

L'adversaire peut :

- soit se retirer : il reçoit comme pénalisation la moitié de l'enjeu.
- soit accepter la comparaison des jeux : il joue à son tour et découvre ce qu'il estime être le meilleur résultat. Le joueur ayant le jeu le plus faible reçoit l'enjeu total.
- soit doubler, tripler, etc.. l'enjeu et relancer la comparaison avec son adversaire.

A son tour, l'autre joueur peut soit se retirer, il reçoit l'enjeu initial qu'il avait lui-même fixé, soit accepter la comparaison pour le total du nouvel enjeu, soit relancer lui-même.

Le joueur perdant un coup reçoit ses jetons de pénalités d'abord pris dans le pot, puis sur les jetons de son adversaire lorsque le tas est épuisé. Le joueur qui a reçu tous les pions perd la partie.



S.A FRANCE JOUETS

19150 CORNIL - N° Siren 825 680 150 00018

DUJARDIN INTERNATIONAL

92210 SAINT CLOUD - N° de Siret 320 486 780 000010

0412 - 9 d

DUJARDIN



# 16 règles de jeux de société

## LE JEU DE DAMES

1

Il se compose d'un damier de 100 cases, de 20 pions blancs et de 20 pions noirs.

Les joueurs prennent place l'un en face de l'autre. Le damier est posé entre eux de façon qu'ils aient tous les deux une case noire à leur droite. Chacun pose ses vingt pions sur les cases blanches des quatre rangées les plus proches. Les deux rangées centrales restent libres.

Les pions se déplacent en diagonale vers l'avant seulement, de case blanche en case blanche. Un pion ne peut se déplacer en diagonale vers l'arrière que lorsqu'il prend. Lorsqu'un pion se trouve devant ou derrière un pion adverse, il le saute pour occuper la case vide immédiatement contigüe. Les pions sautés sont pris et sortis du damier. On peut prendre plusieurs pions à la suite s'il existe une case blanche libre entre chaque pion à prendre.

Si un pion parvient à l'extrémité opposée du damier, il devient DAME : on le recouvre d'un pion de la même couleur (pris à l'adversaire) pour le reconnaître.

La DAME prend comme un pion, mais elle peut franchir plusieurs cases à la fois sur toute la longueur du damier, pivoter sur une case pour emprunter une nouvelle diagonale et s'arrêter sur la case de son choix en prenant au passage les pions ou les dames de l'adversaire. Il y a donc intérêt à essayer de posséder une DAME le plus vite possible.

Note : la prise est obligatoire.

Le joueur qui prend toutes les pièces adverses ou qui bloque l'adversaire en ne lui laissant aucun coup à jouer gagne la partie.

## LOUP ET BREBIS

2

Le loup est représenté par un pion noir placé sur une case blanche d'une rangée du bord du damier.

Les brebis sont représentées par 5 pions blancs placés sur les cases blanches de la dernière rangée opposée.

Le loup se déplace d'une case à la fois en diagonale et peut avancer ou reculer. Les brebis n'ont que le droit d'avancer en diagonale. Il n'y a pas de prise.

Le jeu consiste, pour les brebis à encercler le loup et pour le loup à dépasser les brebis de façon à atteindre l'une des cases qu'elles occupent au départ.

## UN CONTRE TOUS

3

Sur quatre rangées d'un côté du plateau, on place les 20 pions blancs sur les cases blanches. Du côté opposé, on place un pion noir sur une case blanche. Le joueur qui a le pion noir doit s'efforcer de ne prendre aucun pion blanc.

Le noir gagne s'il réussit à se faire prendre par l'un des blancs. Les blancs gagnent s'ils réussissent tous à se faire prendre par le noir. On joue comme aux dames.

## HALMA

4

Les joueurs occupent chacun un angle opposé du damier en plaçant 15 pions sur toutes les cases blanches et noires de l'angle.

Le but du jeu consiste à parvenir à placer tous ses pions dans les cases de départ de l'autre joueur. Les pions se déplacent d'une case en diagonale.

Un pion peut en sauter un autre en diagonale et se place sur la case libre immédiatement après celui-ci. Un pion peut sauter autant de fois que le jeu le permet. Les pions sautés restent à leur place sur le damier.

## LE JEU DE DADA

5

C'est à 4 joueurs que ce jeu est le plus amusant mais on peut y jouer à deux ou à trois.

Chacun choisit une couleur et place ses chevaux dans son écurie. Le plus jeune joueur commence. Pour faire sortir ses chevaux de l'écurie, il faut faire un double six. Lorsque l'on réussit, on pose un cheval sur la première case du parcours située à côté de l'écurie et on relance les dés. Le cheval avance alors du nombre de points indiqués par les dés.

Au prochain double six, un autre cheval pourra sortir de l'écurie et s'élancer sur le parcours dans les mêmes conditions.

Lorsque plusieurs chevaux d'une même écurie sont sur le parcours, le joueur peut décider de faire avancer un cheval avec les points de l'un des dés et un deuxième cheval avec les points de l'autre dé.

Lorsqu'un cheval se pose sur une case déjà occupée, il carambole le cheval qui l'occupait, le renvoie à son écurie et prend sa place. Il lui faudra un double six pour revenir sur le parcours.

Un cheval ne peut sauter par-dessus un autre. Il avance jusqu'à la case précédant celle qui est occupée.

Après un tour complet, les chevaux viennent se placer sur les cases numérotées, dans leur ordre d'arrivée. Le premier qui a placé tous ses chevaux à gagné. Si le nombre de points obtenus avec le dé dépasse le nombre de cases à parcourir, le cheval recule d'autant de points en trop.

## LE JEU DE L'OIE

6

Le nombre de joueurs n'est pas limité, mais on joue à quatre en général. Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place à l'entrée du parcours. Chacun lance le dé. Celui qui a le plus de points commence. Il relance le dé et avance d'autant de cases que de points obtenus.

A chaque fois que le pion arrive sur une case encadrée, il se passe quelque chose.

Le premier joueur qui arrive à la case 61 gagne mais, s'il dépasse le 61, il doit reculer d'autant de cases que de points en trop.

Les cases : elles représentent maman oie, papa jars et les petits oisons. Voici ce que vous devez faire quand vous vous posez dessus :

3 - Les oisons vont se baigner : avancez de deux cases.

6 - Les oisons nagent pour la première fois : passez un tour.

9 - Un vilain chien les oblige à s'enfuir : avancez de 10 cases.

12 - Le jars mord la fermière : reculez de 4 cases.

18 - L'oison regarde voler un papillon : passez un tour.

21 - le jars va s'envoler : avancez de 4 cases

24 - Les oisons se baignent sans permission : passez un tour.

27 - La famille Oie se repose : ne repartez que si vous faites un trois ou un six.

30 - Un mariage dans la famille : avancez de 2 cases.

33 - Le jars est enfermé ! Ne repartez que si vous faites deux ou quatre.

36 - Le fermier promène les oies : avancez de 2 cases.

39 - C'est l'heure du déjeuner : passez un tour.

42 - Le renard attaque le jars : reculez de 10 cases.

45 - Ça glisse de plus en plus vite : rejouez.

48 - Maman oie a mal à la gorge : passez un tour.

51 - Tout le monde fait la course : avancez de 2 cases.

54 - L'oie va échapper au voleur... : rejouez.

57 - ...L'oie se casse un patte : vous êtes bloqué sur cette case jusqu'à ce que tous les joueurs vous aient dépassé!

60 - La fermière fait cuire l'oie : vous êtes éliminé.

61 - Si vous tombez juste dessus, vous avez gagné. Bravo!

## LE JEU DES ECHELLES

7

Chaque joueur prend un pion de couleur différente et le place au début du parcours. Le plus jeune joueur commence. Ce sera ensuite au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur lance le dé et avance d'autant de cases que de points indiqués par le dé. S'il s'arrête sur une case TORTUE, c'est qu'il est fatigué et doit se reposer : il ne jouera pas au prochain tour. S'il tombe sur une case LAPIN, il rejoue aussitôt. S'il s'arrête sur un ROND VERT OU ROUGE, il doit monter ou bien descendre l'échelle.

Le gagnant est celui qui arrive juste sur la case 99. Si le nombre de points indiqué par le dé est supérieur au nombre de cases à parcourir, on recule d'autant de cases que de points en trop. Bonne chance !

## LA COURSE AU TROPHEE

8

2,3,4 joueurs

A 3 ou 4 chaque joueur prend un dada, à 2, on prend chacun 2 dadas.

LE PLATEAU : Les cases "départ" se trouvent aux quatre angles du plateau. Le parcours se situe sur le pourtour du plateau. Les cases départ comptent comme des cases du parcours. Les trois cases situées au-delà du trait et la case située au-delà du triangle permettent de doubler un concurrent. (voir schéma)

