



SPELLEN - JEUX
SPIELE - GAMES

SPELREGELS

SPIELREGELN

RÈGLES DE JEU

GAME RULES

**JEU SUR LE TABLEAU L'ŒIE**

- 1 Jeu de l'œie

**JEUX SUR LE TABLEAU DERBY**

- 2 Course des chevaux
- 3 Course d'obstacles

**JEU SUR LE TABLEAU LABYRINTHE**

- 4 Labyrinthe

**JEUX SUR LE TABLEAU NE PERDEZ PAS LA TÊTE**

- 5 Ne perdez pas le tête
- 6 Redout

**JEUX SUR LE DAMIER**

- 7 Jeu de dames
- 8 Les dames à l'anglaise
- 9 Dames à coups
- 10 Les dames à coins
- 11 Dames-Halma
- 12 Loup et agneau
- 13 Voleur
- 14 Dames-Go

**JEU SUR LE TABLEAU MOULIN**

- 15 Moulin

**JEUX AVEC 2 DÉS**

- 16 Araignée
- 17 Une-fois-un
- 18 Onze
- 19 Étoile
- 20 Jeannot le glouton
- 21 Double et sept
- 22 Continuer toujours
- 23 Casino
- 24 Additionner et diviser
- 25 Volets de prison

JEU SUR LE TABLEAU 'L'OIE'

1 Jeu de l'oie: 2-6 personnes

Il faut deux dés pour jouer. Après avoir jeté les dés, le joueur compte avec son pion les points qu'il a obtenu. Si un joueur fait du premier coup 9 avec '6' et '3', il pose son pion sur 26, avec '4' et '5' sur 53.

- s'il arrive sur 6, il paie le prix convenu et avance jusqu'à 12
- s'il arrive sur 19 (hôtel), il doit laisser passer deux tours
- s'il arrive sur 31 (fontaine) il attend jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne sa place
- s'il arrive sur 42 (labyrinthe), il doit revenir à 30
- s'il arrive sur 52 (la prison) il attend jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne sa place
- s'il arrive sur 58 (tête de mort) il doit recommencer depuis le début quiconque est rattrapé par un autre joueur, laisse au nouveau sa place et revient sur le numéro que vient de laisser l'autre joueur.

Le joueur qui obtient avec ses dés un chiffre supérieur au no. 63 revient en arrière d'autant de cases, et ceci chaque fois qu'il dépasse ce chiffre, jusqu'à ce qu'il obtienne un chiffre qui le mette sur le no. 63. Il a alors gagné.

JEU SUR LE TABLEAU DE DERBY

2 Course des chevaux: 2-6 personnes

Chacun des joueurs jette une fois le dé, celui qui amène le plus grand nombre de points, commence. Il jette encore une fois et compte avec son pion les points qu'il a obtenus.

Celui qui arrive dans une case rouge doit faire ce qui suit:

- Nr. 4-5: retournera à la case Nr. 1 pour recommencer.
- Nr. 15-16: devra laisser passer deux fois son tour.
- Nr. 26-27: retournera à la case 23.

Nr. 31-32: devra laisser passer une fois son tour.

Nr. 36-37: retournera à la case 33.

Nr. 47-48: devra reculer le même nombre de points obtenus.

Nr. 58-59: retournera à la case Nr. 1 pour recommencer sur nouveaux frais.

Celui qui arrive dans la case 62, gagne le jeu.

3 course d'obstacles: 2-6 personnes

Les règles de jeu sont les mêmes que pour les 'Cours des Chevaux' mais chaque joueur doit atteindre précisément chaque case rouge avant de pouvoir avancer.

JEU SUR LE TABLEAU LABYRINTHE

4 Labyrinthe: 2-6 personnes

Chaque joueur pose sa quille de halma sur la case 'départ' et jette le dé une fois. Celui qui a obtenu le chiffre le plus élevé peut commencer. Celui qui commence peut avancer du nombre de points qu'il a eu dans la direction qu'il veut, mais il doit observer la direction de commencement. Dans les cases du labyrinthe, les flèches indiquent le sens que l'on doit suivre en fonction du nombre obtenu avec le dé. Si l'on arrive sur une case comportant une flèche on doit continuer dans la direction indiquée par la flèche, bien que ce ne soit peut-être pas le plus court chemin. Le coup suivant, il se passe la même chose. On n'a pas à faire attention aux flèches qui se trouvent dans les cases sur lesquelles on saute. Le joueur qui a atteint le but le plus rapidement a gagné. C'est naturellement une question de chance que l'on prenne le chemin le plus long ou le plus court. Si l'on arrive sur une case déjà occupée par le pion d'un joueur, il faut recommencer depuis le début.

JEUX SUR LE TABLEAU NE PERDEZ PAS LA TÊTE

5 Ne perdez pas la tête: 2-4 personnes

En premier lieu, chaque participant pose ses 4 pions de même couleur sur les cases de départ du jeu. Celui qui obtient le plus grand nombre avec les dés commence et avance l'un de ses pions d'autant de cases qu'il a obtenu de points, s'il fait '6' il peut recommencer encore une fois. Pour le but, il faut cependant obtenir le nombre exact de points qu'il faut pour arriver dans la case but, sinon l'on doit revenir en arrière avec le pion d'autant de cases que l'on a eu de points en trop. Mais l'on peut utiliser ces points avec un autre de ses pions. Le premier qui a placé ses quatre pions dans les cases but a gagné. Les flèches au milieu de jeu doivent être utilisées pour raccourcir le chemin, dans la mesure où un pion arrive sur l'une de ses quatre cases. Sinon, il faut faire le tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Ne perd pas la tête, lorsque l'adversaire arrive sur l'une de les figures et le met hors jeu, car tu auras certainement l'occasion de faire la même chose et en plus, avec le prochain '6' obtenu, tu peux de nouveau faire partir ton pion! Celui qui ne connaît pas encore les autres jeux peut apprendre celui-ci rapidement.

6 Redoute

Les règles du jeu sont les mêmes que celles de 'Ne perdez pas la Tête', mais si le joueur a deux pions de la même couleur l'un derrière l'autre, l'adversaire ne peut les battre ou les passer.

JEUX SUR LE DAMIER

7 Jeu de dames

Les Dames se jouent avec 20 pions blancs et 20 pions noirs. Par tirage au sort on désigne celui qui joue avec les pions blancs et qui commence le jeu. Le damier est placé sur la table de telle

façon que chaque joueur a une case sombre de son côté gauche.

Puis chaque joueur place ses pions sur les cases sombres des 4 rangées inférieures de son côté du champ de jeu. Le but du jeu est de prendre tous les pions de l'adversaire ou de l'encercler et ainsi de l'empêcher de mettre des pions. A tour de rôle les joueurs déplacent un pion en direction diagonale une case en avant, donc uniquement sur les cases sombres.

Un pion est pris lorsqu'il se trouve directement devant la partie adverse. On saute ce pion et on l'enlève du damier, mais cela seulement si la case postérieur est libre. S'il est possible de prendre encore un pion, on continue. On peut faire un coup aussi bien devant que derrière. De plus, faire un coup est obligatoire et plusieurs coups priment.

Aussitôt qu'un pion a atteint la dernière rangée opposée de l'adversaire, on obtient une DAME et on met un second pion à la place.

La DAME se dirige diagonalement sur le damier, on peut déplacer autant de cases que libres et il est admis de faire un coup aussi bien devant que derrière, on peut continuer dans la même direction aussi longtemps qu'il y a de cases libres, mais il est également permis de faire un coup dans une autre direction. On ne peut pas sauter par dessus ses propres pions.

Le jeu est terminé si l'un des joueurs n'a plus de pions ou s'il est encerclé ce qui l'empêche de mettre encore des pions.

8 Les dames à l'anglaise

Pour ce jeu comptent les mêmes règles que pour le jeu de Dames, mais un pion peut également être déplacé horizontalement ou verticalement. Il doit cependant toujours finir ou changer de direction (lors d'un coup) sur une case sombre.

9 Dames à coups

Ici également les règles du jeu de Dames sont valables, mais en

contradiction on tâche de perdre ses pions le plus vite possible. Celui qui y réussit le premier est le gagnant.

10 Les dames à coins

Le damier est placé sur la table de telle façon qu'un coin avec une case sombre se trouve vis-à-vis de chaque joueur. Chaque joueur prend 9 pions et les place de telle façon sur les cases sombres dus damier qu'il se forme un triangle dont la partie supérieure est dirigée vers le joueur. Le but du jeu est de mettre des pions le plus vite possible dans le coin opposé.

A tour de rôle un des joueurs dirige un pion droit devant lui ou bien latéralement sur une des cases sombres. Si possible on peut sauter les pions de l'adversaire, mais pas les siens. Celui qui le premier a placé ses pions dans les cases opposées est le gagnant.

11 Dames-Halma

La disposition des pions est comme pour le jeu 7 il faut essayer de mettre ses pions sur les cases de l'adversaire.

On peut avancer obliquement, mais aussi déplacer ses pions par derrière, également sauter par-dessus les pions libres de l'adversaire (pas par-dessus ses propres pions). Celui qui le premier est du côté opposé est gagnant.

12 Loup et agneau

On tire au sort pour voir qui tiendra le rôle du 'LOUP'. Ce dernier prend un pion noir et le place sur une des cases sombres de la rangée postérieure. L'autre joueur prend 5 pions blancs (AGNEAU) et place ceux-ci sur ses cases sombres postérieures.

Les Agneaux vont maintenant essayer d'encercler le 'LOUP' et avancer toujours en diagonale une case en avant, mais ils ne peuvent pas reculer.

Le loup de son côté essaye de briser cet encerclement et s'il

réussit à arriver derrière les AGNEAUX il est gagnant.

13 Voleur

Est joué avec 20 pions noirs et blancs sur le damier. Pour commencer les pions sont placés comme pour le jeu de Dames (sur les cases foncées). Puis on joue à tour de rôle en biais pour attirer sur une case. Si on rencontre en jouant un pion opposé, et la case derrière lui est libre, on peut sauter l'obstacle. Il est possible de gagner plusieurs pions opposés sous condition qu'il y a toujours une case de libre entre les deux. On peut aussi sauter zig zag. Cependant, les pions sautés ne sont pas enlevés, mais restent sur le plateau. Le but est d'attirer aussi vite que possible avec ses propres pions sur la case finale de l'adversaire et de lui barrer de telle façon le chemin qu'il ne peut plus bouger avec ses pions.

14 Dames-Go: 2 personnes

La disposition des pions est comme pour le jeu 7. Le blanc commence. A tour de rôle les joueurs déplacent un pion devant ou derrière, mais uniquement sur les cases sombres. Il n'y a pas de coups et l'on ne saute pas, mais on doit essayer d'encercler un ou plusieurs pions de l'adversaire, ainsi évitant de les joindre à ses propres pions. Les pions encerclés sont enlevés du damier.

S'il n'est plus possible d'encercler les pions de l'adversaire, on compte les pions obtenus. Celui qui a le plus de pions est gagnant.

JEU SUR LE TABLEAU 'MOULIN'

15 Moulin: 2 personnes

Chaque joueur prend 9 pions (9 x noir:9 x blanc). Le joueur avec les pions blancs commence et place un pion sur un des coins ou

croisement de l'échiquier. Ensuite c'est le tour au noir jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses 9 pions. Chacun essaye de mettre 3 pions sur une seule rangée et de bâtir ainsi un moulin. L'adversaire essaye d'empêcher cela et place ses pions à travers. Quand un pion est placé, on pousse, c.à.d. on déplace un pion à un autre point contige en essayant d'obtenir 3 pions sur une seule rangée. Si un des joueurs y réussit, il peut selon son choix prendre un pion de son adversaire et l'enlever de l'échiquier. Chaque fois que la chose se représente on enlève un pion jusqu'à ce que l'un des joueurs n'a plus que 3 pions. Au lieu de glisser il peut maintenant à son tour sauter, donc sur chaque case ouverte choisie. S'il perd cependant encore un pion il a perdu.

JEUX AVEC 2 DÉS

16 Araignée: 2 joueurs ou plus

Chaque joueur note les chiffres 2 à 12 sur une feuille de papier. A tour de rôle chacun jette les 2 dés et biffe tous les chiffres jetés. Il peut continuer ainsi jusqu'à ce qu'il jette un chiffre déjà biffé (seulement le 7 peut être biffé plus souvent) et donne les dés au joueur suivant et ainsi de suite. Celui qui de premier a biffé tous les 11 chiffres est vainqueur.

S'il y a un enjeu, le gagnant paie à chaque joueur un jeton pour chaque nombre non-biffé et reçoit de ces joueurs 10 jetons pour chacun de leur 7 biffé.

17 Une-fois un: 2 joueurs ou plus

Chaque joueur jette à tour de rôle 2 dés et multiplie les chiffres. Celui qui après 10 tours a obtenu le plus de points est gagnant.

18 Onze: 2 personnes ou plus

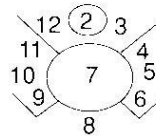
Chaque joueur prend 20 à 30 fiches (pions, bouton, argent) et

en met 2 dans le pot. Puis chaque joueur jette à tour de rôle les 2 dés. Celui qui jette le '11' peut prendre tout le pot, mais à '12' le contenu du pot doit être doublé. Lors d'autres coups le joueur doit mettre la différence avec onze dans le pot (5 coups = mettre 6).

19 Étoile: 2 joueurs ou plus

Tous les joueurs prennent 10 jetons et jettent à tour de rôle les dés. Celui qui a obtenu un '1' reçoit un jeton de chaque joueur. Celui qui n'a plus rien ne participe plus au jeu.

20 Jeannot le glouton: 2 joueurs ou plus



Tout d'abord on dessine la figure qui se trouve ici en marge sur une feuille de papier.

Chaque joueur prend 4 fiches et on jette 2 dés.

Les points sont comptés et l'on met une fiche sur la case correspondante de la figure. S'il y se trouve déjà une fiche, on peut enlever celle-ci et l'on ne remplace pas la fiche.

Cependant, on peut toujours remettre sur le '7' et ce pot est pour le vainqueur, car chaque joueur qui a perdu toutes ses fiches ne prend plus part au jeu.

21 Double et sept: pour 2 joueurs ou plus

Chaque joueur prend 15 à 30 fiches (tous ensembles). A tour de rôle les joueurs jettent le dé jusqu'à ce qu'ils obtiennent un double (un, deux, etc.) et ensuite encore une fois jusqu'à monter à 7 points.

A chaque jet on met une fiche dans le pot, mais pour chaque joueur à part, permettant ainsi de faire le compte. Ensuite celui qui a fait le moins de jets peut prendre le tas le plus élevé de fiches et ainsi de suite. Celui qui n'a plus de fiches ne participe plus au jeu. Celui qui reste avec des fiches est le gagnant.

22 Continuer toujours: pour 2 personnes ou plus

Chaque joueur met 2 ou 3 fiches, pions, allumettes ou de la monnaie dans le pot qui se trouve sur la table, mais chacun met le même nombre. Ensuite chacun jette une fois les dés et celui qui a jeté le nombre de points le plus bas prend une fiche du pot. On continue jusqu'à ce que le pot soit vide. Le jeu se poursuit et chaque joueur qui a jeté le nombre de points le plus élevé peut remettre une seule fiche. Celui qui premier n'a plus de fiches est gagnant.

23 Casino: 2 joueurs ou plus

Les chiffres 2 à 12 sont notés sur une feuille de papier suivant le schéma représenté en marge. Ensuite chaque joueur prend 30 fiches (pions, boutons, de la monnaie, etc.) et par tirage au sort on décide de celui qui va tenir la banque.

C'est seulement celui qui tient la banque qui jette avec les (2) dés. Chaque joueur met selon son choix un nombre de fiches sur une ou plusieurs cases et retient son enjeu.

	7	
2		3
4		5
6		8
9		10
11		12

Celui qui tient la banque jette et nomme le montant des points. Si ce montant est identique à un chiffre du côté gauche, alors il

peut encaisser tous les enjeux qui sont à gauche et inclusivement les enjeux sur '7'.

Les enjeux du côté droit doivent être doublés, après quoi chaque joueur qui a mis un enjeu à droite peut reprendre son enjeu doublé. Lorsque celui qui obtient la banque a jeté un total de points qui se présente à droit, la même chose se représente. Ce côté, inclusivement le '7' est enlevé du champ et l'autre côté est de nouveau doublé. Celui qui tient la banque donne maintenant les dés à son voisin de gauche et celui-ci tiendra la banque lors du prochain jeu. Celui qui n'a plus de fiches ne participe plus au jeu et gagnant est celui qui en garde le plus longtemps.

24 Additionner et diviser: 2 joueurs ou plus

Tous les joueurs jettent à tour de rôle 2 dés, les points obtenus sont comptés et divisés après par le nombre obtenu par un seul dé.

25 Volets de prison

Ce jeu est joué avec les 2 dés. A tour de rôle les joueurs jettent chacun trois fois les 2 dés et notent lorsqu'un 2 est jeté. Si l'on parvient à jeter 2 fois le '2' et un seul jet, cela compte pour quatre fois deux. Celui qui le premier a obtenu pour la cinquantième fois le '2' est gagnant.