

JEU D'ÉCHECS

Contenu de jeu :
1 plateau de jeu, 32 pièces d'échecs.

Les Échecs se jouent à deux sur un échiquier de 64 cases (plateau de jeu en bois) colorées alternativement en blanc ou en noir, sur lesquelles sont disposées 32 pièces de jeu (16 par joueur, voir figure 1).

But du jeu :
Le but de ce jeu est d'atteindre une position dite "échec et mat" dans laquelle le Roi de l'adversaire est dans l'impossibilité de s'échapper.

Préparation du jeu :
La case blanche du bas doit se trouver à la droite du joueur.
Les pièces sont placées comme suit de gauche à droite et sur 2 rangées : une Tour, un Cavalier, un Fou, le Roi, la Reine qui est toujours placée sur sa couleur, puis un Fou, un Cavalier et une Tour – sur la rangée suivante 8 pions.

Les règles à suivre :
1. Les blancs commencent toujours la partie.
2. Au premier coup, les joueurs ne peuvent déplacer qu'un Pion ou un Cavalier.
3. Chaque coup suppose que le joueur déplace ses propres pièces vers une autre case et prenne la pièce de l'adversaire qui s'y trouverait éventuellement.
4. Une pièce peut toujours se poser sur une case vide.
5. Quand une pièce prend une pièce adverse, elle doit se mettre à sa place.

6. A l'exception du Cavalier, aucune pièce ne peut sauter par-dessus une case occupée.

Les pièces et leurs déplacements :

A. La Tour : (Figure 5)

1. Elle se déplace d'une ou plusieurs cases horizontalement ou verticalement.
2. Elle ne peut pas sauter une pièce adverse.

B. Le Fou : (Figure 6)

1. Il se déplace diagonalement d'une ou plusieurs cases sur les cases de même couleur que sa case de départ.
2. Il ne peut pas sauter une pièce adverse.

C. La Reine : (Figure 4)

1. Elle se déplace comme la Tour et le Fou c'est-à-dire à la verticale, à l'horizontale et en diagonale.
2. Elle ne peut pas passer par-dessus une autre pièce.

D. Le Roi : (Figure 2)

1. Le Roi se déplace d'une case à la fois dans n'importe quelle direction.
2. Lorsqu'un joueur menace le Roi de son adversaire il dit : "échec au roi" en indiquant la ou les pièce(s) qui le menace(nt). Le danger doit être écarté aussitôt d'une des trois manières suivantes :
- Prendre la pièce qui menace le Roi
- Déplacer le Roi vers une case non menacée
- Intercaler une autre pièce entre son Roi et la pièce qui le menace
3. Un joueur n'a pas le droit de jouer de coup qui mettrait son propre Roi en

échec.

4. Si un joueur ne peut pas éliminer la menace d'échec sur son Roi, on déclare "échec et mat" et il a perdu la partie (voir aussi "Fin de la partie").

E. Le Cavalier : (Figure 7)

1. Contrairement aux autres pièces, il peut sauter par-dessus les pièces pour atteindre son but.
2. Deux coups au choix :
- un saut de 2 cases horizontalement ou verticalement, suivi d'un pas à gauche ou à droite
- un pas horizontal ou vertical suivi d'un pas diagonal dans la même direction

F. Le Pion : (Figure 8)

1. Il se déplace toujours vers l'avant et d'une seule case à la fois.
2. Toutefois il y a exception au premier tour : le Pion peut passer de la 2ème rangée à la 4ème.
3. Lorsque le Pion atteint la 8ème rangée, il est promu à un autre rang au choix du joueur (Reine, Tour ... etc.)
4. Le Pion ne peut prendre que les pièces adverses situées sur les cases en avant et en diagonale par rapport à sa position, il est donc bloqué par toutes les pièces qui se présentent droit devant lui sur l'échiquier. Dans le cas d'une prise, le Pion se déplace d'une case en diagonale et prend le pion adverse.

Le Roque :

Le Roque est un coup spécial en général pour protéger le Roi.

La rangée entre le Roi et le Tour doit être complètement vide.

Comment "roquer" : (Figure 3)

1. Déplacer le Roi de 2 cases en partant de la position de départ et en direction de la position initiale de la Tour.
2. Placer la Tour sur la case sautée par le Roi.

Le Roque n'est pas possible si :

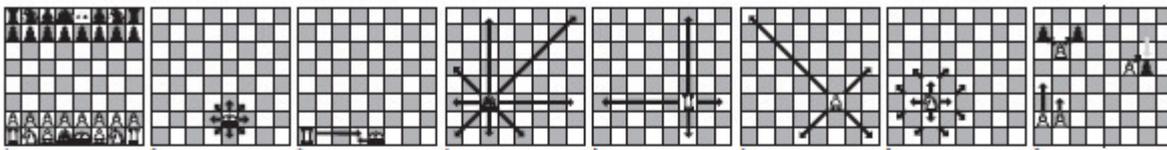
1. Le Roi est en échec,
2. Le Roi ou la Tour ont déjà été déplacés,
3. Les cases intermédiaires sont menacées par une pièce adverse.

"La prise en passant" :

Elle a lieu lorsqu'un pion avance de deux cases et vient se placer à côté d'un pion adverse. Figure 9, par exemple, le pion noir avance de deux cases se trouvant ainsi à côté du pion blanc qui pourra faire une "prise en passant" en prenant le pion noir et en se posant sur la case indiquée ; ce coup est facultatif. Si le pion blanc n'utilise pas cette option tout de suite, le pion noir est sauf jusqu'à la fin du jeu. "La prise en passant" peut être jouée dans toute situation similaire et par tous les pions.

Fin de la partie :

La partie prend fin lorsque l'un des joueurs annonce "échec et mat" (voir plus haut "Les pièces et leurs déplacements" D. Le Roi). Toutefois il peut arriver que les joueurs ne puissent plus prendre de pièces bloquant la bonne marche du jeu. Dans ce cas, la partie est considérée comme nulle.



DAMES

Contenu de jeu :
1 plateau de jeu, 24 pions (12 noirs, 12 blancs)

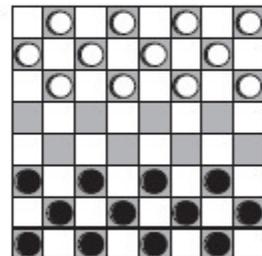
But du jeu :
Faire sortir du damier les pions de son adversaire.

Pour jouer :

Positionner les pions sur le damier comme indiqué d'après l'illustration. On déplace ses pions obligatoirement en diagonale vers l'avant sur une case libre de la rangée suivante. Si un pion se trouve en présence, diagonalement, d'une pièce de l'adversaire, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette pièce et occuper la case libre. On peut faire plus d'un saut à chaque coup, à condition que ces sauts soient consécutifs. Si un saut est possible, il est obligatoire et il se fait aussi bien en avant qu'en arrière. Le pion pris est alors enlevé du damier. La prise est impérative, sinon, l'adversaire peut confisquer le pion en question.

Les Dames :

Si un pion atteint la dernière rangée de l'autre côté du damier, il devient une dame (on superpose alors un deuxième pion de la même couleur sur le précédent). La dame peut avancer et reculer sur les cases libres successives de la diagonale qu'elle occupe et peut donc se poser au-delà de cases libres sur une case libre éloignée. Elle peut se faire prendre de la même façon que les autres pions.



TIC TAC TOE

Contenu de jeu :
1 plateau de jeu, 10 pions (5 noirs, 5 blancs)

1. Choisir une couleur.

2. Tirer au sort le premier joueur (joueur A).

3. Le joueur A pose un pion sur l'emplacement de son choix sur le plateau de jeu.

4. Puis le joueur B pose à son tour un pion, etc...

5. Le gagnant de la partie est le joueur qui le premier, réussit à placer 3 de ses pions en ligne verticalement, horizontalement ou diagonalement.



BACKGAMMON

Contenu du jeu
1 plateau de jeu, 30 pions de jeu : (15 noirs, 15 blancs), 2 dés, 1 Videau.

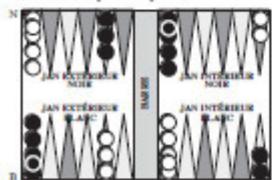
Présentation du jeu

Le backgammon est un jeu qui se joue à deux joueurs, chacun choisissant 15 pions d'une même couleur (les noirs ou les blancs) appelés aussi pions ou dames.

Le plateau de jeu, damier ou encore board est divisé en 4 cadrans ou jans. Chaque jan est constitué de 6 cases dont les couleurs sont alternées pour plus de lisibilité ; ces cases représentent les cases du jeu sur lesquelles se déplaceront les pions en fonction du tirage des 2 dés classiques.

La barre ou bar est la section centrale qui partage le plateau en deux parties séparant les jans intérieurs des jans extérieurs. Le troisième dé ou cube ou encore Videau (Vido) est un dé à 6 faces dont les valeurs sont : 2-4-8-16-32-64 ; il servira à échecrir au cours de la partie.

Position de départ des pions :



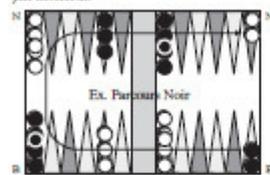
But du jeu

Il s'agit de faire sortir le premier tous ses pions du board avant l'adversaire. Chaque joueur devra dans un premier temps amener tous ses pions dans son jan intérieur, puis ensuite les faire tous sortir successivement du board au moyen des 2 dés.

Les déplacements

Chaque joueur lance un dé à 6 faces, le plus grand tirage commence. Puis à tour de rôle, en fonction des points des 2 dés classiques, les joueurs déplacent leurs 2 pions de flèche en flèche, toujours en avant, en décrivant un fer à cheval autour du board. Les déplacements s'effectuent du jan intérieur de l'adversaire vers son propre

jan intérieur.

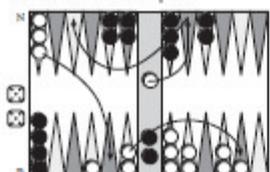


Ils peuvent donc déplacer 2 pions ou 2 fois le même pion, dans l'ordre qu'ils souhaitent, en fonction de la valeur indiquée par les dés. Chaque pion pourra se poser sur n'importe quelle flèche occupée par des pions de sa couleur ou vide. Si la flèche d'arrivée est occupée par 2 pions adverses ou plus, le mouvement est impossible. Par contre si la flèche est occupée par un seul pion adverse, le pion du joueur prend la place du pion adverse qui se trouve pris (et placé sur la barre centrale).

Le double

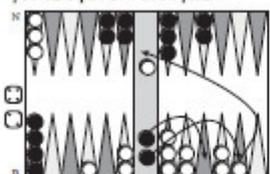
Lorsque le tirage au dé fait apparaître un double (2 dés de même valeur), le joueur joue 2 fois le tirage des 2 dés et fait ainsi 4 déplacements de pions.

Exemple de déplacement à partir d'un jet où les 2 dés sont identiques :

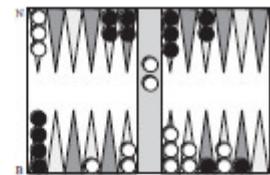


Pions pris ou prisonniers

Si un joueur a 1 ou plusieurs pions pris (sur la barre centrale), il doit impérativement les faire rentrer dans le jeu, avant même de pouvoir déplacer ses autres pions.



Exemple de déplacements



Position des pions après ces déplacements

Le pion qui était prisonnier doit alors recommencer depuis le point de départ (sur une des cases du jan intérieur de l'adversaire) en obtenant aux dés un tirage qui lui permette d'atteindre une flèche disponible. Sinon il devra passer son tour. Dans ce cas, on dit que le joueur fait gala.

Passer

Il est interdit de passer tant qu'un mouvement est possible. Si après un tirage au dé, le joueur peut jouer l'un ou l'autre dé, il doit obligatoirement jouer celui qui a le chiffre le plus élevé.

La sortie des pions ou bear-off

Lorsque tous les pions d'un joueur sont enfin arrivés dans son jan intérieur, il va pouvoir les sortir du board. Un pion ne peut sortir que s'il obtient le chiffre exact au dé (juste au-delà, de la limite du plateau). Exemple si un pion est à 4 flèches de la sortie, il peut sortir avec un 5.

Exception : Le ou les pions le(s) plus éloigné(s) de la sortie peut(vent) sortir en obtenant un chiffre supérieur à son nombre de flèche(s).

Lorsqu'il est sorti un pion ne peut plus rentrer dans le jeu.

Dans son jan intérieur le joueur peut faire progresser ses pions normalement sans être obligé de sortir un pion.

Videau / Vido

Il s'agit de ce dé ou cube doubleur ou encore Videau (Vido) à 6 faces dont les valeurs sont : 2-4-8-16-32-64 qui indiquera le nombre de points mis en jeu dans la partie.

Au début, la partie est fixée avec une valeur de base de 1 point mais au cours du jeu un

joueur, estimant qu'il a de grandes chances de gagner, peut suggérer de modifier cette valeur (avant de lancer ses dés) en doublant la partie.

Son adversaire pourra alors accepter et continuer la partie avec un nouvel enjeu qui pourra évoluer, être à nouveau doublé en cours de partie et ainsi de suite. Le joueur qui accepte le double sera le seul à pouvoir doubler à nouveau la partie.

Si cet adversaire n'accepte pas, il abandonne la partie en faisant cadeau à son adversaire du nombre de points indiqués par le Vido.

Le gagnant du jeu

Le premier joueur à sortir ses 15 pions gagne la partie.

Calcul des points

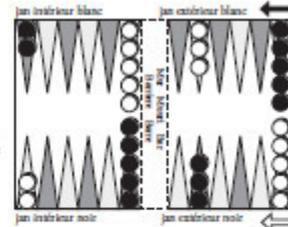
Le gagnant marque le nombre de points indiqués par le Vido.

Il les multiplie par deux en faisant un Gammon et par 3 en gagnant un Backgammon.

Gammon : si le perdant n'a pas sorti un seul de ses pions du board, le gagnant marque une partie double : un Gammon.

Backgammon : si le perdant a encore des pions dans le jan intérieur du gagnant ou à la barre, le gagnant multiplie les points du Vido par 3.

Rappel : si l'adversaire n'accepte pas le Vido en cours de partie, il la perd en faisant cadeau à son adversaire du nombre de points indiqués par le Vido.



DOMINO

Son voisin de gauche pose, à l'une des extrémités, un domino dont l'une des parties a le même nombre de points. Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs ne peut continuer.

Règles du jeu

1. Étaler les dominos points cachés et les mélanger. Chaque joueur prend un domino. Celui qui pioche le double le plus fort commence. Si personne n'a pioché de double, le joueur qui a le domino comportant le plus de points commence. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Reposer les dominos du tirage au sort et mélanger tous les dominos de nouveau.

Distribuer 5 dominos à chaque joueur, 7 s'il n'y a que deux joueurs. (Voir variante)

3. Le premier joueur pose un domino. Son voisin de gauche pose, à l'une des extrémités, un domino dont l'une des parties a le même nombre de points. S'il n'en a pas, il passe son tour. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait placé tous ses dominos ou qu'aucun joueur ne puisse plus en placer.

Compter les points (deux méthodes)

1. Le jeu terminé, chaque joueur compte le total des points des dominos qui lui restent en main et les inscrit comme points négatifs. Le gagnant, celui qui a le moins de points négatifs, commence le jeu suivant. La partie se termine lorsque l'un

des joueurs a accumulé 100 (ou 200) points négatifs. Le gagnant est le joueur qui a le moins de points négatifs.

2. Le jeu terminé, chaque joueur compte le total des points des dominos qui lui restent en main et les inscrit comme points négatifs. Le gagnant, celui qui a le moins de points négatifs, commence le jeu suivant. La partie se termine lorsque l'un

Variante de commencement du jeu : Les joueurs ne reposent pas le domino de tirage au sort, le joueur qui a le double le plus fort (ou le domino le plus fort) commence la partie en le posant.

