

Pendus, morpions et autres...

C'est dans la boîte!

HABA
2001
2570 D
3006 F

10 jeux avec crayons et papier, pour 2 joueurs et plus, dès 8 ans.

Exemples de règles pour 2 joueurs

Carré de fromage

Prendre une feuille de papier quadrillé et un crayon de couleur par joueur.

Avec son crayon de couleur, chaque joueur fait à tour de rôle un trait sur un côté de n'importe quel carreau.

Dès qu'un joueur réussit à fermer un carreau, il le marque en le dessinant avec son crayon de couleur ou en y faisant une croix, et continue de jouer en faisant un autre trait. Parfois il arrive aussi que plusieurs carreaux soient fermés d'un seul coup avec un seul trait. La partie est terminée lorsque l'un des joueurs pose le dernier trait possible. Celui qui aura le plus de carreaux gagne la partie.

Gagner des terrains

Prendre une feuille de papier quadrillé et 1 crayon de couleur par joueur.

Les deux joueurs s'assoient l'un en face de l'autre. Chacun d'eux va essayer de gagner le plus de terrains possible sur la surface de jeu commune.

Partant de sa ligne de départ, chacun des joueurs dessine un trait droit ou en escalier sur deux carreaux. Il doit toujours poser son trait à la suite du trait précédent. Les lignes obtenues peuvent se toucher mais ne doivent pas se croiser. Chacun des joueurs veut bien sûr empêcher son adversaire de prendre des terrains.

Quand il n'est plus possible de prendre des terrains, les surfaces délimitées par un trait d'une couleur sont les terrains gagnés par le joueur correspondant. Compter les carreaux gagnés. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Tracer des lignes

Prendre une feuille de papier quadrillé, et un crayon de couleur par joueur.

Sur la feuille, marquer quatre fois quatre points séparés par deux ou trois carreaux : on obtient un carré de 16 points. Le premier joueur a le droit de relier autant de points qu'il veut en traçant une ligne droite à l'intérieur de ce carré. Le deuxième joueur continue la ligne, etc. Les lignes ne doivent pas se croiser.

Le jeu se joue jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de continuer la ligne.

Astuces et particularités

- 10 jeux classiques comme le pendu et le morpion.
- Avec des variantes.
- Favorise réflexion et mémoire
- Pratique à emmener partout

A partir
de 