

Jeux réunis de Sarah Kay

Je m'appelle Sarah Kay et j'aime beaucoup les jeux. Ils sont tellement divertissants que les amis et la famille y participent avec plaisir. Un jeu peut remplir une journée sombre de gaieté et de joie. Vous connaissez certainement déjà ces jeux-là, dénommés je les ai dessinés et pour qu'ils me plaisent.

Amusez-vous bien!

C'est ce que je vous souhaite Sarah



Jeu de marelle

Contenu:

1 plan, 18 pions, pour 2 joueurs

Chaque joueur reçoit 9 pions d'une couleur. Les blancs commencent. Chaque joueur pose à tour de rôle un pion sur un angle ou croisement quelconques du jeu et essaye de faire une «marelle», c'est-à-dire de placer 3 pions de front et en même temps d'empêcher le partenaire de les prendre. Il faut également essayer d'empêcher le partenaire de faire à son tour une «marelle» en plaçant ses propres pions entre ceux du partenaire. Celui qui arrive à faire une «marelle» doit enlever un pion du jeu du partenaire. Cependant il est défendu de

défaire une «marelle». Lorsque tous les pions sont placés, on déplace à tour de rôle un pion que l'on choisit en avançant en ligne droite. Là aussi on essaye de faire des marelles et d'enlever le plus de pions possible au partenaire. Il est naturellement très avantageux de pouvoir ouvrir et fermer les marelles que l'on a faites, c'est-à-dire avoir la possibilité d'ouvrir une marelle et en même temps une autre se ferme, ce qui permet de prendre beaucoup de pions au partenaire. Les pions ne peuvent sauter l'un par-dessus l'autre, sauf à la fin, quand le joueur n'a plus que 3 pions en jeu. Dans ce cas il place le troisième pion où bon lui semble. Le joueur qui n'a plus que 2 pions en jeu a perdu la partie.

Halma

pour 2 ou 3 personnes

Contenu:

1 damier,

15 pions rouges, 15 pions bleus et

15 pions verts

Sur le plan il y a 6 coins comprenant 21 cases chacun. Chaque joueur reçoit 15 pions qu'il déposera dans un coin d'une même couleur de façon que la première rangée reste vide et que les joueurs soient assis en diagonale.

Si on joue à 2, les joueurs placent leurs pions dans deux coins opposés d'une même couleur.

But du jeu

Chaque joueur essaye de passer le plus vite possible ses pions dans l'angle opposé de même couleur et d'y occuper les 15 dernières cases. Celui qui y arrive le premier a gagné.

Marche du jeu

On tire au sort pour savoir qui commence le jeu. Ensuite on avance à tour de rôle. Chaque

joueur avance un pion d'une case à chaque tour. Il avance un pion ou il le fait sauter par-dessus un autre, mais il ne peut pas faire les deux à la fois. Les pions se déplacent en glissant d'une case à une case voisine aussi bien en avant qu'en arrière. Si une case contiguë est occupée par un pion quelle que soit sa couleur on peut sauter à condition que la case suivante soit libre.

Un pion peut sauter plusieurs fois de suite, mais ce n'est pas obligatoire. Les pions sautés ne sont pas pris et restent en place sur le jeu.

La tactique

En jouant l'halma il est beaucoup plus important d'avancer ses pions habilement et de profiter de la position du partenaire. Empêcher le partenaire de jouer n'a pas une grande importance. Pour jouer rapidement, l'intérêt est de former des chaînes de pions, grâce à celles-ci il est possible d'avancer très rapidement les pions de l'arrière en les faisant sauter. En même temps il faut essayer d'empêcher le partenaire de se servir de ses propres chaînes de pions.

Hâte-toi lentement

Contenu:

1 damier,

16 pions de différentes couleurs, 1 dé

Chaque joueur reçoit 4 pions de la même couleur. On place 3 pions sur les grands cercles (cachettes) de la même couleur, et le quatrième pion sur le point de départ correspondant avec la flèche. On lance le dé chacun son tour, celui qui lance le chiffre le plus grand commence.

On avance d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé lancé. Celui qui lance un 6, relance le dé et avance encore une fois. Il peut aussi avec un 6 sortir un pion de sa cachette et le faire

entrer en jeu, c'est-à-dire le mettre sur le point de départ; ce pion avancera du nombre de points qu'on aura fait en relançant le dé.

Si un pion arrive sur une case occupée par un pion d'un partenaire, celui-ci doit retourner à sa cachette. On ne peut pas expulser les pions qui se trouvent sur les cases de repos (cases carrées).

Si un pion arrive sur une case déjà occupée par un pion du même joueur, le joueur laisse les deux pions dans la case et forme ainsi une barrière, qui ne peut être sautée ni par les pions des partenaires ni par les pions du même joueur. Sur les cases de repos (cases carrées) il est défendu de faire des barrières. Les 4 cases des buts ne peuvent être atteintes que par un coup direct. Le joueur qui atteint ses 4 buts le premier a gagné la partie.

Chats et souris

Contenu:

1 damier,

24 pions rouges, 2 pions bleus

Les 9 cases bleues représentent une chambre à provisions. Les 2 pions bleus – ce sont les chats – la gardent. Ils sont placés dans des cases quelconques dans la chambre à provisions. Les pions rouges, qui représentent les souris, occupent les 24 cases jaunes. Un joueur se charge des souris, l'autre des chats. On change de position à chaque tour. Les souris commencent.

Les souris essayent de pénétrer dans la chambre à provisions et d'occuper les 9 cases, c'est-à-dire de poursuivre les chats, de les encadrer ou de les faire sortir. Les souris avancent d'une case en avant et sur le côté,

elles ne se déplacent jamais en diagonale ni en arrière. Les chats tâchent d'empêcher les souris d'occuper la chambre à provisions.

Les chats peuvent se déplacer sur les lignes dans toutes les directions d'une case à l'autre, même à l'extérieur de la chambre à provisions. Ils peuvent sauter les souris si les cases suivantes sont vides. Les souris sautées ne peuvent plus participer et doivent être enlevées du jeu. Les chats sont obligés de sauter les souris chaque fois que cela est possible. Si un chat omet de prendre une souris en la sautant il peut être à son tour enlevé du jeu. Les chats peuvent sauter plusieurs souris en avant ou en zig-zag, si les cases suivantes ne sont pas occupées par des souris. Les souris peuvent être attrapées également à l'intérieur de la chambre à provisions.

S'il n'y a plus assez de souris en jeu pour occuper les 9 cases de la chambre à provisions, les chats ont gagné.

Jeux de mariage

Contenu:

1 plan,

6 pions de différentes couleurs, 2 dés

Aujourd'hui nous jouons au mariage. En préparant les noces on se voit confronté à maint incident et on progresse et on régresse. Les invités n'arrivent certainement pas en même temps et à l'heure aux noces.

Chaque joueur reçoit un pion qu'il place sur la case 1. Les dés sont jetés à tour de rôle. Le joueur qui fait le premier un 6 peut commencer et jeter encore une fois les dés. Il avance d'autant de cases qu'il y a de points sur les dés relancés. Lorsqu'il arrive à une case illustrée, il y a lieu de se référer aux règles du jeu pour connaître la marche à suivre. Il n'est pas prévu d'exclusion du jeu. Celui qui arrive le premier au but a gagné.

3: Une amie parle du mariage imminent.

Propager rapidement la nouvelle et progresser jusqu'à la case 6.

7: Il faut écrire bien des invitations aux noces. Pour rattraper le temps perdu jeter encore une fois les dés et progresser.

10: On délibère sur les cadeaux. Passer 1 fois.

14: On commence à préparer le repas de nocé. L'odeur se répand jusqu'à la case 18 et le pion y saute aussi.

16: On est en train de réviser toutes les affaires. Pendant que le linge sèche, passer 1 fois.

19: On pare la maison de fleurs. Revenir à la case 17 où se trouve le fleuriste.

22: Un premier cadeau de mariage arrive, c'est un petit chien. Il doit sortir dans le jardin. Progresser à la case 27.

24: Les premiers invités se préparent. Il faut être patient avec le noeud de ruban. Passer 1 fois.

29: Les préparations ont tellement fatigué la fiancée qu'elle doit se reposer un peu. Passer 1 fois.

31: Les invités se mettent en route et se trompent de chemin. Retour à la case 30.

33: Un invité veut absolument être un des premiers. Progresser à la case 38.

35: Un enfant des voisins apporte des fleurs. Il reçoit une récompense. Jeter encore 1 fois les dés.

39: On étudie une chanson pour une petite représentation, mais ça ne va pas bien. Passer 1 fois.

42: Un resquilleur observe les activités et cherche la meilleure place. Progresser à la case 47.

44: Une bonne amie se met en route et ferme sa maison. Tourner vite autour du coin à la case 45.

50: On sert la tarte trop tôt. Retour à la cuisine à la case 46.

53: Un invité irréfléchi goûte déjà les plats délicieux. Passer 1 fois.

57: Enfin les noces commencent, mais les musiciens n'ont pas le chansonnier approprié. Retour à la case 45.

60: Les nouveaux mariés accueillent les invités. Celui qui arrive le premier, est vainqueur et hôte d'honneur.

Party d'enfants

Contenu:

1 plan,

6 pions de différentes couleurs, 2 dés

Je vous souhaite la bienvenue sur la plaine de jeux de Sarah Kay. Sarah Kay et ses amis y

prennent leurs ébats. Il faut traverser cette plaine de jeux, ce qui n'est pas toujours facile et il faudra un peu de chance aux dés.

Au début du jeu chaque joueur reçoit un pion. On commence successivement à la case 1. On jette les dés à tour de rôle et celui qui aura fait le nombre le plus élevé, pourra commencer.

Au cours du jeu, on arrive aux différentes cases de couleurs. Deux cases de même couleur constituent toujours une passerelle. Celle-ci s'avère tantôt un avantage, tantôt un inconvénient. Lorsqu'on arrive au nombre inférieur de la passerelle (par exemple 28), on peut progresser jusqu'au nombre supérieur (par exemple 40); cependant lorsqu'on arrive au

nombre supérieur (par exemple 40), on doit revenir au nombre inférieur (par exemple 28). Lorsqu'on arrive au cours du jeu à une case sur laquelle se trouve déjà un autre joueur, celui-ci doit recommencer au début. On peut également convenir qu'il ne sera pas exclu. Sera déclaré vainqueur, le joueur parvenu le plus rapidement à la case 80.