la case voisine indiquée par la flèche du dernier pion posé.

Le joueur qui ne peut pas continuer perd la partie.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Polyp (le)

Bütehörn

Joueurs 2 3 4

Plateau 19*19, 9 poissons par joueur
1 polype par joueur

Un polype est constitué de 5 pions chaînés: 2 tentacules (de 2 pions) et 1 tête.

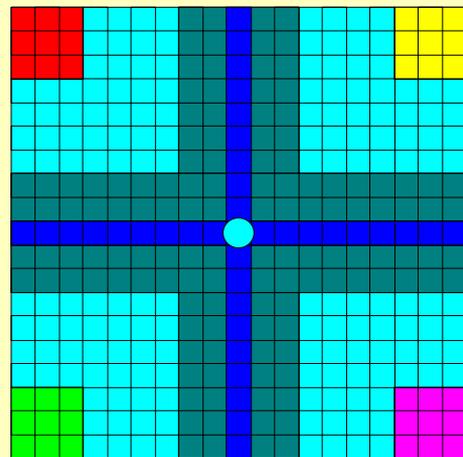
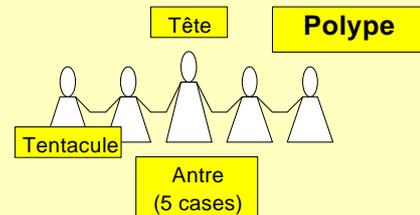
Chaque joueur à son tour déplace un poisson, soit en le faisant glisser sur la case voisine, soit par saut(s) comme à l'Halma ou aux Dames Chinoises, par dessus un poisson quelconque ou encore un pion du polype. **Les poissons doivent traverser la mer** pour aller frayer sur le camp diamétralement opposé.

Puis il déplace 2 des 3 parties de son polype par glissement d'une case, tout en restant confiné dans les cases centrales. La tête du polype ne peut sortir de la colonne centrale. **Quand une partie du polype se superpose à un poisson, celui-ci reste capturé** sous le pion polype.

Quand un polype a capturé 5 poissons, il les ramène à son antre pour les déposer et repart à la chasse.

Un poisson mené à bon port vaut 2 points, un capturé en vaut 3.

Gagne celui qui a le plus de points, une fois tous les poissons capturés ou arrivés à bon port et tous les polypes revenus au bord du plateau (antre).



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Poursuite Infernale (Ia)

Jeudi Ass

Joueurs 2

Feuille quadrillée 8*8,

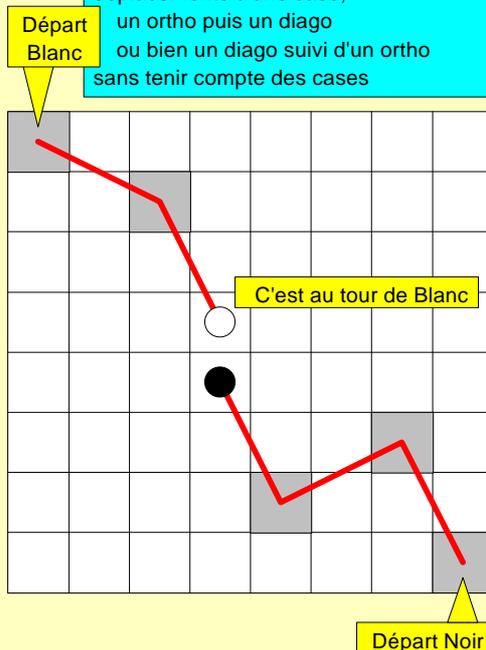
1 Noir, 1 Blanc, un crayon

Blanc est le Poursuivant, Noir est le Poursuivi.
Noir commence.
Chaque joueur déplace son pion sur une case vide comme un cavalier aux Echecs, puis raye la case d'où il partait. Cette case ne sera plus disponible par la suite.

Blanc gagne s'il peut sauter sur la case où se situe Noir.
Noir gagne s'il réussit à échapper à cette capture. parce que Blanc est bloqué ou bien que visiblement il n'y a plus assez de cases vides pour qu'il soit capturé.
Noir perd s'il est bloqué avant Blanc..

Si Noir et Blanc ne peuvent plus jouer alors c'est une partie nulle.

Le saut du cavalier consiste en 2 déplacements d'une case, un ortho puis un diago ou bien un diago suivi d'un ortho sans tenir compte des cases



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Prairie (Ia)

Pélikan

Joueurs 2

Damier de 11*7

11 Buffles, 1 Peau-Rouge, 4 Chiens

Les pions sont placés sur le damier comme indiqué ci-contre. Un joueur sera Buffle et l'autre Peau-Rouge (avec les Chiens).

Les joueurs jouent une pièce à tour de rôle.

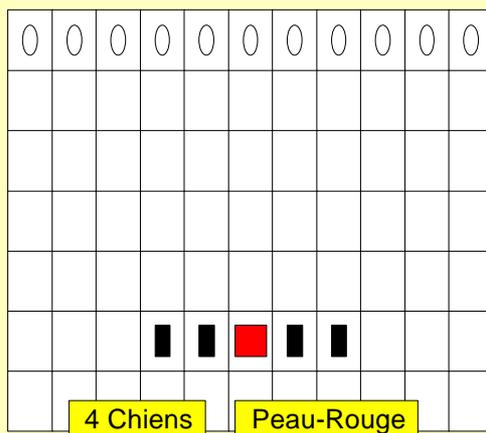
Les Buffles glissent d'une case vers l'avant (3 directions) vers une case vide.

Les Chiens glissent de n cases dans les 8 directions alors que le Peau-rouge glisse d'une case dans les 8 directions. Il peut à l'issue de son déplacement capturer un Buffle en prenant sa place. Le Buffle est retiré du jeu.

Si un buffle arrive sur le bord opposé, Buffle gagne.

Si Peau-Rouge et Chiens bloquent et/ou capturent tous les buffles, alors ils gagnent.

11 Buffles



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Press Ups

Invicta

Joueurs 2

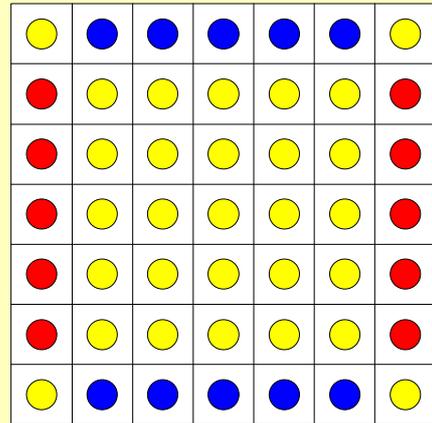
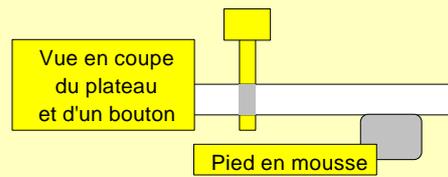
Damier 7*7 à 49 boutons,
29 Jaunes, 10 Rouges, 10 Bleus

Un joueur est Bleu, l'autre Rouge. Au départ du jeu, tous les boutons sont levés.

Le 1er joueur enfonce un bouton jaune de son choix. Puis chacun son tour, les joueurs enfonce un pion voisin (8 directions) quelque soit la couleur.

Une fois qu'on ne peut plus jouer, gagne le joueur ayant le plus de boutons de sa couleur enfoncés.

Une variante plus prenante: on se déplace de pion en pion comme un Cavalier aux Echecs.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Puissance 4

MB

Joueurs 2

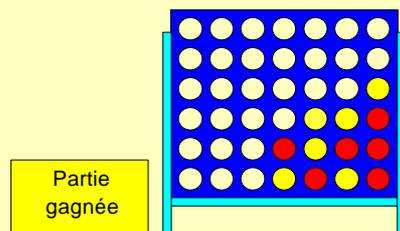
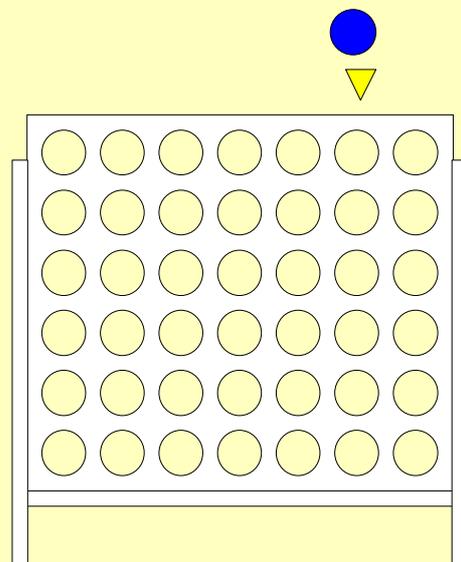
Grille verticale 7 col * 6 rangées,
21 Bleus, 21 Rouges

La grille est vide au début.

Le joueur, à son tour, introduit un de ses pions dans la fente du haut. Le pion glisse vers le bas, s'empilant sur d'autres s'il y en a, le fond de la grille étant obstruée.

Le premier à aligner ortho ou diago 4 pions de sa couleur gagne.

Il s'agit d'une variante verticale et «gravitique» du **Morpion**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Push Over (le)

Interlude

Joueurs 2

Plateau 5*5,

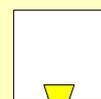
13 plaques claires et 13 foncées

Un joueur est Clair et l'autre Foncé.

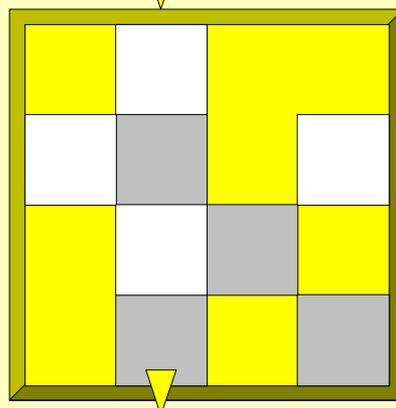
Chaque joueur à son tour de jeu introduit une plaque disponible (claire ou foncée) et ainsi peut-être éjecter une plaque quelconque hors du plateau.

Le premier à aligner 4 plaques de sa couleur (ortho ou diago) gagne.

Il s'agit d'une variante du **Morpion**.



Clair insère
une pièce



Et éjecte
une plaque
foncée

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Pylos (le)

Les Elfes

Joueurs 2

Plateau spécial, 20 pions en 5 tailles (10 Bleus- 10 Rouge)

Chaque joueur répartit ses 10 pions sur ses 10 intersections de départ. Chaque partie se déroule en 5 batailles de 4 pions.

Pour chaque bataille, celui qui a gagné la bataille précédente glisse un de ses pions vers une intersection vide de l'équateur (trait horizontal) selon les traits. Son adversaire fait de même puis encore le joueur puis l'adversaire (4 pions joués).

Si en cours de coup, un pion du même type qu'un autre déjà sur l'équateur est glissé, celui-ci est retiré du jeu.

En fin de bataille sur l'équateur :

4 pions : le plus grand l'emporte;

3 pions : le médian l'emporte;

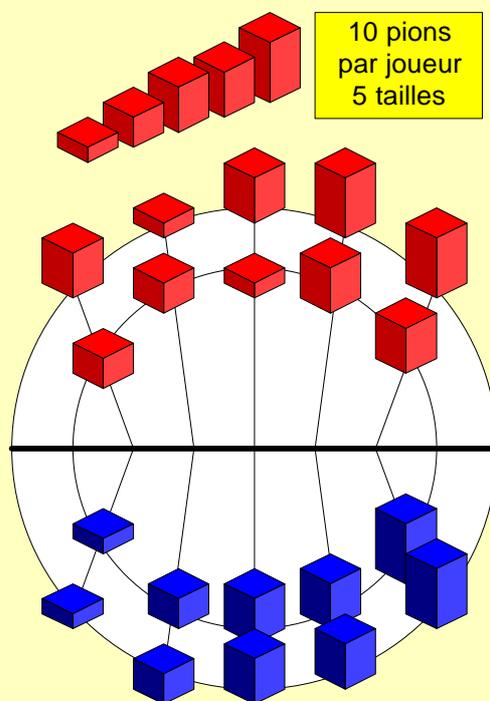
2 pions : le plus petit l'emporte;

1 pion : celui-ci gagne;

Les pions joués restent sur l'équateur.

Gagner la dernière bataille permet la capture des pions écartés qui compteront pour le gain du gagnant depuis le début (soit au moins 11).

On peut jouer un nombre déterminé de parties ou jusqu'à atteindre un score.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Pyraos (le)

Joueurs 2

Damier 4*4, 15 billes noires,
15 billes blanches

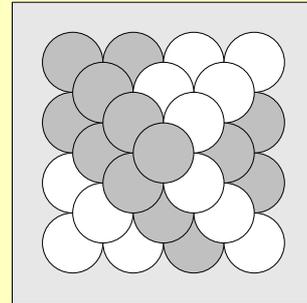
Départ Le damier est vide.

Jeu: Chaque joueur, à son tour pose une bille sur une case sur le plateau (sur une case vide ou en quinconce sur 4 billes), ou bien prend une bille déjà posée et la monte à un niveau supérieur.

Celui qui réalise un carré ou un alignement retire une bille (carré 2x2) à deux (carré 3x3) de ses billes, qu'il peut replacer par la suite.

Gagne celui qui place la dernière bille du sommet de la pyramide gagne.

Partie finie et gagnée par Noir



Carré 2*2 \Rightarrow 1 bille
Carré 3*3 \Rightarrow 2 billes
Alignement 3 \Rightarrow 1 bille
Alignement 4 \Rightarrow 2 billes

D'après l'encadré bleu, le choix d'une ou deux billes à retirer n'en est pas

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Quantum

Slater Ph

Joueurs 2

Damier 12*8 ou 10*6 (vrs long/courte)
6 carrés+6 ronds+4 croix par joueur

Les joueurs disposent leurs pièces comme ils le désirent sur leurs 2 premières rangées, les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant une pièce ou une pile.

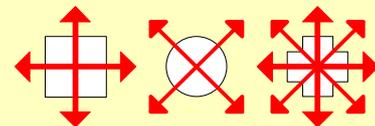
Une pièce seule se déplace que d'une case. Carré se déplace ortho, Rond en diago et Croix, ortho-diago.

S'il y a prise suite au déplacement, la pièce (ou pile) d'attaque se superpose à la pièce (ou pile) attaquée.

Une pile peut se déplacer d'au plus d'autant de cases qu'il n'y a de pièces dans la pile. Pour le déplacement, la pile se comporte comme la pièce supérieure.

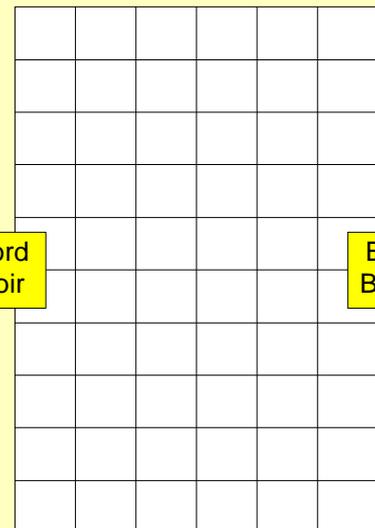
Un pile de 6 pièces est immobile et imprenable.

Le 1er qui obtient 3 tours de 6 pièces gagne.



Bord
Noir

Bord
Blanc



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Quarto (le)

Joueurs 2

Damier 4*4, 16 pièces spéciales

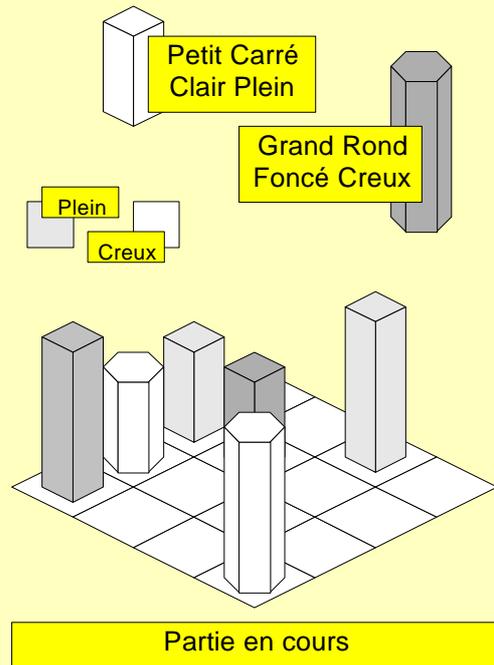
8 caractéristiques:

- Grand/Petit
- Clair/Foncé
- Rond/Carré
- Plein/Creux

Le damier est vide au départ

Chaque joueur, à son tour, choisit une pièce non déjà posé et la donne à son adversaire qui la pose sur une case vide

Le 1er à réaliser une ligne ortho ou diago de 4 pièces ayant les mêmes caractéristiques gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Ra

Intern Team

Joueurs 2

Damier hexa 114 cases (côté 7)

9 Noirs, 9 Blancs

Chaque joueur dispose ses 9 pions, 3 par 3 sur les cases grises entourant son Ra (3 maxi par case).

Déplacement:

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace le ou les pions situés dans une case. Le nombre de cases traversées est inverse du nombre de pions déplacés. 1 pion peut se déplacer de 3 cases, 2 pions de 2 et 3 d'une case.

Prise:

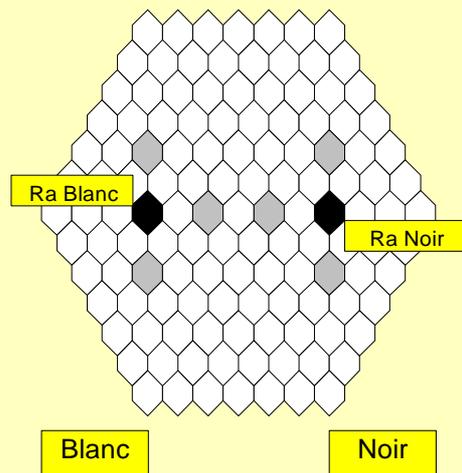
On ne peut traverser des cases déjà occupées, mais on peut terminer son déplacement sur une case occupée par l'adversaire. Lorsque des pions le font, ils capturent autant de pions qu'ils ne sont eux-mêmes (*Par ex. si 2 Blancs entrent dans une case de 3 Noirs, ils en capturent 2 et en laissent 1*).

La prise n'est pas obligatoire, mais il ne peut y avoir que 3 pions au plus dans une case.

Conditions de victoire:

Le 1er à entrer dans la case Ra adverse gagne 6 points si un groupe de 3 pions y entre, 3 points pour 2 pions et 1 pour 1 pion.

La partie se joue en plusieurs manches.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Rafric (le)

Joueurs 2 3 4
Damier 7*7,
48 pièces de monnaie

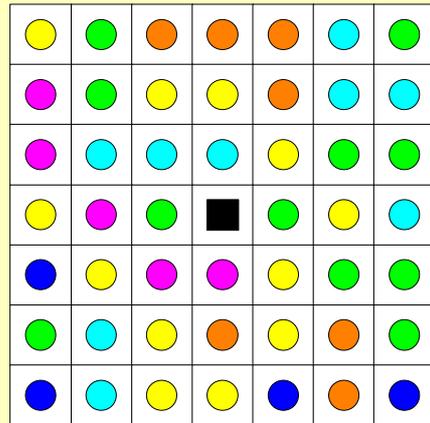
Au départ, les joueurs disposent aléatoirement les 48 pièces (10c, 20c, 50c, 1F, 2F...) sur les cases vides sauf sur la case centrale.

Chaque joueur, à son tour, prend une pièce sur le damier, saute ortho par dessus une pièce et retombe sur la case vide située après. Le joueur ramasse la pièce sautée et peut enchaîner avec d'autres sauts.

Une fois qu'on ne peut plus sauter de pièce(s), gagne celui qui est le plus riche.

Ce jeu est une sorte de solitaire à plusieurs joueurs.

Chaque couleur coorespond à une valeur
Il faut au moins 2 types de couleur.



Exemple de position de départ.
La valeur totale des pièces est libre

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Rail

Ludonirique

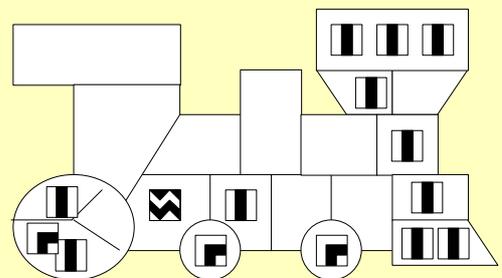
Joueurs 2 3 4 5 6
266 pièces, 6 pions colorés,
1 tableau locomotive

Chaque joueur place sa gare sur la table et son pion sur la loco.

Chaque joueur, à son tour, déplace son pion sur la loco vers une case vide s'il le peut, sinon il passe son tour. Le joueur pioche l'élément de sa case et le pose sur la table jointif à son réseau ou un adverse. S'il ne le peut, il passe son tour et remet l'élément dans le tas.

JS33

16 gares 12 stations 6 lacs
150 droits 40 courb 12 ponts 12 tunnels



Pas Begriff Moi

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Rally

Intern Team

Joueurs 2 3 4 5 6

*Circuit en 8 morceaux, 6 voitures,
1 dé, 6 indicateurs de vitesse*

Les joueurs dessinent un circuit d'au moins 20 cases.

Le circuit construit, les joueurs choisissent leur type de voiture (Normale, Rapide, Prototype) et la placent dans la case de départ.

Les voitures démarrent en vitesse 1.

Chaque joueur, à son tour, déplace sa voiture et peut changer de vitesse (+/-).

En vitesse 1 et 2, on se déplace d'1 case.

En vitesse 3 de 3 à 6 cases.

En vitesse 4 de 7 à 9.

Si la voiture est Rapide, on ajoute une case au déplacement, en Prototype, 2 cases.

Sur chaque case du circuit est indiqué un chiffre. A la croisée du jet de dé et de la vitesse, on lit un coef à ne pas dépasser. Si le coef est supérieur au chiffre, c'est l'accident. Le 1er sur la ligne d'arrivée gagne.

Zie in't 11

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Renard et Poules (le)

Trad Viking
15e

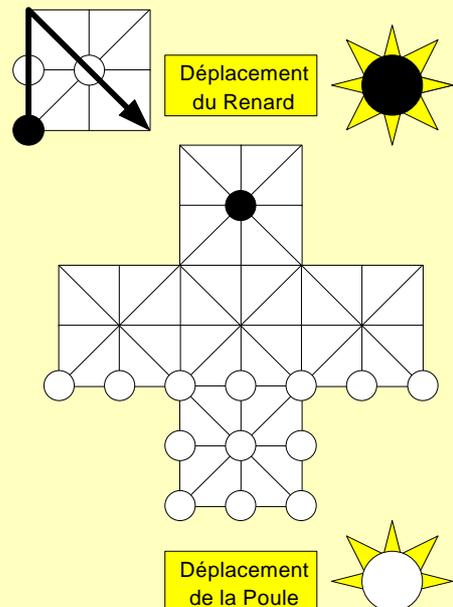
Joueurs 2

*Grille de 33 intersections,
1 Renard (Noir), 13 Poules (Blanc)*

A tour de rôle, les joueurs déplacent 1 pion. Le renard (Noir) joue en 1er : il se déplace vers la plus proche intersection vide (8 directions possibles) en suivant les lignes. Blanc fait de même mais le recul lui est interdit.

Le Renard capture une poule en sautant dessus, en ligne droite, et se pose sur l'intersection vide juste derrière. Il peut ainsi enchaîner plusieurs prises-sauts. On retire les poules capturées.

Blanc gagne s'il arrive à bloquer le Renard, Noir gagne s'il capture toutes les poules.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Réseau (le)

Truran TP 1975

Joueurs 2 3

*Feuille de papier,
un ou deux crayons de même couleur*

Au départ, les joueurs tracent un réseau, ligne par ligne jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits du résultat.

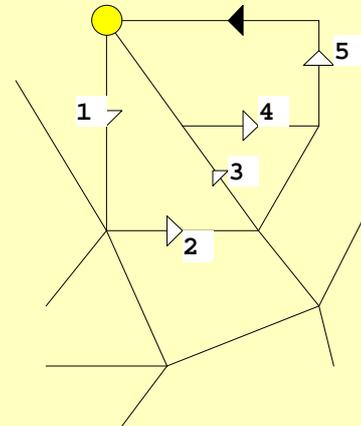
Le 1er à jouer part d'une intersection quelconque puis il emprunte une ligne en indiquant par une flèche son sens de déplacement. L'autre joueur part de l'intersection ainsi atteinte et fait de même.

Un règle impérative : il faut toujours que la flèche aboutisse à une intersection d'ou part au moins un segment libre.

Le joueur qui ne peut plus continuer a perdu.

Départ

Comme on le voit,
le prochain joueur
est bloqué



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Reversi (le)

Waterman L 1888

Joueurs 2

*Damier 8*8, 64 pions ayant une face noire et l'autre blanche.*

A tour de rôle, les joueurs posent un pion dont la face supérieure est de sa couleur dans une case vide.

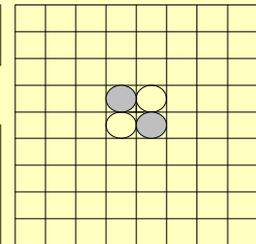
Le pion posé ne se déplace plus.

Quand un joueur pose un pion, tous les pions adverses alignés sans discontinuité et encadrés par ce dernier et un autre pion de sa couleur, sont retournés.

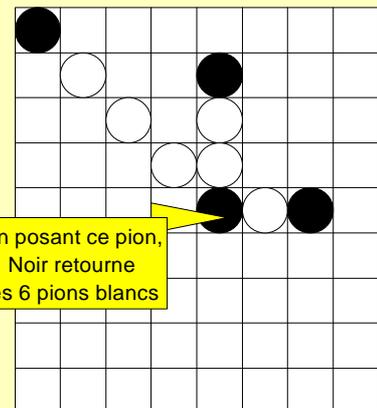
On doit poser pour retourner, celui qui ne peut le faire passe son tour.

Lorsque tous les pions ont été joués ou qu'on ne peut plus jouer, celui qui possède le plus de pions retournés de sa couleur a gagné.

Position
de départ



Ce jeu est aussi
connu sous le
nom commercial
d'Othello



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Révolution

Berloquin P

Joueurs 2

Plateau de 34 trous,

4 sabliers Rouge et 4 Bleus

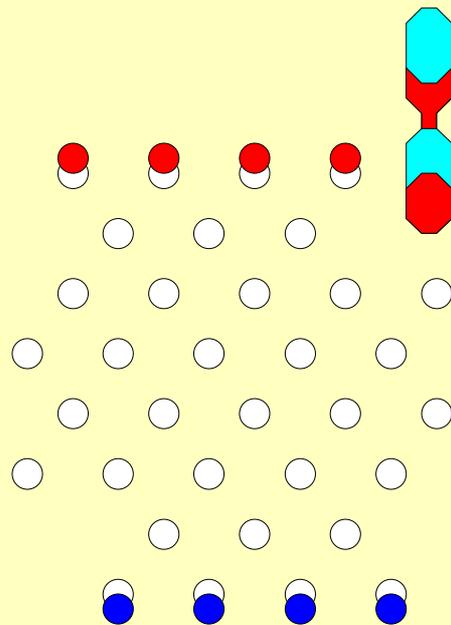
Les joueurs placent leurs sabliers aux extrémités du plateau.

Chaque joueur, à son tour, déplace et retourne un de ses sabliers d'un trou au trou voisin libre.

Un sablier totalement écoulé est retiré définitivement du jeu. Il est interdit de faire volontairement mourir un de ses sabliers.

Le 1er à faire parvenir un de ses sabliers sur la rangée de départ de l'adversaire gagne.

Le seul jeu qui joue avec le temps !



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Ring (le)

Linhart S 1995

Joueurs 2 3 4 5 6

Hexa de 91 cases

au moins 60 pierres par joueur

Chaque joueur a son tour de jeu **pose** une pierre sur une intersection, un coin d'hexagone (et non dedans) puis peut tenter une conversion et une seule.

Une **conversion** consiste à ôter des pions adverses d'un hexagone dont l'actuel joueur a le contrôle afin de les remplacer par les siennes.

Pour avoir le **contrôle**, il faut que son nombre de pierres soit supérieur au nombre de pierres adverses plus les intersections vides (soit au moins 4 pierres).

6 pierres d'une même couleur occupant les 6 coins d'un hexa forment un **ring** (anneau). Des pierres appartenant à un ring ne peuvent être converties même si elles sont en commun avec un hexa où elles sont minoritaires.

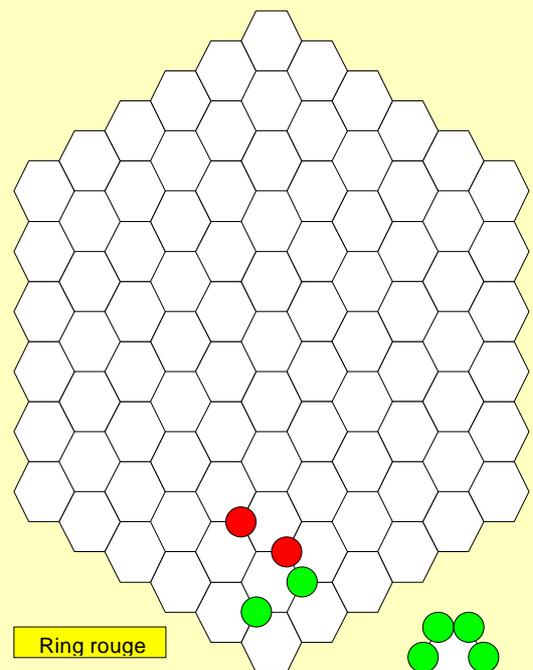
Toutes les pierres doivent être converties en les remplaçant par les pierres du vainqueur.

S'il manque des pierres, le joueur peut utiliser une couleur non employée.

Un joueur peut décider de passer son tour.

Le jeu se finit si tous les joueurs passent leurs tours ou qu'on ne puisse plus poser de pierres.

Gagne celui qui contrôle le plus hexagone.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Seigneurs de Guerre

Astrop J
1979

Joueurs 2 3 4
Plateau de jeu,
4 pions par joueur

Chaque joueur place ses pions sur son château.

Déplacements:

Il peut déplacer un de ses pions, ou une pile, de 1, 2 ou 3 cases.

Capture:

Pour **capturer** une pile ou un pion ennemi, il faut arriver sur la **même case**, ce qui **termine** le déplacement. Le pion **recouvre** alors l'adversaire et forme ainsi une pile. Par la suite, le joueur déplacera la pile complète.

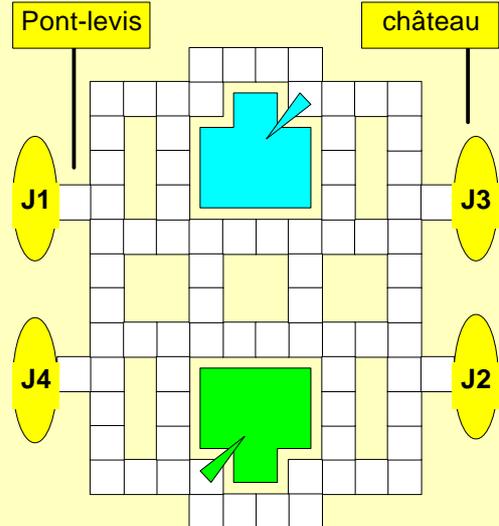
Retour au château:

Quand une pile retourne dans son château, les pions ennemis restent **enfermés** dans celui-ci. On peut aller sur un pont-levis adverse mais pas entrer dans le château.

Cases colorées:

Quand un pion (ou pile) arrive dans l'une des 2 cases de coin munies d'une flèche, il peut entrer dans la grande case colorée, si elle est **vide**. Il pourra ainsi au tour suivant **s'envoler** pour le château de son choix, et y **délivrer** ses pions qui y sont enfermés, formant avec eux une pile sur le **pont-levis** du château. Les autres pions restent dans le château.

Un joueur qui a tous ses pions capturés se retire du jeu, et le premier à rester seul en jeu gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Séti (le)

Bütehörn

Joueurs 2
Damier de 5*10,
3 R, 3 C, 3 S par joueur

Les joueurs posent leurs 3 R (refuges) sur le damier. Puis leurs 6 pièces sur leurs 2 premières lignes.

Les C se déplacent d'une case.

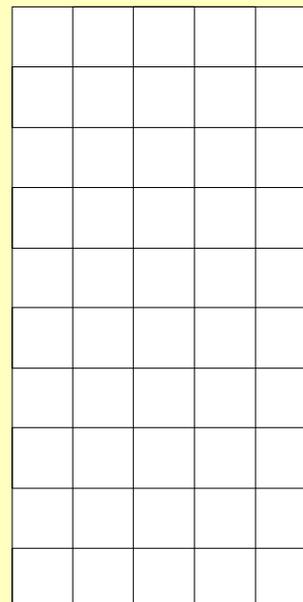
Les S, de deux cases.

A tour de rôle, les joueurs déplacent une de leurs pièces. La prise s'effectue par saut. Une pièce prise est retournée et change de camps.

Les R servent de refuge aux pièces de même couleur et sont infranchissables par l'adversaire. Une pièce y est donc imprenable.

Le 1er qui arrive sur la 1ère rangée de l'adversaire gagne.

C'est un pseudo jeu
d'Egypte ancienne



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Shing Shang

Nathan

Joueurs 2

Plateau 10*10, 12 pièces par joueur (4 grands, 4 moyens, 4 petits)

Le joueur, à son tour, déplace une de ses pièces : il la glisse d'une case selon les traits ou en effectuant un seul saut par dessus d'autres pièces (Noir ou Blanc) sans les prendre, ceci à condition de ne pas sauter par dessus une pièce de plus grande hauteur.

On a le droit de rejouer la même pièce, ou même une autre, si on a pu effectuer un saut par dessus une pièce adverse.

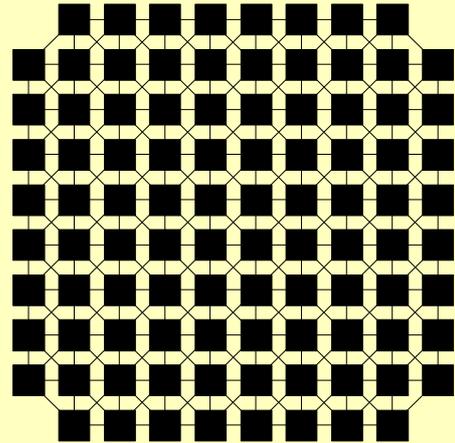
Une pièce qui arrive sur la 1ère ligne de l'adversaire est retirée du plateau.

Le premier qui fait sortir tous ses pions par le bord opposé gagne.

Ce jeu est une variante de l' Halma ou des Dames Chinoises.

Disposition des

M M G G G G M M
P P P P



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Shogi (le)

Trad Japon

Joueurs 2

Damier 9*9,
40 pièces (face noire et une rouge)

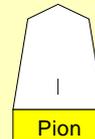
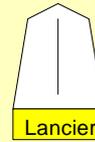
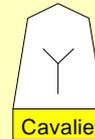
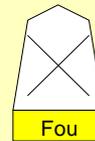
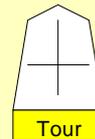
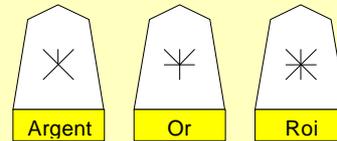
Les 3 premières lignes forment le camp du joueur. La pointe vers l'avant des pièces indique à quel joueur elles appartiennent. Face noire au départ pour les pièces.

Le **Roi**, le **Fou** et le **Tour** sont identiques à ceux des Echecs. Le Général **d'Or** est un Roi qui ne peut reculer diago. Le Général **d'Argent** se déplace d'une case diago ou une en avant. Le **Lancier** avance de n cases sans reculer. Le **Pion** n'avance que d'une case.

Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces (ou la parachute). Il peut capturer une pièce adverse en prenant sa place. Il peut aussi parachuter sur une case vide une pièce capturée dans son camp qui devient alors une des siennes.

Une pièce qui arrive dans le camp adverse est promue. Elle est alors retournée (couleur rouge) Argent, Cavalier et Lancier deviennent des Généraux d'Or. Fou et Tour ajoutent à leurs déplacements celui du Roi.

Celui qui capture le Roi adverse gagne.



Noms japonais:

Roi: O-Sho (grand général)

Or: Kin-Sho (or général)

Argent: Gin-Sho (argent général)

Cavalier: Kei-Ma (cannelle cavalier)

Lancier: Kyo-Sha / Yari-Hisba

(petit chariot / lance)

Fou: Ka-Ku (celui de biais)

Tour: Hi-Sha (char volant)

Pion: Fu-Hei (fantassin)

Position de départ

L	C	A	O	R	O	A	C	L
	T						F	
P	P	P	P	P	P	P	P	P
P	P	P	P	P	P	P	P	P
	F						T	
L	C	A	O	R	O	A	C	L

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Shoulder to Shoulder

Intellect

Joueurs 2-3

Damier hexa 6

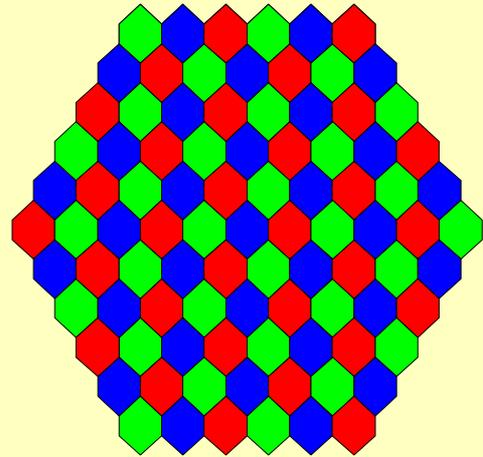
12 pions par joueur (Rouge-Bleu-Vert)

A 2 Joueurs: Rouge et Vert, les pions bleus occupent les cases bleues au centre.

Les joueurs répartissent 8 de leurs pions sur les bords du damier sur les cases de leur propre couleur, puis les 4 autres au choix mais toujours sur une case de même couleur.

A tour de rôle, chaque joueur glisse un pion d'autant de cases vides qu'il le veut selon les 6 directions possibles ou bien se téléporte d'une case de sa propre couleur vers une case de même couleur la plus proche.

Le 1er qui relie tous ses pions en un groupe connexe gagne.



Répartition des couleurs sur le damier

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

SicSac (le)

Carpentier P
1996

Joueurs 2

*Damier 8*8, par joueur :*

8 pions de rang 1, 6p2, 2p4 1p8

Départ: Chaque joueur dispose comme il veut ses 17 pions sur ses 3 premières rangées à condition que les pièces aient au moins une case vide voisine (ortho-diago).

Jeu: Chaque joueur, à son tour, dispose d'un capital de 8 points. Chaque pièce se déplace ortho ou diago d'une case et coûte autant de points qu'elle a de valeur. Une pièce de rang 2 coûte 2 points. Avec les 8 points, on peut déplacer 1 pièce de 4, une de 2 et deux de 1. On n'est pas obligé d'utiliser tout son capital mais le reste est perdu pour les tours suivants. Les pièces déplacées ne doivent pas se retrouver encadrées à la fin du coup, sauf pour encadrer une pièce adverse (ou plus).

Combat: Pour résoudre le combat on additionne les valeurs des pièces attaquantes et on fait le ratio Attaquant/Attaquée :

Ratio 1: On tire à pile ou face, le perdant replace sa ou ses pièces sur sa 1ère rangée;

Ratio 2: On tire à pile ou face. Si l'attaquant perd, sa ou ses pièces sont remplacées sur la 1ère rangée. Si l'attaqué perd, sa pièce est perdue;

Ratio 3 ou plus La pièce de l'attaqué est éliminée.

Les combats sont obligatoires à condition que le ratio ne soit pas inférieur à 1.

Encerclement: Une pièce qui est totalement encadrée et qui n'a plus de case vide comme voisine (ortho-diago) est éliminée et celui quelque soit le type de pièce qui l'entoure

○ 1 point (8)
○ 2 points (7)
○ 4 points (2)
● 8 points (1)

○		○		○	○	○	
○	○	○	○	○		●	○
○			●	●		○	○
○	○			●			○
○		○	●	○	○		○
○	○	○		●	○	○	○

Exemple de position de départ

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

Sim (le)

Simmons G 1969

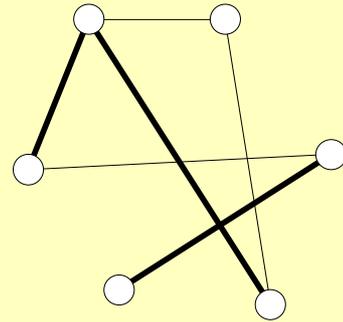
Joueurs 2 3

*Feuille de papier,
un crayon rouge, un crayon bleu*

On place d'abord 6 points répartis sur les sommets d'un hexagone.

Ensuite, le joueur Rouge relie 2 points en ligne droite, puis le joueur Bleu fait de même. Il ne faut pas repasser sur un segment déjà tracé.

Le 1er joueur qui trace un **triangle** fermé de sa couleur a perdu.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Simultana (le)

Joueurs 2

*Damier 5*5, 6 Noirs, 6 Blancs*

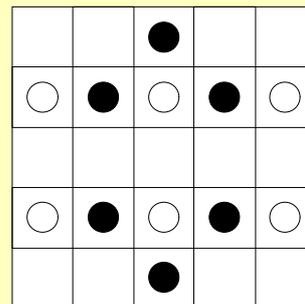
Blanc commence.

Chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions sur une case voisine ortho, tout en respectant la règle qui suit: après un déplacement, une des zones de cases vides contiguës au pion déplacé doit regrouper :

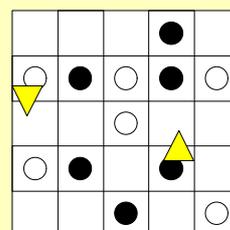
- 2 ou 4 cases pour **Blanc**,

- 3 ou 5 cases pour **Noir**.

Celui qui ne peut plus se déplacer selon la règle perd.

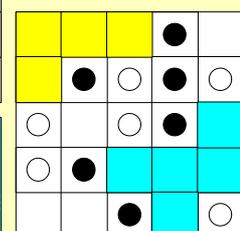


Position
de Départ



Noir glisse
vers le haut:
un vide de 5 cases

Blanc glisse
vers le bas:
un vide de 4 cases



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Space Lines

Invicta

Joueurs 2 3
*Damier 4*4*4,
30 Rouges, 30 Bleus, 30 Jaunes*

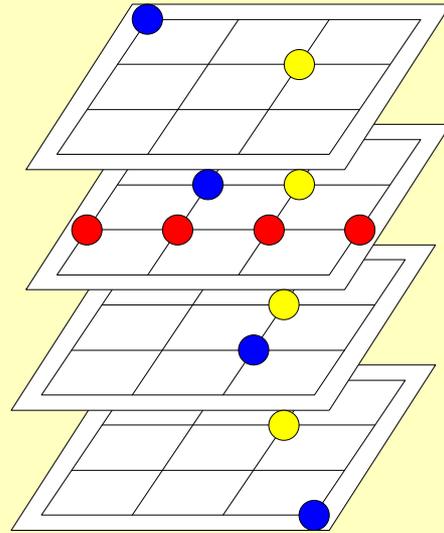
A son tour, chaque joueur place un pion de sa couleur sur un des emplacements vides du plateau de jeu.

Le 1er à aligner 4 de ses pions en une ligne ortho ou diago soit sur le plan ou dans l'espace gagne.

Variance: celui qui, une fois tous les pions joués, a réalisé le plus d'alignements, gagne.

Ce jeu est une déclinaison spatiale du **Morpion**.

Exemples d'alignements permis



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Spangle (le)

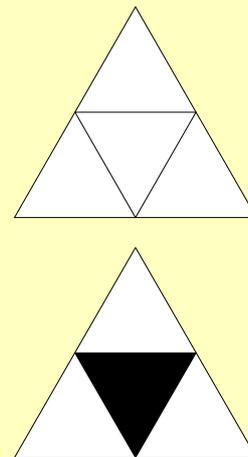
Smith David 1995

Joueurs 2
Des triangles blancs, des triangles noirs

Chaque joueur à son tour de jeu pose un triangle sur la table à condition que celui-ci ait au moins un côté en commun avec un triangle quelconque déjà posé. Il va de soi qu'au premier coup, le 1er joueur pose simplement un triangle au milieu de la table.

Le premier joueur a former une pyramide de 4 triangles identiques de sa couleur ou à former une pyramide de 4 triangles dont le centre soit une pièce adverse et les 3 triangles latéraux de sa couleur gagne.

J'ai conservé le nom anglais au singulier (spangle = paillette).



Les 2 combinaisons gagnantes pour le joueur Blanc.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Sprout (le)

Conway JH 1960

Joueurs 2 3

Feuille de papier, un crayon

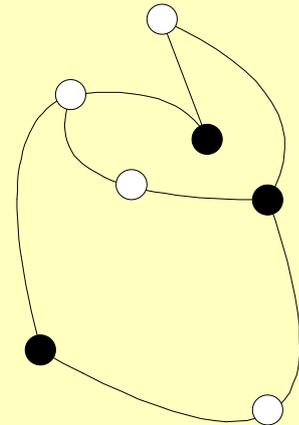
On trace d'abord 3 points sur la feuille de papier.

Chaque joueur, à son tour, relie 2 points par une ligne quelconque (ou fantaisiste) qui ne traverse aucune autre ligne ou autre point.

De plus d'un point ne peuvent partir que 3 segments au maximum.

Une fois la ligne tracée, le joueur place un nouveau point au milieu de celle-ci (point qui ne dispose plus que d'un degré de liberté).

Le joueur qui ne peut plus jouer a perdu.



Les 3 points noirs sont ceux de départ, 4 autres blancs sont tracés au milieu des lignes

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Sqez (le)

Laycock D 1973

Joueurs 2

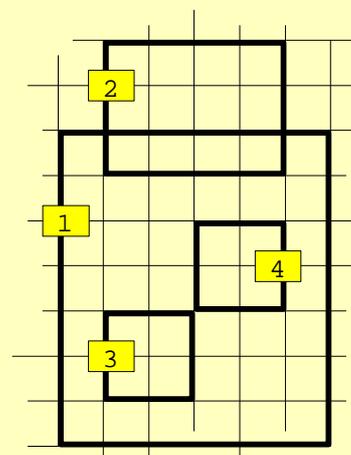
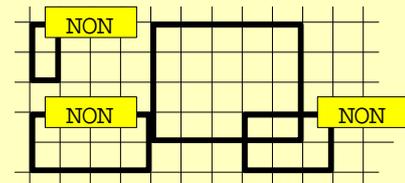
Feuille quadrillée, un crayon

Le terrain de jeu consiste en un carré de 15 carreaux de côté (ou bien entre 10 et 20).

Le 1er joueur trace un rectangle (ou un carré) suivant le quadrillage, ce rectangle devant inclure au moins une intersection.

Puis à tour de rôle, chaque joueur trace un rectangle (ou carré) suivant le quadrillage contenant au moins une intersection libre, sans recouvrir les côté d'un rectangle déjà tracé (pas de superposition de ligne). Néanmoins les intersections de rectangles, partage de sommets et autres inclusions sont permis.

Celui qui ne peut plus jouer a perdu.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Srand (le)

Mauritanie

Joueurs 2

Grille de 9i*9i,
40 Noirs, 40 Blancs

Appelé aussi Dhamet, ce jeu est de la famille des Dames.

Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions:

- Soit en le glissant d'une intersection à l'autre vers l'avant en diago ou verticalement (jamais latéralement, de côté) soit 3 directions possibles.

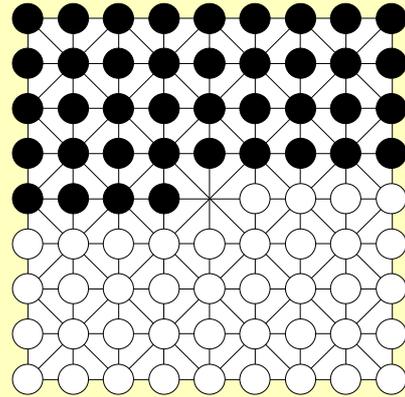
- Soit par prise par saut (comme aux Dames) ortho et diago. On doit prendre le plus de pions possible, les pions sautés étant retirés au fur et à mesure de leur prise.

Un pion arrivant sur sa dernière rangée est promu Sultan (on empile alors 2 pions) Il se déplace ortho et diago de n cases.

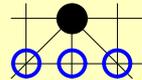
La capture est obligatoire. Le joueur n'ayant pas effectué la ou les prises se voit soit contraint de réaliser la prise, soit souffler son pion (qu'on retire du jeu), au choix de l'adversaire.

Le 1er qui élimine les pions adverses ou qui bloque son adversaire gagne.

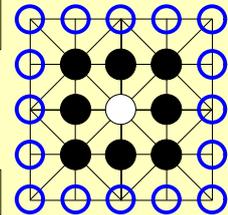
Disposition de départ



Prise par saut du pion blanc



Glisse d'un pion



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Stonehenge (le)

Knizia Reiner 1993

Joueurs 2

Plateau spécial, 18 Druides (9 Noirs, 9 Blancs)
16 Mégalithes (8 Noirs, 8 Blancs)

Les druides sont marqués d'une valeur : 1 1 2 2 3 3 4 5 6.

Chaque joueur à son tour pose un **Druide** sur une intersection vide.

Quand tous les intersections d'une ligne (de 2 à 5 inters.) sont occupées, on additionne la valeur des Druides de chaque camp. Celui qui a le plus de points domine la ligne et pose un **mégalithe** sur les cases bleues.

Quand il est certain qu'un joueur domine une ligne, il peut poser son mégalithe sans que toutes les intersections soient occupées.

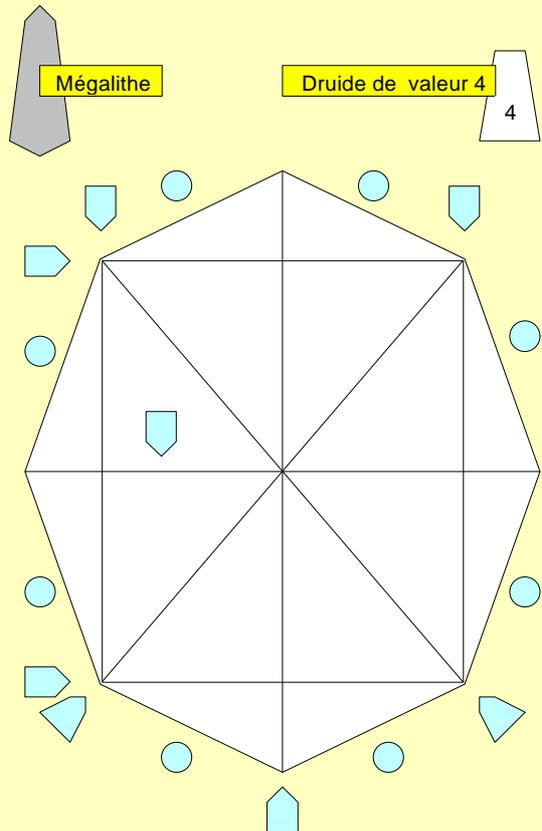
Celui qui pose le premier ses 8 mégalithes **gagne**.

PS: Le plateau a été reconstitué par mes soins en fonction de la règle. Il est néanmoins fonctionnel.

Mégalithe

Druide de valeur 4

4



Les cercles bleus (2 intersect) contrôlent les lignes périphériques de l'octogone.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Stymie (le)

Silverman D 1971

Joueurs 2

Feuille de papier, un crayon

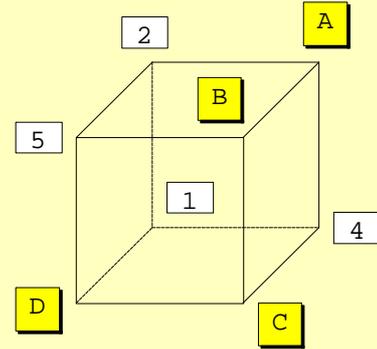
On dessine d'abord un cube en perspective avec arêtes cachées.

Les chiffres de 1 à 8 sont à la disposition des 2 joueurs.

Chaque joueur à son tour prend un chiffre non utilisé et l'inscrit sur un sommet en respectant la règle suivante :

La somme de 2 chiffres situé à chaque bout d'une arête doit être un nombre premier (3 5 7 11 13).

Le 1er joueur qui ne peut plus jouer a perdu.



Il reste au joueur : 3 6 7 8
En A il peut mettre 3 ou 7
En B il peut mettre 6
En C, 3 ou 7
En D, le chiffre 6

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Sunset Blvd

Baars G
Fun Connection

Joueurs 2 3 4 5 6

48 cartes Stars (24x2doublures), 6 pions, 3D6

24 cartes Contrat, 1 carte Départ, 1 carte Arrivée

On mélange les cartes Star et on trace (faces cachées) un chemin linéaire avec. On mélange les 24 contrats et on en distribue 4, faces visibles, devant chaque joueur. Chaque joueur pose son pion sur la carte Départ.

Chaque joueur à son tour **lance les 3 dés**. Il choisit un dé pour son déplacement. La carte sur laquelle se pose le pion à la fin de son déplacement (toujours vers la carte Arrivée) est retournée face visible.

Si la carte retournée est **unique**, c'est au joueur suivant.

Si la carte retournée est **identique** à une carte déjà retournée, le joueur déplace son pion vers cette autre carte déjà retournée. Si d'autres pions se trouvaient sur cette carte, ils sont déplacés vers la carte d'où vient le pion du joueur; il y a donc échange des positions.

Un joueur remplit son contrat s'il se pose sur une carte Star identique à son contrat. La carte contrat est alors retournée face cachée. Si les 2 cartes Star sont déjà retournées, le joueur qui vient de remplir son contrat doit placer son pion sur la carte star le plus proche de l'arrivée (sans échange).

Si un joueur atteint la carte Arrivée sans avoir remplis ses 4 contrats, il doit retourner sur la carte Départ et doit aussi remettre face visible un contrat déjà rempli.

Le joueur qui a rempli ses 4 contrats et qui atteint la carte Arrivée **gagne**.

Carte Star (24 paires)

Il y a 3x24 cartes identiques :
1 Contrat & 2 Star par personnage

Carte Départ

Carte Arrivée

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Surakarta (le)

Indonésie, Java Trad

Joueurs 2

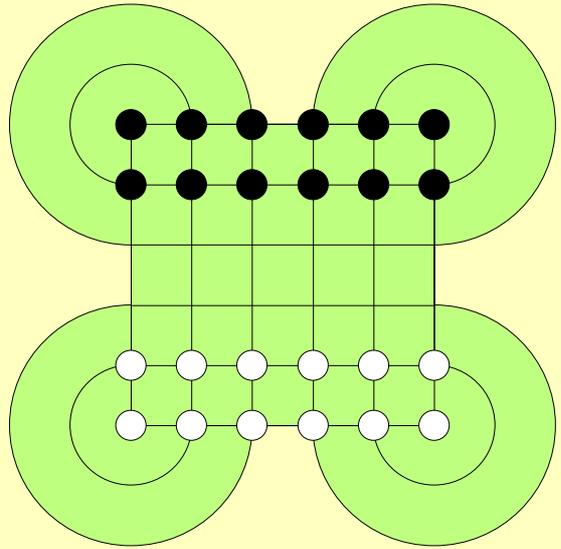
Grille de 6*6

12 Noirs, 12 Blancs

Chaque joueur à son tour **déplace** d'intersection en intersection un pion ortho-diago comme un Roi au Echecs (même si les lignes diagonales ne sont pas marquées).

Pour effectuer une **capture**, un pion peut se déplacer ortho-diago de n intersections dans la même direction (comme une dame aux Echecs) à condition qu'il emprunte l'un des 8 parcours circulaires qui bordent le plateau de jeu. La capture se fait par substitution. Le pion capturé sort du jeu.

Gagne celui qui a capturé tous les pions adverses ou qui a le + de pions capturés une fois qu'il n'est plus possible d'effectuer de prises.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Susan (le)

Linhart Stephen 1991

Joueurs 2

Damier hexa 5 de côté

Des pierres Blanches, des Noires

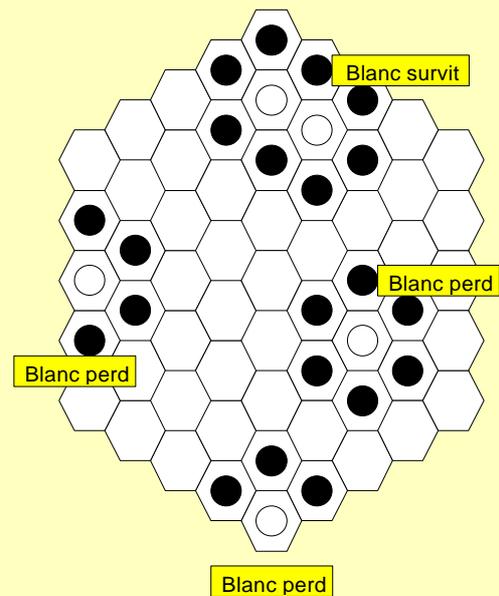
Chaque joueur à son tour soit :

- Pose** une pierre de sa couleur sur un hexagone vide du damier.
- Glisse** une de ses pierres déjà posées vers un hexagone vide voisin.

Le premier qui voit **une seule** de ses pierres **encadrée** par des pierres adverses perd la partie, même s'il s'est mis lui-même dans ce cas.

Les bords du damier comptent pour l'encadrement.

Attention, pas 2 ou 3 mais une seule pierre.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Synapse (le)

Berloquin P? 1970

Joueurs 2 à 4

Damier de 4*4, 25 allumettes

Chaque joueur à son tour va poser 1, 2 ou 3 allumettes.

1 allumette signifie: allez dans la case suivante indiquée par le bout rouge;

2 allumettes: 2ème case;

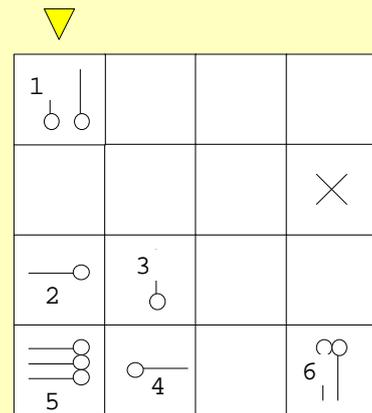
3 allumettes: 3ème case.

Le 1er joueur part d'une case du bord et y pose 1,2 ou 3 allumettes orientées du même sens.

A partir de la case ainsi désignée, le joueur suivant pose à son tour 1, 2 ou 3 allumettes et ainsi de suite.

La case désignée doit être toujours vide et ne pas être en dehors du damier. Par contre, les cases entre celle de départ et celle d'arrivée peuvent être occupées.

Le 1er qui ne peut plus jouer perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Ta-SE (le)

Petty Mickael

Joueurs 2

3 tasses ou gobelets opaques

8 jetons numérotés de 1 à 8 par joueur

Chaque joueur dispose face visible ses jetons devant lui.

Chaque joueur à son tour de jeu dépose 2 jetons soit dans deux tasses différentes ou dans la même, et ce en les annonçant à haute voix.

Le **premier jeton** doit avoir une valeur supérieure ou égale au deuxième jeton déposé par le joueur précédent. Si un joueur n'a plus de jeton qui remplisse ce rôle, il passe directement à la phase de pose du 2ème pion qui devra être le plus petit qu'il possède.

Le **deuxième jeton** doit avoir une valeur strictement inférieure au premier jeton.

Il se peut qu'un joueur n'ait plus de pions pour jouer, il passe alors son tour, l'autre continue de jouer.

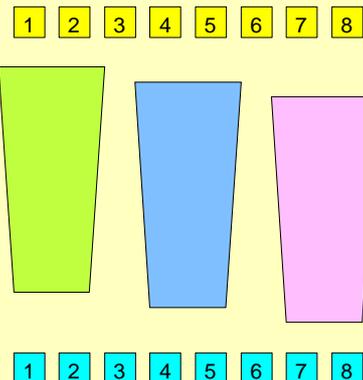
Néanmoins le 1er coup joué par le 1er joueur est un jeton quelconque dans une tasse quelconque, toujours annoncé à haute voix.

Il est interdit de regarder dans les tasses en cours de partie.

Une fois tous les pions déposés, on pratique **audécompte**

Si deux jetons de même valeur sont empilés l'un sur l'autre, ils sont retirés du décompte. Si le total des points d'une tasse est supérieur à 22 alors la tasse est gagnée par celui qui le moins de points sinon par celui qui en a le plus.

Après 6 parties le vainqueur = le plus de tasses gagnées.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Tablut (le)

Laponie
< 16e

Joueurs 2

Damier 9*9, 16 pions Noirs,
8 pions Blancs, 1 Roi Blanc

Le joueur Blanc (qui joue les Suédois) déplace une pièce puis Noir (les Moscovites) en fait de même et ainsi de suite.

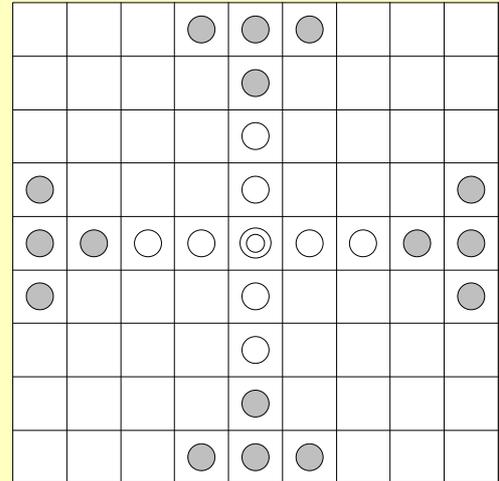
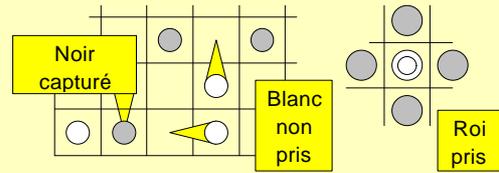
Toutes les pièces (Blancs, Roi et Noirs) se déplacent de la même façon, de n (1 et plus) cases orthogonalement à condition de ne traverser que des cases vides.

Un pion est **pris** s'il est encadré orthogonalement par 2 pièces adverses. (sur la même ligne ou la même colonne, le roi peut participer).

Le Roi est **pris** s'il est encadré par 4 pions orthogonalement. Néanmoins si une pièce se glisse d'elle-même entre 2 pièces adverses, elle n'est pas prise.

Noir gagne s'il capture le Roi.

Blanc gagne si son roi atteint l'un des bords du damier.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Tabou (le)

Brassinne M

Joueurs 2

Damier 6*6, 10 Blancs, 10 Noirs

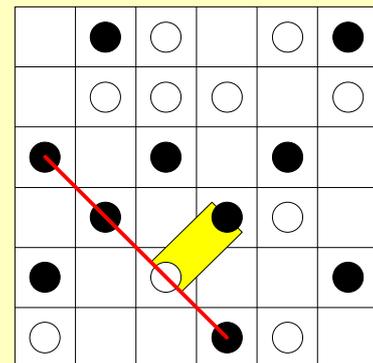
Ce jeu, assez proche du **Morpion**, se divise en Pose et Permutation:

1° Chaque joueur, à son tour, pose un de ses pions sur une case vide.

2° Une fois tous les pions posés, chaque joueur à son tour peut permuter 2 pions voisins (ortho-diago) de couleurs différentes. Son adversaire n'aura pas le droit d'utiliser au tour suivant ces 2 pions, ils sont devenus tabous.

Un joueur ayant aligné 4 de ses pions (ortho-diago) marque 1 point. Une nouvelle partie commence alors (Pose+Permut).

Gagne le 1er qui a 5 points.



Noir permute les 2 pions
(bandeau jaune)
et réalise un alignement.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Tactique 81

Educo

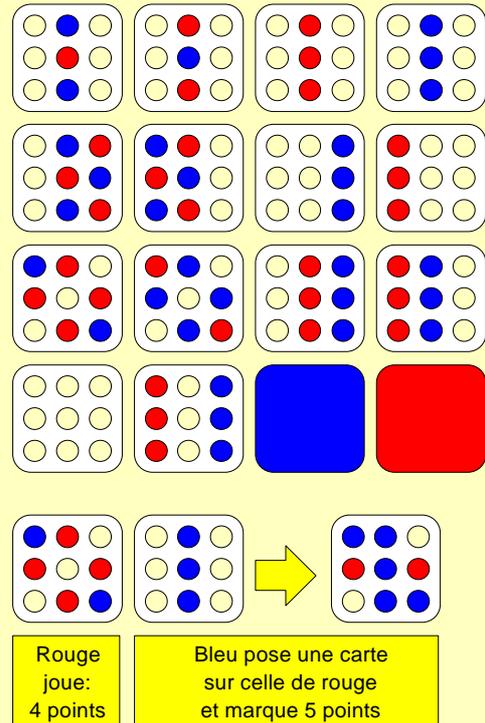
Joueurs 2

16 cartes spéciales (1 rouge,
1 bleue, 14 blanches perforées)

Un joueur prend la carte rouge et l'autre la bleue puis ils se répartissent équitablement les 14 autres cartes. Rouge commence.

A tour de rôle, les joueurs empilent une de leurs cartes sur les autres (en une seule pile) et comptent le nombre de points correspondant à leur couleur (1 point par rond). Le placement de sa carte colorée rapporte 5 points (et pas 9).

Une fois les 16 cartes jouées, gagne celui qui a le plus de points.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Take Five

Laffond

Joueurs 2 3 4

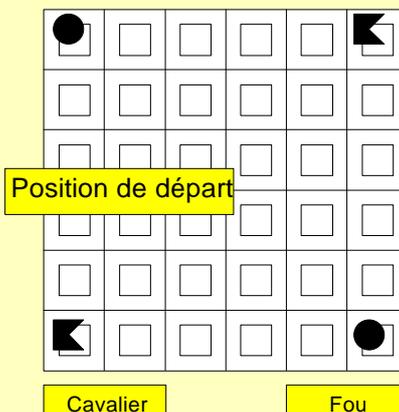
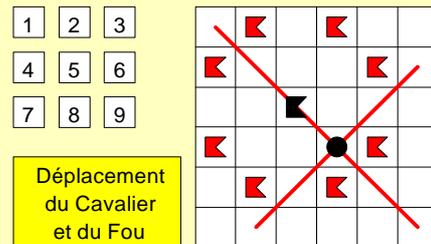
Damier 6*6, 2 Fous, 2 Cavaliers,
36 pions (4 séries de 1 à 9)

Les joueurs posent face cachée les 36 pions chiffrés.

Chaque joueur, à son tour, déplace 2 pièces quelconques. Le Fou et le Cavalier se déplacent comme aux Echecs. Puis le joueur à le choix entre 2 possibilités:

- 1° Le joueur regarde secrètement la valeur des 2 pions puis repose face cachée les 2 pions;
- 2° Le joueur regarde secrètement la valeur d'une pièce et capture l'autre pion sans avoir préalablement regarder sa valeur.

Une fois tous les pions capturés, la manche s'achève. Celui qui a le score le plus élevé après 3 manches gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Takito

Vieux Claude 1977
Descarte + Cogitas

Joueurs 2

Damier particulier

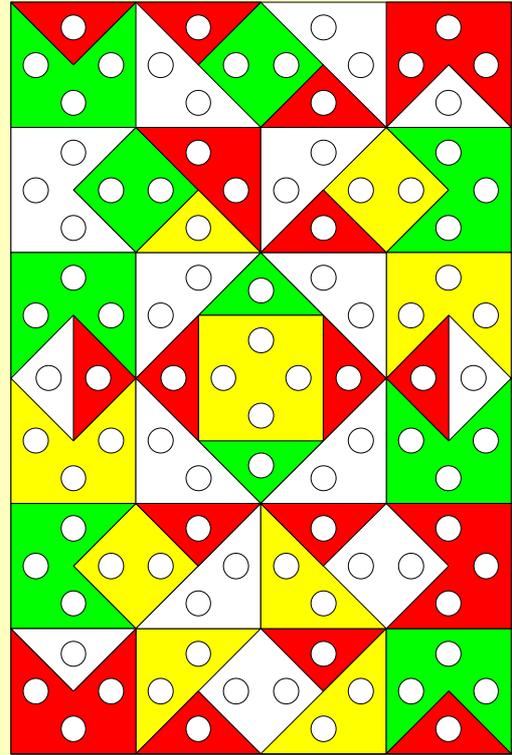
*8 fiches de 4 couleurs pour chaque joueur + 4f*4c*

Chaque joueur (à son tour de jeu) place une fiche colorée dans le trou d'une zone de même couleur.

Chaque joueur doit remplir une zone avant de passer à une zone contigüe. Si le joueur manque de fiche, il en pioche dans la réserve (16 fiches).

Quand un joueur a épuisé toutes les fiches d'une couleur, il rejoue immédiatement.

Le 1er qui se débarrasse de toutes ses fiches gagne.



(c) patrikarpentier@hotmail.com

Taktik

Berliner Spielkarten

Joueurs 2

Damier hexagonal

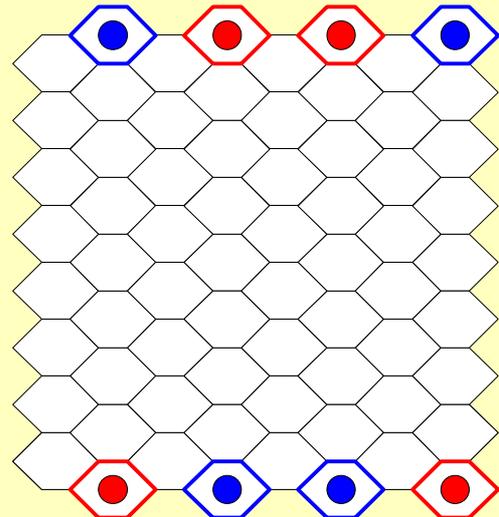
4 Bleus, 4 Rouges

Au départ, on place les pions sur les cases de même couleur.

Chacun son tour, les joueurs glissent un pion de leurs pions d'autant de cases vides qu'ils le désirent sans pouvoir passer ou aller sur des cases déjà occupées.

Le 1er qui aligne ses 4 pions gagne.

Taktik est un **morpion** hexagonal.



(c) patrikarpentier@hotmail.com

Tamtam-Apachi (le)

Trad Afrique

Joueurs 2

48 graines et 2 rangées de 6 trous (une pour chaque joueur)

Au départ, chaque trou possède 4 graines.

Chaque joueur, à son tour, pioche les graines de l'un de ses trous et les sème, une à une, dans les trous suivants en sens trigo.

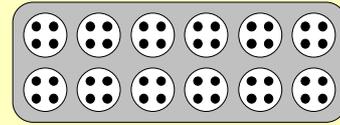
S'il aboutit dans un trou contenant déjà au moins une graine, il sème son contenu.

S'il aboutit dans un trou vide sur sa rangée, il capture les graines du trou adverse situé en face puis il passe son tour.

S'il aboutit dans un trou vide sur la rangée adverse, il passe son tour.

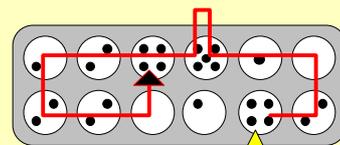
Quand plus aucune prise n'est possible, gagne celui qui possède le plus de graines.

Joueur



Joueur

Resème



Capture

Départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Tangram (le)

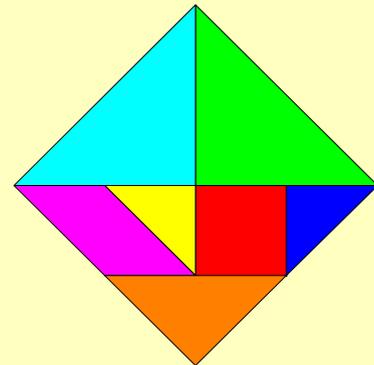
Chine Trad

Joueurs 1 2 3 4

7 pièces spéciales

Comme les **Pentominos** ou les **Tétrapentos**, il s'agit de reconstituer des formes, des silhouettes.

Dans un jeu à 2 ou plus, chaque joueur possède ses 7 formes et doit le premier reconstituer la silhouette désignée.



Les couleurs ne sont là que pour mieux distinguer les pièces.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Tchouka (la)

Trad Russie

Joueurs 1

5 cases (4 normales+1 rouma),
8 graines;

Au départ, on met 2 billes par case normale (ou trous), la rouma reste vide.

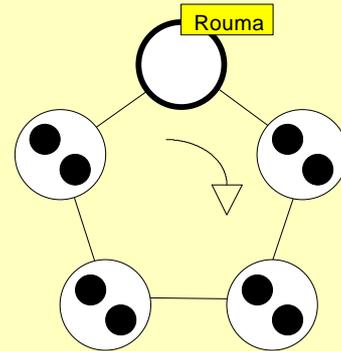
Le joueur prend les graines d'une case (sauf la rouma) et les sème une à une en sens horaire dans les autres (y compris la rouma).

Lorsque la dernière graine tombe...

- Dans la rouma, le joueur rejoue où il veut (sauf la rouma);
- Dans une case pleine, le joueur ramasse les graines qui y sont et les sème;
- Une case vide, le joueur a perdu.

Le joueur gagne s'il arrive à mettre toutes les graines dans la rouma.

Variante: le nombre de cases normales peut augmenter, il doit être pair et on met toujours $n/2$ graines dans chaque trou. Ex: 8 trous donc 4 graines dans chacun soit 32 graines au total. Il ne peut y avoir qu'une rouma.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Temples (le jeu des)

Escoffier L 1993

Joueurs 2

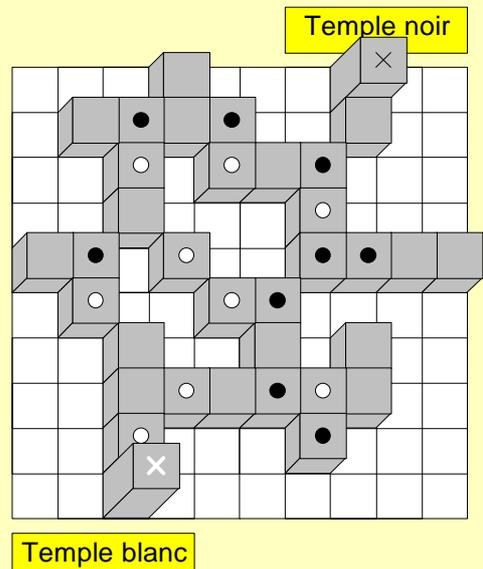
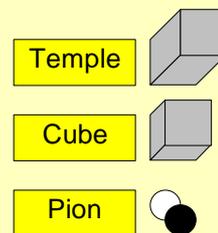
Damier 10*10, 9 pions Noirs, 9 pions Blancs,
1 temple Noir, 1 temple Blanc, 33 cubes

D'abord chaque joueur pose son temple sur sa première ligne puis alternativement pose les 30 cubes où il le désire sur le damier.

Chaque joueur à son tour de jeu a le choix entre :

- Déplacer ortho-diago un de ses **pions** d'un cube vers un autre cube voisin qui soit libre. Il est interdit d'occuper son propre temple.
- Déplacer ortho-diago un **cube** vide ou ayant un pion de sa couleur ou son temple d'une case à une autre. Idem pour son propre temple.

Le premier qui pose un pion sur le temple adverse gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Terrace (le)

Sylver Ed 1995

Joueurs 2

Damier 8*8 spécial

Des pions de 4 tailles pour chaque joueur

Le damier est divisé en zones en forme de L.
Chaque L possède une élévation différente.

Chaque joueur à son tour de jeu peut :

-Aller au même niveau

Une pièce peut glisser ortho-diago de n cases.

-Monter

Une pièce peut monter ortho-diago vers 1 case voisine vide.

-Descendre

Une pièce descend ortho vers 1 case vide.

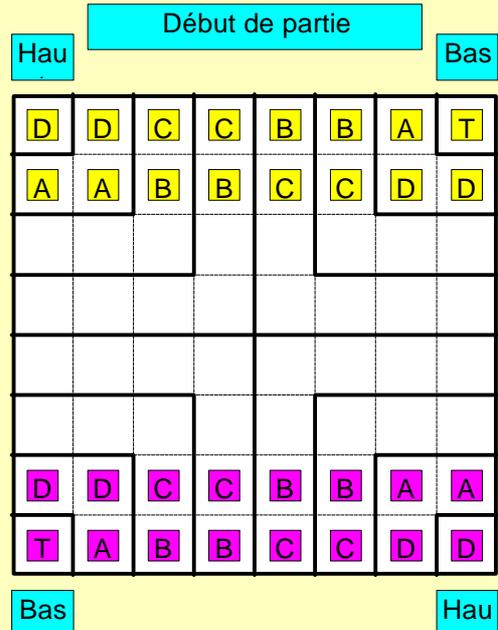
-Capturer

Une pièce capture un adversaire qui soit de la même taille ou plus petit en descendant dessus diago.

La pièce est alors retirée du plateau.

On peut capturer ses propres pièces.

Gagne celui qui capture le T adverse ou qui amène son T sur l'emplacement de départ du T adverse.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Tétrapentos (le)

Féroul J
1986

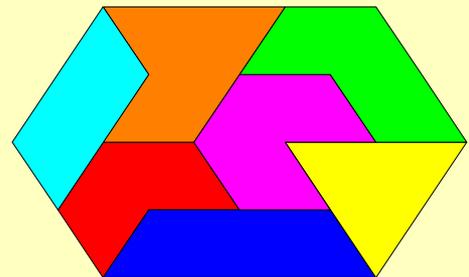
Joueurs 1 2 3 4

7 pièces spéciales

Comme les **Pentominos** ou le **Tangram**, il s'agit de reconstituer des formes.

Dans un jeu à 2 ou plus, chaque joueur possède ses 7 pièces et doit le 1er reconstituer la silhouette désignée.

Les pièces sont à base de 4 ou 5 triangles équilatéraux..



Les couleurs ne sont là que pour mieux distinguer les pièces.

(c) patrickarpentier@hotmail.com

TicTacToe (le)

Trad Europe

Joueurs 2

*Damier 3*3, 5 Blancs, 4 Noirs*

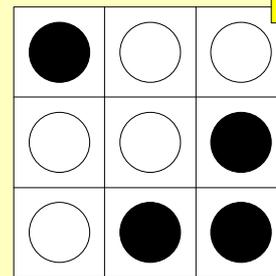
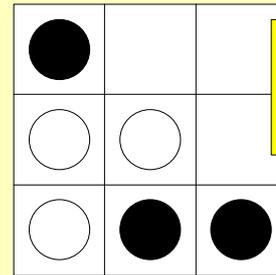
Au départ, le damier est vide. Blanc commence.

Le joueur, à son tour, pose sur une case vide un de ses pions.

Le 1er joueur qui aligne 3 de ses pions en ligne, en colonne ou en diagonale gagne.

Les parties nulles sont fréquentes.

Le Tictactoe (prononcez: tiktaktou) est un **morpion** simplifié.



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

Top 15

Milton Br

Joueurs 2

2 boîtiers de 15 alvéoles, 15 pions numérotés de 1 à 15 par joueur

Chaque joueur place ses 15 pions, face cachée dans ses alvéoles.

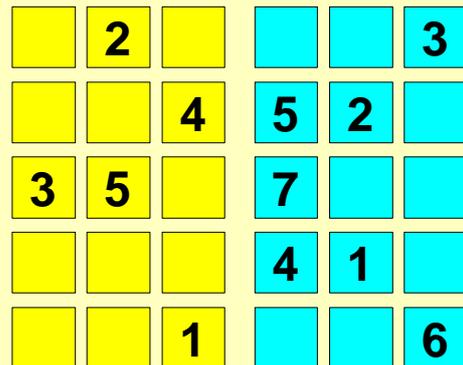
Le but du jeu consiste à retourner dans l'ordre les 15 pions adverses.

Chaque joueur, à son tour, retourne un pion de face cachée et regarde le n° du pion. Si celui-ci n'est pas la suite des pions déjà retournés, il est replacé face cachée.

Il faut donc découvrir la place du 1 puis celui du 2 etc...

Le 1er à découvrir tous les pions adverses gagne.

Petit jeu de mémoire.



Le joueur qui possède la grille jaune est plus près de gagner car il en est au chiffre 7 alors que Bleu qui doit découvrir la grille jaune n'en est qu'à

(c) patrikcarpentier@hotmail.com

Top Secret

Jumbo Ed

Joueurs 2 3 4

Plateau, 2D6, chaque joueur :

4 val, 7 agents, 4 secrets, 7 combats

Au départ, chaque joueur répartit secrètement dans ses 4 valises 4 secrets puis place ces valises sur des villes au choix. Les agents sont tous placés sur leur base de départ.

Chaque joueur, à son tour, lance les dés afin de déplacer au plus 2 agents (ou aucun; 1 agent=1 dé) de ville en ville. Les agents peuvent prendre ou laisser une valise par agent. Quand un agent est sur sa base d'arrivée, il ouvre la valise : les secrets d'état sont comptabilisés au crédit du joueur; s'il s'agit d'une bombe, le joueur doit éliminer la moitié de ses agents au choix. (7 ag => 3 tués).

Quand un agent entre dans une ville déjà tenue par un agent adverse ou plus, il y a combat. Chaque joueur découvre une carte de combat et le plus fort nombre gagne. Les cartes sont perdues, le vaincu repart à sa base de départ abandonnant sa valise dans la ville.

On ne peut pas aller sur une base ennemie. On ne peut pas rentrer sur sa base de départ. On ne peut plus ressortir de sa base d'arrivée.

Celui qui possède 10 secrets d'état gagne.

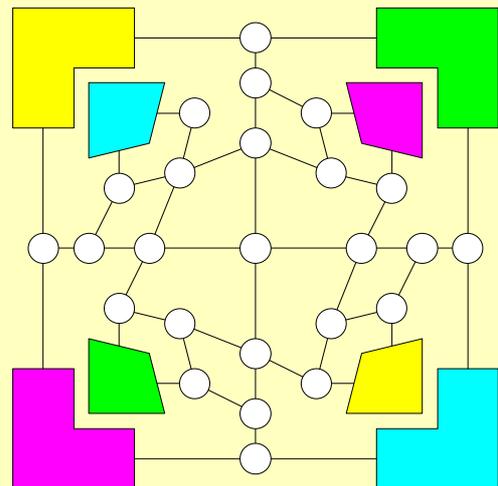
4 Cartes Secrets

1 secret d'état
3 secrets d'état
5 secrets d'état
1 bombe

Arrivée

Départ

Dé 6 faces:
0 1 1 2 2 3



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Totolospì

Indiens Moki

Joueurs 2

Grille 11*11

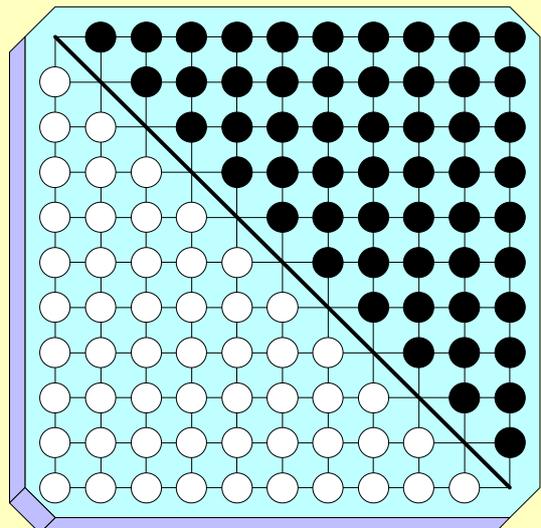
55 Noirs, 55 Blancs

Chaque joueur à son tour de jeu a le choix entre 2 actions :
-**Glisser** un pion d'une intersection à une autre qui soit vide tout en suivant les traits de jonction. Les pions avancent vers la grande diagonale.

-**Sauter** par dessus un pion adverse et le capturer.

Une restriction de taille : Les pions peuvent se déplacer le long de la grande diagonale mais pas la franchir. Donc les batailles se passent sur celle diagonale.

Le 1er qui capture le + de pions adverses gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Tours (les)

Joueurs 2

Damier 8*8, 15 Noirs, 15 Blancs

Chaque joueur, à son tour, crée une tour (pile) puis la fait s'écrouler.

Une tour est composée de n pions seuls (ou pion du sommet d'une pile) pris en ligne droite (ortho-diago) et de même couleur. Le dernier pion de la ligne sert de base à la pile. Un pion isolé (ou une tour isolée) ne peut donc jouer.

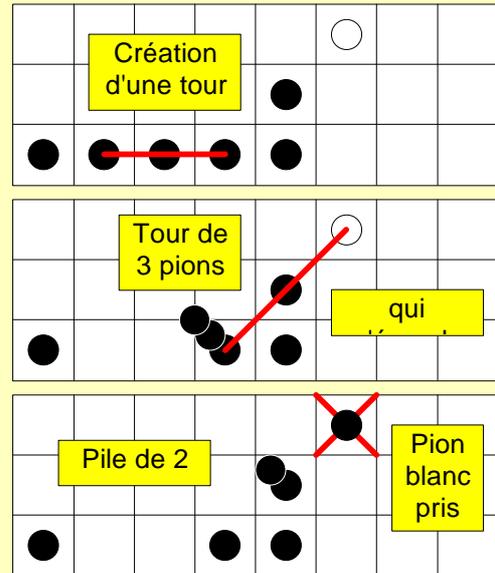
L'écroulement de la pile se fait en ligne ortho ou diago par étalement des pions de la pile. La base de la pile reste sur place.

Tout pion adverse recouvert par un pion issu de l'écroulement de la pile est retiré du jeu.

Tout pion du joueur recouvert par l'écroulement de la pile permet la création de pile à 2 éléments.

Le 1er à construire une pile de 3 pions de sa couleur (après écroulement) gagne.

Celui qui n'a plus que 2 pions en jeu perd.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Trangouar (le)

Carpentier P
1994

Joueurs 2-3

Réseau, 9 Noirs, 9 Blancs, 9 Gris,
27 billes, 3 pièces de monnaie

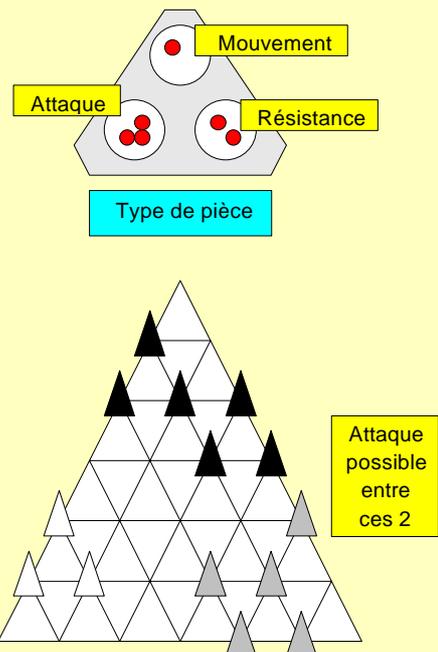
Les pièces sont triangulaires et comportent 3 alvéoles.

Chaque joueur prend entre 3 et 9 pièces de sa couleur et les pose sur les intersections vides de son coin du damier puis il répartit 27 billes dans les alvéoles de ses pièces. Une alvéole contient entre 0 et 3 billes..

Les joueurs ont le choix pour leur tour de jeu entre :

- Ne rien faire;
- Modifier la répartition des billes au sein d'une pièce;
- Glisser une de leurs pièces d'autant d'intersections qu'il y a de billes dans la réserve "Mouvement" de celle-ci. On ne peut pas sauter par dessus une autre pièce;
- D'attaquer une pièce adverse avec une pièce à lui. Les 2 pièces doivent être en contact. On fait la somme des billes d'Attaque de la pièce attaquante, on y soustrait les billes de Résistance de la pièce attaquée, cela donne le nombre de billes que l'attaqué doit soustraire de sa pièce (la répartition est à son choix) si ce nombre est positif et non nul (sinon il ne se passe rien). Une pièce dont toutes les alvéoles sont vides est un cadavre qui reste sur le plateau et qui n'appartient à personne. Une pièce bloquée par des cadavres et/ou le bord du plateau devient à son tour un cadavre. L'attaque n'est absolument pas obligatoire.

Le dernier joueur à posséder encore des pièces (non cadavres) gagne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Transfer

Ravensburg

Joueurs 2

Damier 9*5, 2 curseurs mobiles,
35 pions (7 coul)

Un des joueurs répartit les 35 pions sur le damier à condition que 2 pions de même couleur ne soient pas contigus. L'autre commence.

1° Chaque joueur, à son tour, charge son curseur de 1 à 3 pions provenant de n'importe quelle rangée. Deux pions (ou plus) contigus de même couleur ne peuvent plus être séparés.

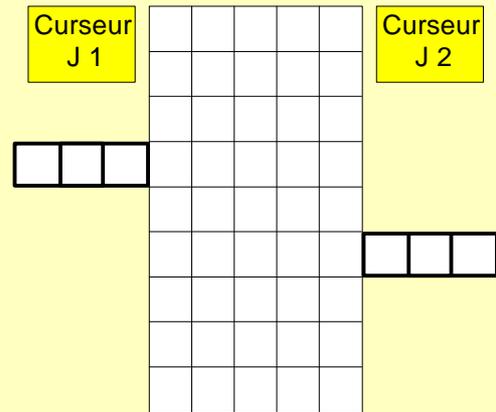
2° Puis dépose ces pions dans la ou les rangées de son choix. Les pions repoussés le sont dans le curseur adverse.

3° Ensuite, le joueur décharge le curseur adverse afin de combler les rangées vides.

5 pions de même couleur sur une rangée forment un alignement inamovible. Le jeu s'achève lorsque toutes les rangées sont alignées.

Celui qui a aligné le plus de rangées gagne.

Variante du **Morpion** et aussi du **Push Over**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Trespass (le)

Lakeside

Joueurs 2

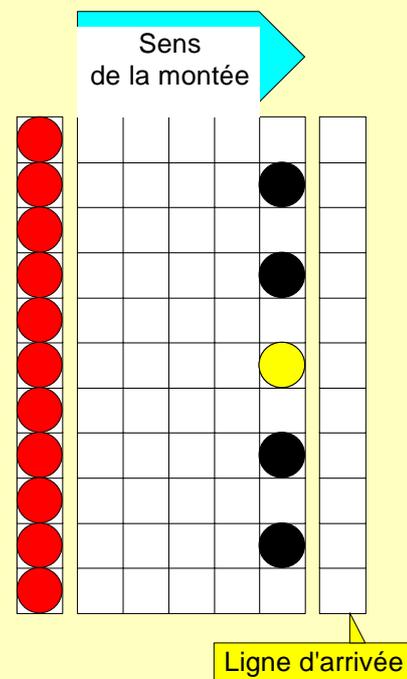
Grille verticale,
4 Noirs, 1 Jaune, 11 Rouges

Un joueur est Rouge et l'autre est Jaune/Noir.

Les pièces **Rouges** glissent en montant ortho d'une case. Les **Noirs** glissent d'autant de cases voulues en ortho.. **Jaune** se déplace d'une case ortho et sert à éjecter les Rouges en se posant dessus. Le saut est interdit. Jaune et Noirs ne peuvent aller dans les 2 rangées extrêmes.

Chacun son tour, les joueurs déplacent une de leurs pièces (une rouge; une jaune ou une noire).

Rouge gagne s'il place une pièce sur la ligne d'arrivée. Jaune gagne s'il bloque Rouge ou capture toutes ses pièces.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Triangles (les)

Dujardin Ed

Joueurs 2 3 4

*Damier triangulaire,
40 triangles (10b 10r 10v 10j)*

Chaque joueur possède au départ un capital de 100 écus. On désigne qui choisira les 2 triangles.

A chaque tour, le joueur ayant remporté les précédentes enchères met en jeu 2 triangles qu'il choisit parmi les restants. Chaque joueur écrit secrètement sa mise, les triangles sont attribués à celui qui a dévoilé la plus grosse mise. Toutes les mises sont perdues. Le vainqueur pose ses 2 triangles sur le damier.

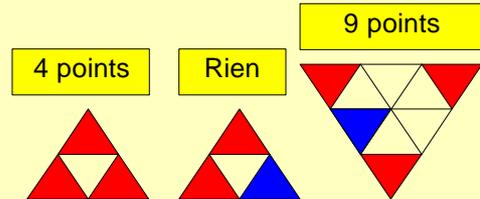
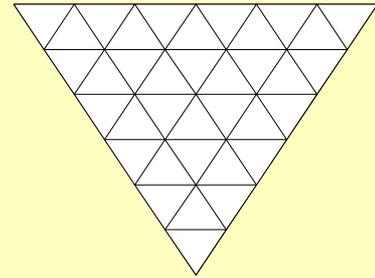
En cas d'égalité, les mises sont perdues et on recommence avec les 2 mêmes triangles.

Tous les 3 tours, les joueurs reçoivent une dotation de 100 écus qu'ils ajoutent aux écus qu'ils possèdent encore.

Celui qui répartit 3 pièces de la même couleur comme sommets d'un triangle virtuel gagne autant de points qu'il y aurait de pièces pour remplir son triangle. D'autres pièces (peu importe la couleur) peuvent se trouver dans le triangle.

Quand toutes les cases du damier sont remplies ou quand on ne peut plus créer d'autres grands triangles, gagne celui qui a le plus de points (et plus d'écus).

Attention, j'ai reconstitué la règle, elle n'est donc pas garantie mais ce jeu fonctionne.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Trias (le)

Grandjean Y
1980

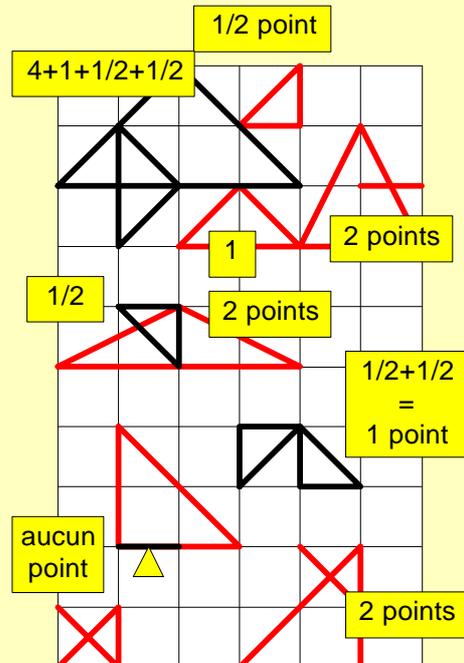
Joueurs 2

*Feuille quadrillée 10*10,
1 crayon rouge et un Bleu*

On trace un carré de 10 carreaux d'arête dans lequel on jouera.

Chaque joueur, à tour de rôle, trace un trait selon le côté ou la diagonale d'un carreau afin de construire des triangles dont les 3 côtés soient de sa couleur.

Lorsque les 2 joueurs ne peuvent plus jouer, on comptabilise les points qui sont fonction de la surface (un carreau = un point).



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Trice (le)

Looney Andrew
1997

Joueurs 3

Damier triangulaire, 1D4

Par joueur : 3 grands, 3 moyens, 3 petits

Au départ, le damier est vide.

Chaque joueur à son tour lance le dé à 4 faces. Il faut 3 points pour déplacer un grand pion, 2 pour un moyen et 1 pour un petit. On peut déplacer plusieurs pièces sans consommer tous les points.

L'introduction supplémentaire d'un pion se fait par l'une des 3 cases grises vides d'angle et coûte autant de points qu'un déplacement. Chaque joueur peut aussi introduire gratuitement une seule pièce de n'importe quelle taille et ce en début de tour, cette pièce pouvant être ensuite déplacée.

Un joueur ne peut occuper (ou attaquer) dans une case bi-symbole que si on a au moins 4 pions en jeu. Il ne peut entrer dans la case tri-symbole que s'il occupe 2 bi-symboles.

Capture : Si un pion entre dans une case qqc déjà occupée par un pion adverse et que la taille de l'attaqué est plus petite que celle de l'attaquant, l'attaqué est sorti du jeu.

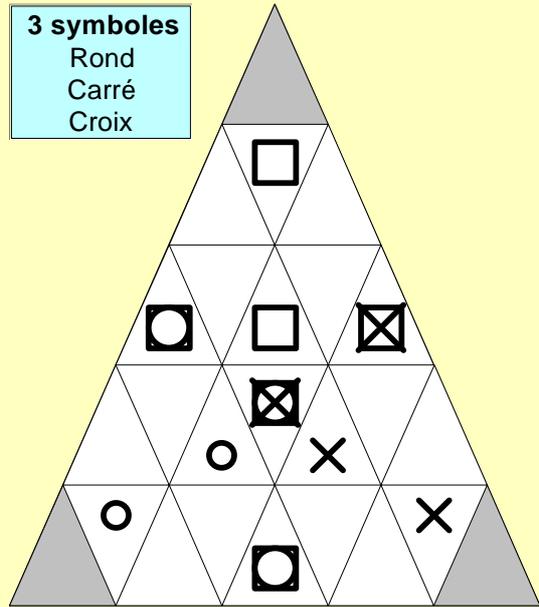
Si les 2 pions ont de même taille, l'attaqué est sorti du jeu et l'attaqué passe descend d'une taille (Grand-> moyen; moy->petit). Si l'attaquant était petit, il est aussi sorti du jeu. L'attaquant ne doit pas être plus petit que l'attaqué.

Celui qui occupe la case **tri-symbole** peut enlever n'importe quelle pièce gratuitement si celle-ci est dans une case marqué d'un symbole

Celui qui occupe les 10 cases-symbole **gagne**.

3 symboles

Rond
Carré
Croix



Case de
chargement

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Triek (le)

Carpentier P
1995

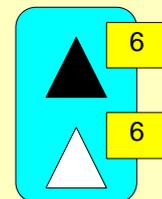
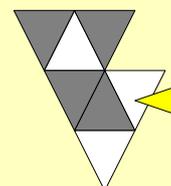
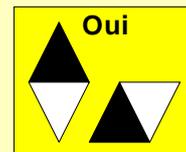
Joueurs 2

*6 triangles équilatéraux Blancs
et 6 Noirs.*

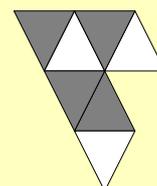
Le 1er joueur pose un triangle des siens sur la table puis le 2ème pose un de ses triangles jointifs par un côté.

Puis à tour de rôle, les joueurs continuent à poser des triangles à condition qu'au moins un côté en touche un autre, ou bien ils font pivoter un de leurs triangles déjà posés autour de sa pointe, à condition cette fois que le triangle à la suite de la rotation reste connexe.

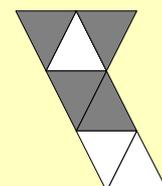
Le premier qui forme un grand triangle équilatéral d'au moins 4 pièces gagne.



Possibilité 1



Possibilité 2



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Trimok (le)

Ollikainen A & J 1996

Joueurs 2

Damier 6x6,

Par joueur (Blanc, Noir) : 4 ciseaux, 4 Pierres, 4 Papier.

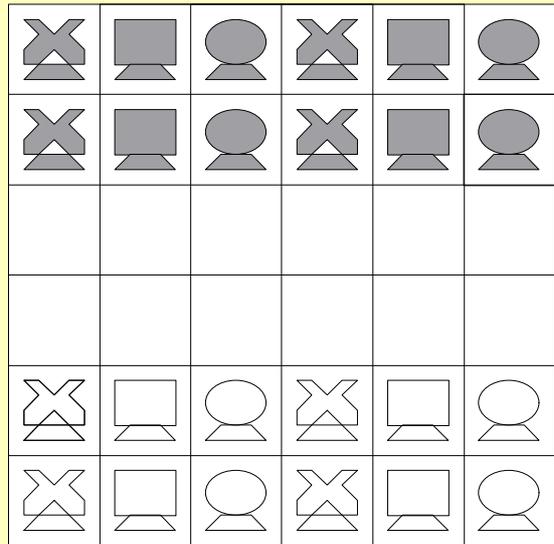
Chaque joueur, à son tour de jeu, **déplace** une de ses pièces d'une case vers l'avant ou les côtés mais jamais en reculant (soit 5 directions sur les 8).

Quand un pion est arrivé sur la **dernière ligne** (soit la 1er ligne de l'adversaire), on agit comme si les 2 bords extrêmes étaient jointifs et ainsi le pion a 3 possibilités pour revenir sur sa 1ère ligne : soit dans la même colonne, ou sur l'une ou l'autre des cases voisines.

Si la case de fin de déplacement est **occupée** par un pion adverse plus **faible**, il y a prise :

- Pierre capture Ciseau
- Ciseau capture Papier
- Papier capture Pierre.

Gagne celui qui capture toutes les pièces adverses ou qui bloque son adversaire.



Ciseau

Papier

Pierre

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Trinôme (le)

Jocus 1990

Joueurs 2

Damier 11*11

3 demi-sphères, 6 cubes, 6 pyramides par joueur

Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces.

La **pyramide** se déplace diago d'une case.

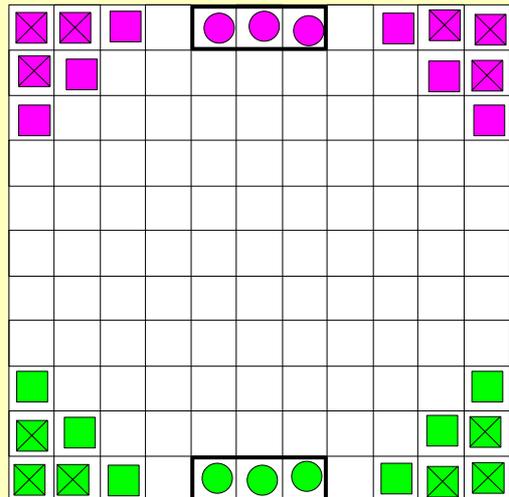
Le **cube** se déplace ortho d'une case.

La **demi-sphère** se déplace ortho-diago de deux cases sans pouvoir sauter de pièce.

Une pièce peut capturer une pièce adverse en prenant sa place. La pièce capturée est retirée du damier.

Le premier à placer 3 pièces différentes (sph, pyr, cube) dans les 3 cases spéciales du camp adverse **gagne**.

Celui qui n'a plus une seule pièce d'une variété (exemple qui a perdu ses 6 cubes) **perd**.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Troll (le)

Joueurs 2

*Damier 8*8, 64 pions bifaces,
un joueur Blanc et l'autre Noir.*

Blanc prend les bords haut et bas et Noir les bords gauche et droit.

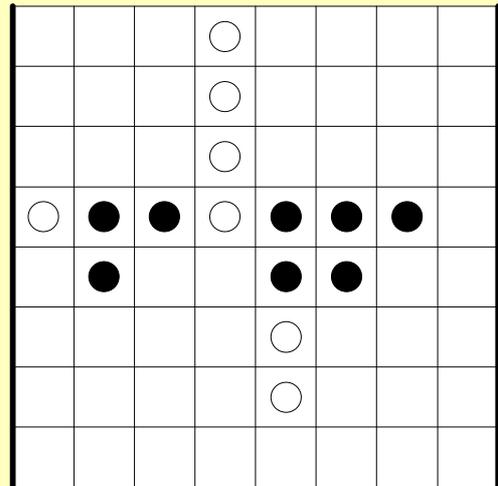
Jeu; Chaque joueur, à son tour, pose un pion sur une case vide. Une restriction s'il pose ce pion sur les cases du bord adverse ou dans un coin : ce pion doit permettre une capture par retournement.

Retournement: Quand un pion prend en tenailles avec un pion du même camp un ou des pions adverses contigus en ligne ortho ou diago, les pions adverses sont retournés (comme à **Othello**).

Gagne le 1er qui arrive à joindre d'une chaîne continue (jointive ortho) ses 2 bords par ses pions.



Une face
blanche et une



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Tug (le)

?

Joueurs 2 3 4 5 6

*1000 points par joueur
n jetons par joueur*

En cachette des autres, chaque joueur mise un certain nombre de points (enchère).

Puis tout le monde dévoile son enchère.

Celui qui a l'enchère la plus élevée gagne 1 jeton de chaque perdant.

Celui qui n'a plus aucun point ne peut plus miser mais continue à donner des jetons à celui qui a la plus haute enchère.

Celui qui a au moins $5 \cdot (\text{nbrejoueurs} - 1)$ jetons gagne.

2 joueurs : 5 jetons

3 joueurs : 10 jetons

4 joueurs : 15 jetons

5 joueurs : 20 jetons

6 joueurs : 25 jetons

Pas de dessin prévu

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Turnabout (le)

Magnif

Joueurs 2

Damier de 8*8,

32 carrés à double face

Le plateau est vide au départ.

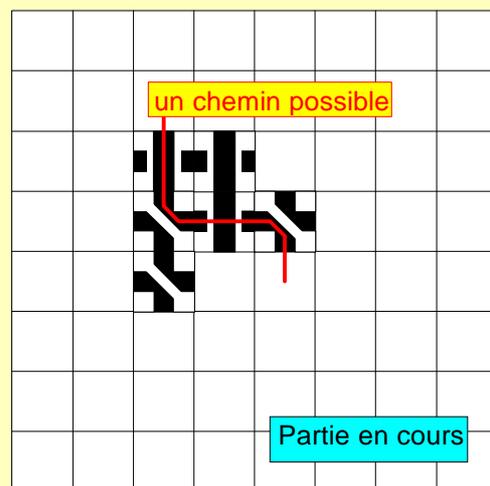
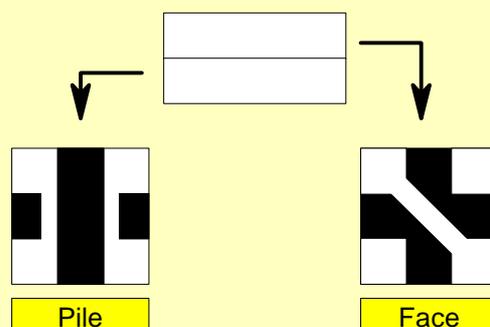
Un joueur sera l'Attaquant et l'autre le Défenseur. Puis ils décident qui sera Croix (ou pile) et qui sera Courbe (face).

Un côté de la pion relie les 2 bords opposés et l'autre côté, 2 coins jointifs.

Chacun son tour, les joueurs poseront une pièce de leur face dans une case vide.

L'Attaquant gagne en reliant d'une ligne continue 2 bords opposés (Nord-Sud ou Est-Ouest).

Le Défenseur gagne s'il empêche cette liaison, une fois toutes les pièces posées.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Twixt (le)

?

20°

Joueurs 2

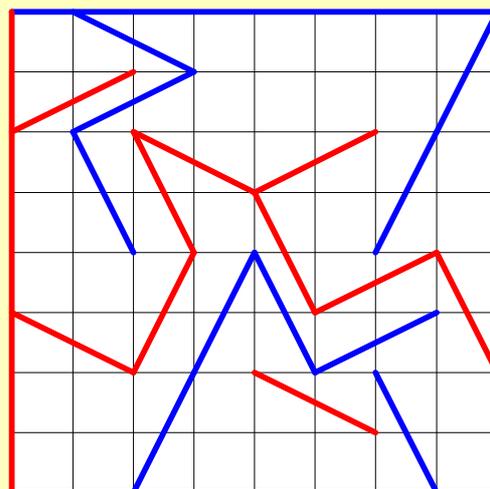
Papier quadrillé,

1 crayon Rouge et un Bleu

On délimite un carré de 24 lignes sur 24. Le joueur Rouge sera EstOuest et le Bleu, NordSud.

A tour de rôle, les joueurs tracent un segment correspondant à la diagonale d'un rectangle de deux cases, d'une intersection du quadrillage à l'autre, sans couper d'autres segments déjà existants. Les coins appartiennent aux 2 joueurs.

Le 1er joueur à joindre ses 2 bords par une ligne continue est le gagnant.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Uisge (le)

Hexagames

Joueurs 2

*Damier 7*7, 6 Blancs, 6 Noirs*

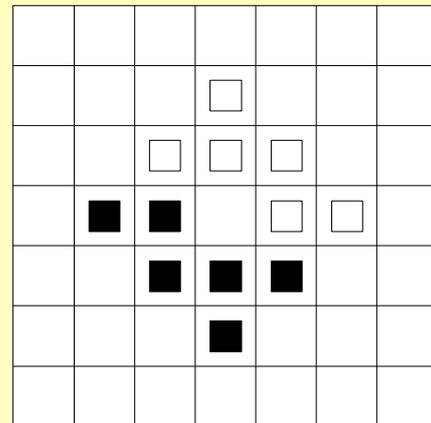
Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions :

-Soit en sautant (sans prise) par dessus un pion ortho. On retourne alors le pion sauteur qui change de face;

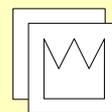
-Soit en glissant d'une case ortho ou diago si le pion est face couronne.

Les pions doivent rester liés par au moins un côté ortho afin que les 12 pions restent chaînés entre eux.

Le 1er qui a ses 6 pions retournés, face couronnée, gagne.



Position de départ



Pion biface:
une face vide
une face couronnée

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Vaeva (le)

Novolud

Joueurs 2

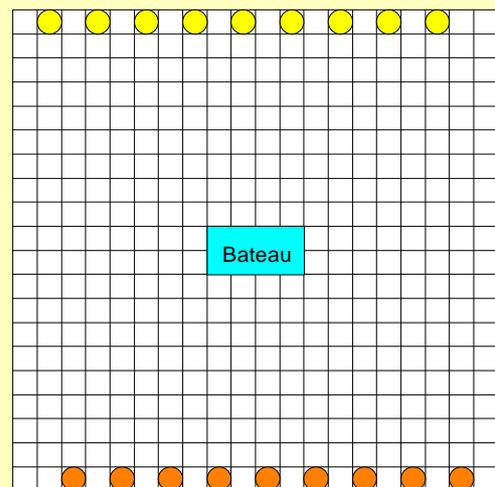
*Damier 20*20, bateau 4*2,
9 Oranges, 9 Jaunes*

Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions en diago d'une case ou par saut (les pions sautés forment une ligne diago continue).

Le pion peut prendre place dans le bateau ortho ou diago, mais pas à la suite d'un saut.

Le joueur peut aussi glisser le bateau ortho d'autant de cases qu'il y a de pions du joueur au dedans.

Le 1er qui embarque 5 pions dans le bateau gagne.



Position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Virallo (le)

Carpentier P
1994

Joueurs 2

Damier 7*7, 21 neutres (Gris)
49 pions bifaces (Bleu/Rouge)

Les 2 joueurs placent 2 de leurs pions (face de leur couleur visible) dans des coins opposés.

Puis les joueurs s'accordent sur le nombre de neutres qu'ils placent un à un de façon symétrique (vert/hor/vert+hor) sur des cases vides sans bloquer les coins.

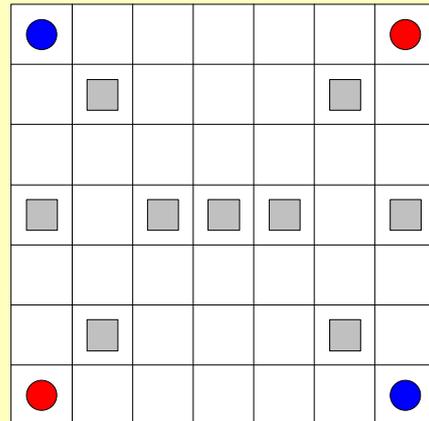
Chaque joueur à son tour pose un pion dans une case vide contigüe (ortho-diago) à au moins un pion de sa couleur.

Tous les pions adverses voisins (ortho-diago) du pion posé changent de couleur.

Un joueur bloqué passe son tour.

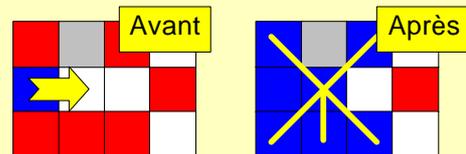
Une fois toutes les cases occupées, gagne celui qui possède le plus de pions à sa couleur.

Une parenté lointaine avec **Othello**.



Exemple de départ

Pion biface



(c) patrickcarpentier@hotmail.com

Wali (le)

Trad Mali

Joueurs 2

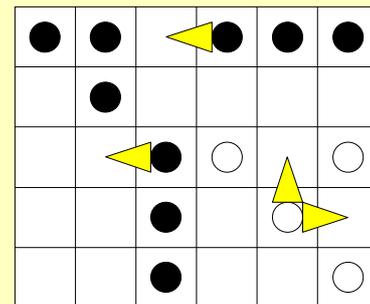
Damier 6*5, 12 Noirs, 12 Blancs

Ce jeu se déroule en 2 parties:

1°: Le damier est vide. A tour de rôle, les joueurs posent un de leurs pions sur une case vide. Il est interdit d'avoir des alignements ortho supérieurs à 2 pions identiques. Ceci jusqu'à épuisement des 24 pions.

2°: Chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions vers une case ortho libre. Si à la suite de ce déplacement, le joueur réalise un alignement continu ortho de 3 pions, il retire définitivement un pion adverse quelconque.

Le 1er joueur qui possède moins de 3 pions perd.



Diverses possibilités d'alignement

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

Xexex (le)

Carpentier P
1989

Joueurs 2

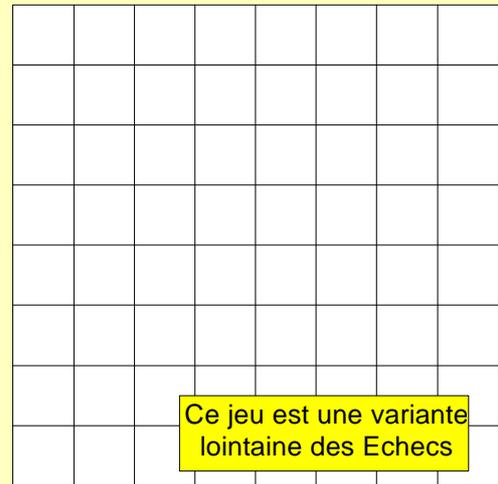
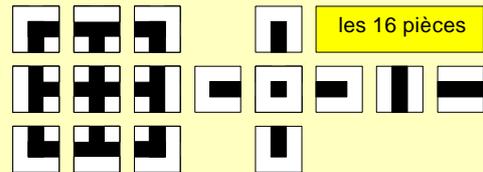
Damier 8*8, 16 pièces par joueur (Noir et Rouge)

Au début du jeu, les joueurs placent leurs 16 pièces comme ils le désirent sur leurs 2 premières rangées.

Chaque joueur, à son tour, a le choix entre 2 actions:

- Pivoter d'1/4 de tour sur son axe une pièce quelconque;
- Déplacer d'une case une de ses pièces dans l'une des directions indiquée sur celle-ci. Ainsi, la pièce en forme de T peut descendre, aller à droite ou à gauche mais pas monter. Si la case d'arrivée contient une pièce adverse, cette dernière est capturée.

La pièce «Point» ne peut ni se déplacer, ni pivoter.
Le 1er à capturer cette pièce gagne.



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

Y (le jeu de l')

Titus Charles

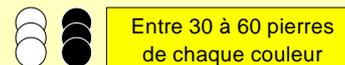
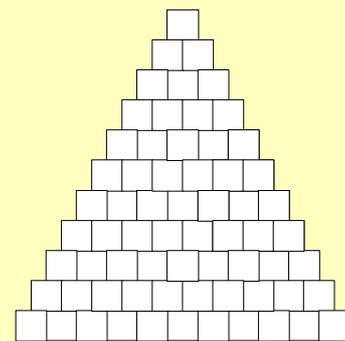
Joueurs 2

Damier triangulaire
des pierres Noires, des Blanches

Chaque joueur à son tour de jeu pose une pierre de sa couleur dans une case vide. Le joueur qui joue le 1er coup doit poser sa pierre sur une case du bord du damier, ceci pour éviter d'occuper une case du centre, ce qui donne alors un net avantage à celui-ci.

Les 3 cases de coin connectent 2 côtés d'un coup, ce qui fait qu'elles sont stratégique.

Le premier à relier **les 3 cotés en une chaîne continue** de pierres de sa couleur **gagne**



(c) patrikcarpentier@hotmail.com

Yasko (le)

Carpentier P
1994

Joueurs 2 3 4 5

Plateau 7*7,

4 pions Gendarmes, 1 pion Voleur

On place les pions comme indiqué sur le dessin : Gendarmes aux 4 coins et Voleur au centre.

Chaque joueur à son tour déplace un pion d'une intersection à sa voisine (qu'elle soit un centre ou non). S'il se trouve sur un centre, il peut aussi aller vers le centre voisin (soit 2 cases d'un coup) ou bien aller à l'intersection voisine.

Les joueurs n'ont pas le droit d'aller sur un emplacement où se trouve déjà un Gendarme.

Le but des Gendarmes est de capturer le Voleur en prenant sa place. Le Voleur marque autant de points qu'il a pu jouer de tours. Le jeu se joue en plusieurs manches jusqu'à ce que tous les joueurs aient été Voleurs.

Répartition

2 joueurs

V G 4

3 joueurs

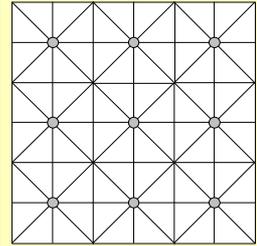
V G 2 G 1 G 1

4 joueurs

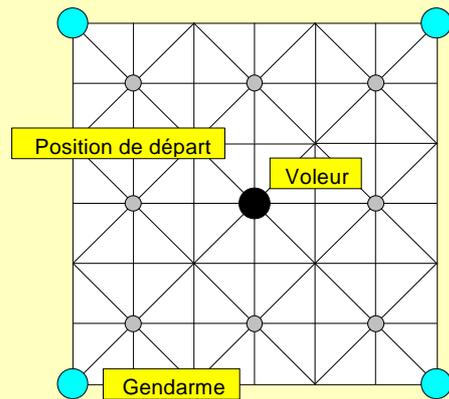
V G 2 G 2

5 joueurs

V G 1 G 1 G 1 G 1



9 Centres (gris)



(c) patrickcarpentier@hotmail.com

Yatzy (le)

Idéal Loisirs

Joueurs 2

Damier vertical 8*8, 4 dés,

100 pions

4 séries (♣♦♥♠) de 25 pions.

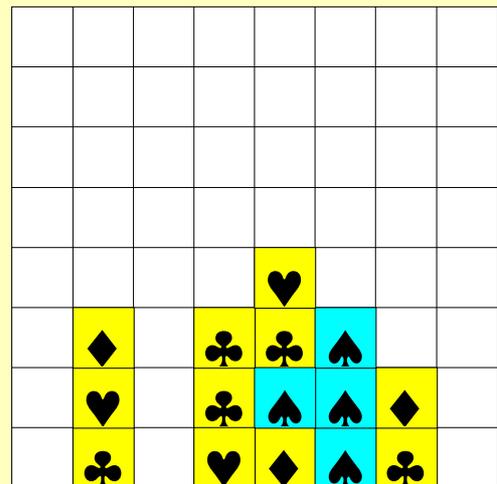
Chaque joueur, à son tour, lance les dés et glisse par le haut les pions indiqués par les dés. Le joueur peut marquer de suite les points donnés par les alignements ou attendre le tour suivant.

Les ♦ valent 2 points chacun, ♥ 3, ♠ 4 et ♣ 5.

Donc un alignement de 3 trèfles vaut 15 points. Les différents totaux s'additionnent.

Un alignement comptabilisé ne peut plus être prolongé.

Une fois les 64 cases occupées, celui qui possède le plus de points gagne. Voir **Puissance 4**.



Alignement de 3 ♠
(3*4=12 points)
croisé avec un autre de 2
(2*4=8 points)

F

(c) patrickcarpentier@hotmail.com

Yin & Yang

Jumbo Ed

Joueurs 2

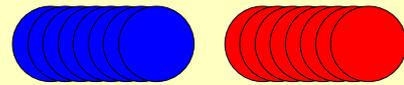
8 disques Yin, 8 disques Yang

Un joueur prend les disques Yin et l'autre les Yang.
La table est vide au début du jeu.

Chaque joueur, à son tour:

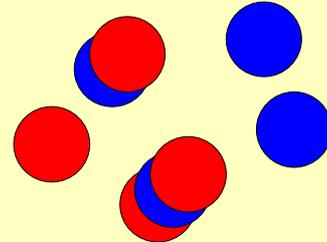
- Soit **pose** un de ses disques (non encore placés) sur la table, ou sur un ou deux disques quelconques déjà posés, une pile étant limitée à 3 disques maximum;
- Soit **déplace** un disque adverse (soit isolé ou au sommet d'une pile) et le pose sur la table ou sur un disque (ou une pile) déjà posé.

Le 1er à avoir **5 de ses disques** apparents sur la table gagne.



8 disques
Yin

8 disques
Yang



Partie en cours
3 Yang et 2 Yin apparents



Autre type de disque.
Ainsi il faut mémoriser
les disques recouverts
car le bord des pièces
est identique quelque
soit la couleur du disque

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Yote (le)

Trad Mali

Joueurs 2

Damier 6*5, 12 Noirs, 12 Blancs

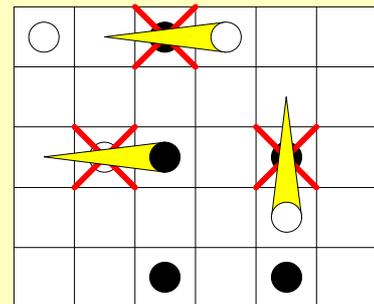
Le damier est vide au départ.

Chaque joueur, à son tour, a le choix entre 3 possibilités:

- 1°: Il place un de ses pions non déjà posés sur une case vide.
- 2°: Il glisse ortho un de ses pions vers une case voisine libre.
- 3° Il saute ortho par dessus un pion adverse. Ce pion pris est retiré ainsi qu'un autre pion adverse quelconque.

Le 1er joueur qui ne possède plus de pion(s) perd.

Ce jeu est très proche du **Wari**.



Diverses possibilités de prise



Déplacement
d'un pion

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Ziggourat (la)

France
20°

Joueurs 2

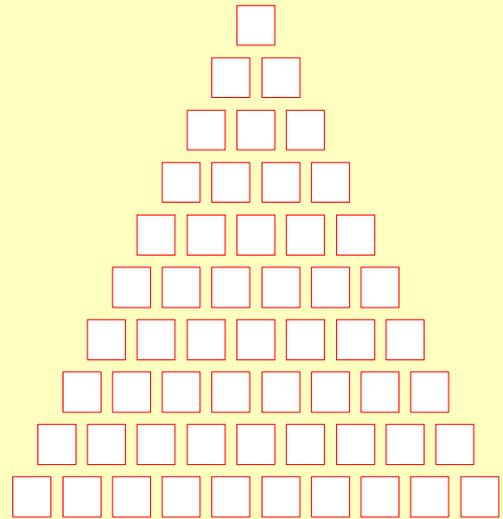
2 dés, 55 pions par joueur

Chaque joueur construit une pyramide à base 10.

Puis chaque joueur, à son tour, lance les dés. Le total des dés indique le nombre exact de pions à retirer de l'un des côtés. Exception: pour enlever un pion, il suffit de faire un 1 sur l'un des dés. Au départ, on ne peut retirer 1 ou 10 pions.

Le 1er à détruire sa pyramide gagne.

Il s'agit d'une version du **Nim** avec des dés.



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Zip (le)

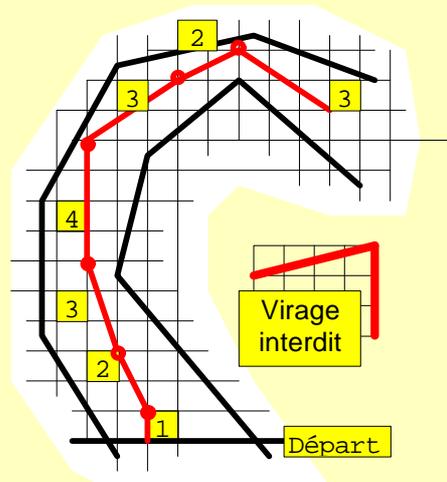
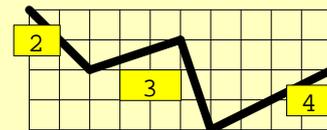
France
20e

Joueurs 2 à 6

Feuille quadrillée, un crayon de couleur différente par joueur

On dessine d'abord un circuit délimité par 2 polygones fermés, avec une ligne de départ dont la largeur est autant de carreaux qu'il y a de joueurs. Il ne peut y avoir qu'une voiture par intersection durant tout le jeu.

Chaque joueur se déplace à son tour vers l'avant en traçant une trajectoire mesurant du même nombre comme carreaux qu'aux déplacements précédente (si le déplacement étant dont auquel inscrit dans un rectangle, on prendrait le côté le plus grand), ou un carreau de plus ou un carreau de moins. le trajet peut couper un autre trajet, le trajet du circuit n'a pas le droit de sortir du pilote, s'il ne peut faire autrement, il perd, de plus, l'angle des virages ne doit pas être inférieur à 90 degrés, un virage à 90° est permis, au départ, la vitesse est de 1 carreau, le 1er joueur à avoir fait le tour du circuit a gagné, une variante consiste à autoriser des accélérations et des freinages de 2 carreaux à la fois, ce jeu est parfois connu sous le nom de «la Course automobile».



(c) patrickarpentier@hotmail.com

Zug (le)

???

Joueurs 2

*Damier 17*17 divisé en 3 zones*

12 pions noirs, 12 pions blancs

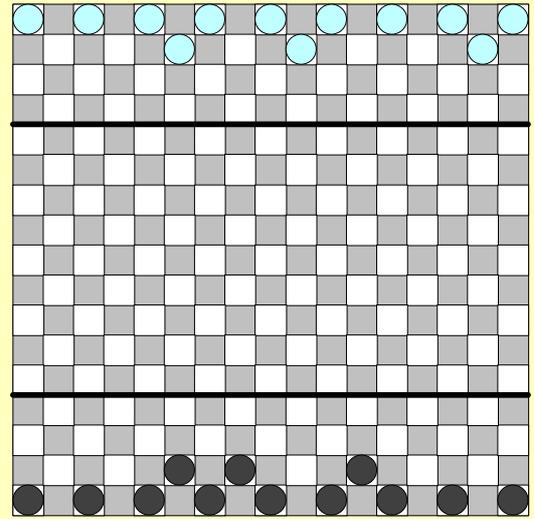
Chaque joueur place 9 pions sur les cases blanches de la première rangée de leur camp puis les 3 pions restant sur les cases blanches de leur choix de la deuxième rangée. Blanc joue le premier.

Chaque joueur à son tour :

- Glisse diago un pion d'une case vers l'avant (2 directions),
- Saute diago par dessus un pion quelconque vers l'avant.

Aucun pion ne peut entrer dans le camp adverse s'il reste au moins un pion dans son propre camp.

Gagne celui qui fait parvenir 9 pions sur la dernière rangée et les 3 autres sur la deuxième.



Exemple de position de départ

(c) patrickarpentier@hotmail.com

Sylvie

Joos Ed

Joueurs 1 (moi)

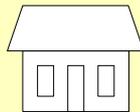
1 maison, 2 voitures

2 enfants (Florence et Rémy)

Initialisation du jeu: Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, Sylvie est ma femme, mon plus beau cadeau, mon plus grand jeu.

Déroulement du Jeu Aimer Sylvie.

Fin du jeu Jamais.



Cette page de dédicace montre l'ancien format du carnet avant que je ne décide que tout le texte de la règle devait être visible
Les lignes d'angle en bas à droite délimitent le nouveau format.