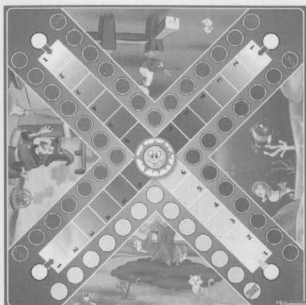


50 JEUX CLASSIQUES

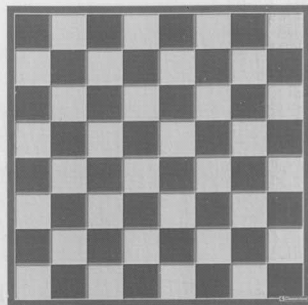


50 JEUX CLASSIQUES

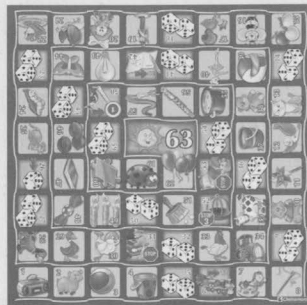
La boîte contient :



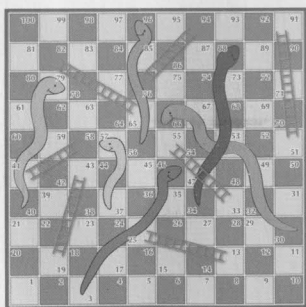
LES PETITS CHEVAUX



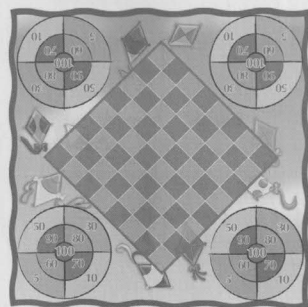
LE JEU DE DAMES



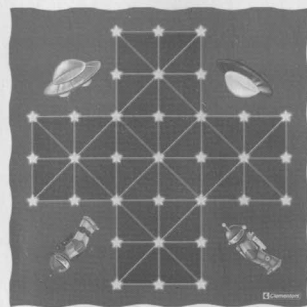
LE JEU DE L'OIE



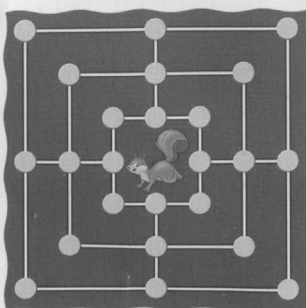
SERPENTS ET ÉCHELLES



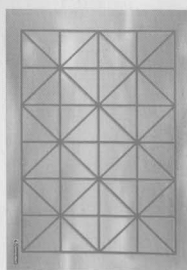
JEU DE PUCES



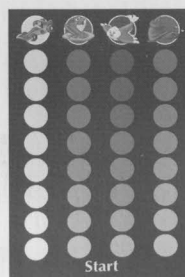
LES LOUPS ET LES BREBIS



METS-TOI À LA QUEUE LEU LEU



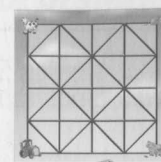
AU COIN !



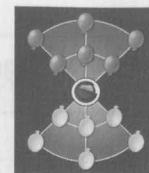
L'HIPPODROME



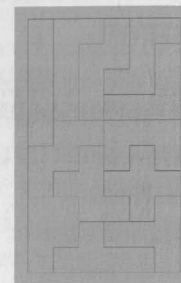
CASCADE DE PUCES



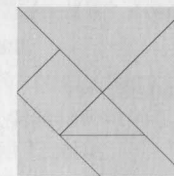
OURS ET CHÈVRES



LE SAUT DES PUCES



PENTAMINOS



TANGRAM



2 DÉS



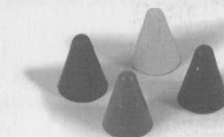
2 LANCE-PUCES



40 PUCES



24 PIONS DE DAMES



16 PIONS

JEUX DE DÉS (page 5)

LE GRAND BUTIN ..

LA LISTE ..

AS-TU PEUR DU NUMÉRO 3 ? ..

COMPTE JUSQU'À 20 ..

COLLECTO'PUCES ..

DÉ CONTRE DÉ ..

CASCADE DE PUCES ..

CASCADE DE 1 À 12 ...

JEUX DE PUCES (page 8)

1-3-5-7 ..

AU COIN ! ...

OURS ET CHÈVRES ...

HALTE ! ON NE PASSE PAS ! ...

LE SAUT DES PUCES ..

LE GRAND SAUT ..

CACHE-CACHE PUCE ..

JE T'ATTRAPE, JE T'ATTRAPE ! ...

LES LOUPS ET LES BREBIS ...

NIMBI ..

SAUTE DANS L'ASSIETTE ..

SOLITAIRE FRANÇAIS ..

PUCES ET CIBLES ..

JEUX AVEC PIONS (page 14)

LES PETITS CHEVAUX ..

SERPENTS ET ÉCHELLES ..

LES AMIS SERPENTS ..

JEU DE L'OIE ..

LE JEU DE L'OIE EN ÉQUIPES ...

*Les petits ronds • situés après les titres de jeux indiquent le niveau de difficulté de chaque jeu.**• : très facile / .. : facile / ... : moyen / : difficile.*

LE JEU DE L'OIE SAUTEUSE ...

QUATRE EN MOINS ...

MINI QUATRE ...

SUPER DEUX ...

COURS, COURS, PETIT CHEVAL ..

LA COURSE LA PLUS LENTE DU MONDE ..

CIBLE L'ARRIVÉE ..

JEUX AVEC PIONS DE DAMES (page 20)

METS-TOI À LA QUEUE LEU LEU ...

TROIS SUR TROIS ...

JEU DU MOULIN À NEUF ...

LES QUATRE CAVALIERS ...

ESSAIE DE M'ATTRAPER ...

EN AVANT ! ...

JEU DE DAMES ...

JEU DE DAMES DIAGONAL

GARE À LA CHUTE ! ..

LE SAUT DES KANGOUROUS ...

BATAILLE RANGÉE

TOUT LE MONDE DEHORS ...

FORMULE DAME ..

FOOTBALL-PUCE ..

JEUX FIGURATIFS (page 28)

TANGRAM ..

LES PENTAMINOS ...

JEU DE GOLOMB

LE GRAND BUTIN ••**Nombre de joueurs : de 2 à 6.****Composition du jeu : 2 dés.****But du jeu : marquer le plus de points possibles.****Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo. Chaque joueur aura le droit de lancer 11 fois les 2 deux dés simultanément (1 lancer par tour). Il cumulera des points en fonction des résultats obtenus à chaque lancer. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points sera déclaré vainqueur.

Au premier tour, le joueur écrit le score obtenu (le cumul des deux dés) sur une feuille de papier.

Au deuxième tour, si le joueur réussit à réaliser un nombre égal ou supérieur à 3, il gagne 3 points (qui sont ajoutés au score obtenu au premier tour), sinon il ne marque aucun point.

De même au troisième tour : si un joueur réussit à réaliser un nombre égal ou supérieur à 4, il gagne 4 points (qui sont ajoutés au score obtenu avec les deux premiers tours), sinon il ne gagne aucun point. On continue de cette manière jusqu'au dernier tour où le joueur devra obtenir 12 pour obtenir 12 points.

Le vainqueur est celui qui aura amassé le plus grand butin à l'issue des 11 tours en ayant marqué le plus de points !

LA LISTE ••**Nombre de joueurs : de 2 à 6.****Composition du jeu : 1 dé.****But du jeu : éliminer tous les numéros de la liste.****Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo. Chaque joueur écrira les numéros de 1 à 6 sur la feuille de papier et, à tour de rôle, lancera le dé une fois et effacera de sa liste le numéro obtenu. Si lors des tours suivants, un joueur obtient un numéro qu'il a déjà effacé, il devra l'écrire à nouveau et il ne pourra l'effacer que lorsqu'il sortira une autre fois. Le vainqueur sera le joueur qui aura effacé tous les numéros de sa liste le premier.

Si le jeu dure trop longtemps sans vainqueur, les joueurs peuvent décider d'un commun accord de ne plus écrire à nouveau les chiffres qu'ils auront déjà obtenus après un nombre X de tours.

AS-TU PEUR DU NOMBRE 3 ? ••**Nombre de joueurs : de 2 à 6.****Composition du jeu : 2 dés.****But du jeu : obtenir avant les autres le score de 50 (ou bien un score supérieur qui sera décidé au début de la partie).****Règle**

Prendre une feuille de papier et un stylo. À tour de rôle, les joueurs lanceront les deux dés.

Les points seront attribués de la manière suivante :

- 5 points, si deux numéros identiques sortent (deux 1, deux 2, deux 4, deux 5),
- 25 points, si deux 6 sortent.

Mais attention ! Si par contre, deux 3 sortent, tous les points accumulés seront annulés et le joueur devra recommencer à 0. Le vainqueur sera celui qui atteindra le premier les 50 points (ou plus).

COMPTE JUSQU'À 20 ••

Nombre de joueurs : de 2 à 6.

Composition du jeu : 1 dé.

But du jeu : obtenir exactement 20 points.

Règle

Prendre une feuille de papier et un stylo pour écrire le score. Tirer au sort le joueur qui va commencer. Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé plusieurs fois et annonce à voix haute le score obtenu pour chaque lancer. Les scores obtenus sont écrits sur la feuille et additionnés. Le joueur peut lancer le dé autant de fois qu'il le désire. Mais attention, si son total dépasse 20 points, il est éliminé !

Lorsque le joueur décide d'arrêter, il note son score total et passe son tour au joueur suivant qui procède de la même manière. Le vainqueur est le joueur qui aura obtenu un score total de 20 points ou, à défaut, le joueur qui aura obtenu le score le plus proche de 20 (mais inférieur à 20).

En cas d'égalité, les joueurs à départager entament une nouvelle partie.

COLLECTO'PUCES ••

Nombre de joueurs : de 2 à 6.

Composition du jeu : 2 dés, 2 puces pour chaque joueur.

But du jeu : être le dernier joueur à avoir au moins une puce.

Règle

Chaque joueur dispose de 2 puces. Les joueurs tirent au sort pour décider qui commence.

Le premier joueur lance les deux dés :

- s'il obtient un double 1, il mettra les deux puces au centre de la table ;
- s'il obtient 1 et 6, il mettra 1 puce au centre de la table et cèdera l'autre au joueur à sa gauche ;
- s'il obtient un double 6, il les cèdera au joueur à sa gauche ;
- s'il a une seule puce dans les trois cas, il la mettra au centre de la table ;
- s'il obtient d'autres valeurs, il passe son tour et le jeu continuera ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui n'a plus de puces ne pourra plus lancer le dé mais il restera en jeu car il est probable que son voisin de droite lui donnera une ou plusieurs de ses puces.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec au moins une puce.

DÉ CONTRE DÉ •

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 2 dés (un pour chaque joueur), 24 pions de dames (12 d'une couleur et 12 d'une autre).

But du jeu : gagner tous les pions de sa propre couleur.

Règle

Les joueurs décident avec quelle couleur de pions chacun joue. Ensuite, ils lancent chacun un dé simultanément. Celui qui obtient le score le plus élevé gagne un pion de la couleur qu'il a choisie.

Le joueur qui parvient à gagner tous les pions de sa couleur le premier est déclaré vainqueur.

CASCADE DE PUCES ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, les puces, 2 dés.

But du jeu : avoir le plus grand nombre de puces sur la planche de jeu.

Règle

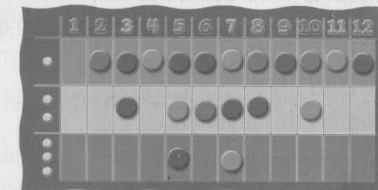
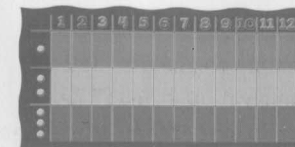
Les joueurs placent la planche de jeu au centre de la table et prennent chacun les puces d'une couleur.

Les joueurs décident qui commence et ils jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance les 2 dés et place une puce sur la case de la première ligne située au niveau de la colonne correspondant à la somme des dés. Par exemple : les dés sont 2 et 6 et le joueur place une puce de sa couleur sur la colonne portant le numéro 8.

Par ailleurs, si la case de la première ligne est occupée par une autre puce, le joueur dont c'est le tour déplace d'une case vers le bas les puces de la colonne en question. Par conséquent, la puce présente sur la première ligne descend sur la deuxième ligne ; celle sur la deuxième ligne descend sur la troisième ligne et celle située sur la troisième ligne est récupérée par le joueur à qui elle appartient.

Lorsque les cases de la première ligne, comprises entre la colonne 2 et la colonne 12, sont occupées par une puce, le jeu se termine. Le gagnant est le joueur ayant le plus de puces sur la planche de jeu.



CASCADE DE 1 À 12 •••

Nombre de joueurs : 2.

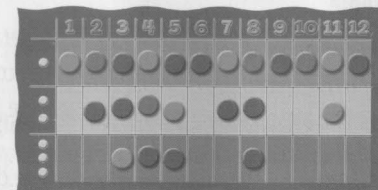
Composition du jeu : 1 planche de jeu, les puces, 2 dés.

But du jeu : avoir le plus grand nombre de puces sur la planche de jeu.

Règle

Le jeu se déroule comme le jeu Cascade de puces, avec la variante suivante :

- après avoir lancé les dés, le joueur peut décider s'il souhaite placer une puce sur la somme des dés ou bien une puce pour chaque dé. Voici 2 exemples : les dés sont 2 et 6, le joueur peut donc placer une puce de sa couleur sur la colonne 8 ou bien une puce sur la 2 et une puce sur la 6 ; les dés sont 4 et 4, le joueur peut donc placer une puce sur la colonne 8 ou bien 2 puces sur la 4.
- le jeu se termine lorsque toutes les cases de la première ligne sont occupées.



JEUX DE PUCES

1-3-5-7 ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 16 pucés.

But du jeu : laisser une seule puce à l'adversaire.

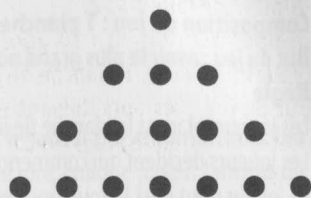
Règle

Disposer les pucés comme indiqué sur le schéma.

Le joueur qui commence est tiré au sort.

À tour de rôle, chaque joueur choisit une rangée quelconque de laquelle il enlèvera la quantité de pucés qu'il souhaite. Il ne peut toucher qu'à une seule rangée par tour.

Le vainqueur sera celui qui laissera à l'adversaire une seule puce sur la table.



AU COIN ! •••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 15 pucés blancs, 1 puce bleue, 1 planche de jeu.

But du jeu : les pucés blancs doivent bloquer la puce bleue en l'acculant dans un coin. La puce bleue doit « manger » les pucés blancs jusqu'à les réduire au nombre de 3 (ou moins).

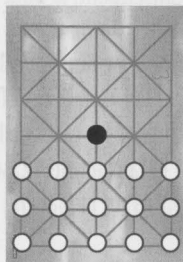
Règle

Les joueurs décident dès le début qui jouera avec les 15 pucés blancs et qui jouera avec la puce bleue. Ils décident aussi qui commence le jeu. Le premier joueur dispose les 15 pucés blancs comme indiqué sur l'image. Le deuxième joueur positionne sa seule puce bleue dans la case au centre de l'échiquier.

Le joueur dont c'est le tour, déplace l'une de ses pucés. Toutes les pucés peuvent être déplacées d'une seule case : les pucés blancs doivent être déplacés horizontalement ou verticalement tandis que la puce bleue peut aussi être déplacée en diagonale. La puce bleue, doit passer au-dessus une puce blanche et pouvoir atterrir sur une case vide pour pouvoir « manger » une puce blanche. Elle pourra en manger plusieurs pourvu qu'elle atterrisse après chaque saut sur une case vide. Les pucés éliminés devront être retirés du plateau. Si la puce bleue se retrouve bloquée dans un coin sans possibilité de mouvement, le joueur aux pucés blancs a gagné. S'il ne reste plus que 3 pucés blancs ou moins sur le plateau, le joueur à la puce bleue a gagné.

Attention :

- les joueurs doivent obligatoirement bouger une puce à chaque tour.
- un joueur n'a pas le droit de faire aller et venir une seule et même puce entre 2 positions plus de 2 fois de suite.
- les comportements d'anti-jeu sont proscrits. Chaque coup doit être joué dans le but de remporter la partie. Si un joueur déplace à plusieurs reprises sa ou ses pucés uniquement dans le but de ne pas perdre, il est déclaré perdant.



OURS ET CHÈVRES •••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 20 pucés blancs (les chèvres), 4 pucés bleues (les ours), 1 planche de jeu.

But du jeu : les ours doivent éliminer cinq chèvres. Les chèvres doivent immobiliser les ours.

Règle

Dès le début, les joueurs décident qui joue avec les ours et qui joue avec les chèvres.

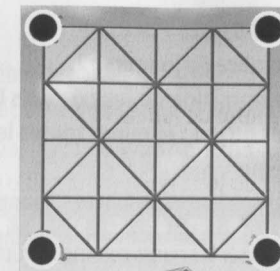
Au début du jeu, les ours sont placés aux quatre coins du plateau de jeu. Les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant l'une de leurs pucés. Ce sont les chèvres qui commencent. Les chèvres rentrent en jeu une à une, sur une intersection libre du plateau de jeu. Tant que tous les chèvres n'ont pas été posés, celles-ci ne peuvent pas se déplacer.

Les ours, quant à eux, peuvent se déplacer pendant que les chèvres rentrent et sont les seuls à pouvoir capturer.

La prise se fait en sautant par-dessus une chèvre adjacente lorsque l'intersection derrière est libre. Un ours ne peut prendre qu'une seule chèvre par coup. La prise n'est pas obligatoire.

Chaque puce peut se déplacer d'une intersection vers une autre intersection adjacente libre, en suivant le tracé du diagramme. Il ne peut bien sûr n'y avoir qu'une seule puce par intersection.

Il ne peut pas y avoir de partie nulle. En cas de répétition de positions, les chèvres perdent la partie.



HALTE ! ON NE PASSE PAS ! •••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 2 pions de dames (les agents), 24 pucés (les voitures).

But du jeu : • pour les voitures, encercler les agents en les obligeant à l'immobilisation.

• pour les agents, éliminer les voitures pour ne pas être bloqués.

Règle

Le joueur qui possède les « agents » positionne ses 2 pucés dans les intersections de son choix à l'intérieur de la zone supérieure (par exemple, comme indiqué sur l'image 1). L'autre joueur occupe les positions tout autour de la zone choisie par les agents (voir image 2) avec ses 24 voitures.

Le joueur qui possède les voitures commence le jeu. À tour de rôle, chaque joueur peut déplacer une seule puce ou un seul pion.

Les voitures se déplacent horizontalement ou verticalement d'une place mais ne peuvent pas reculer.

Les agents peuvent avancer d'une place dans n'importe quelle direction en ligne droite ou diagonale. Les voitures ne peuvent pas éliminer les agents mais seulement les bloquer dans une position. Les agents éliminent les voitures en sautant par-dessus, seulement si l'intersection derrière est libre.

Le jeu se termine quand les agents sont bloqués ou quand toutes les voitures ont été éliminées.

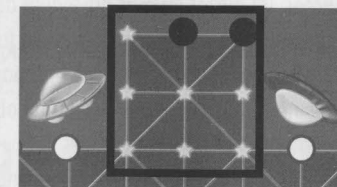


Image 1

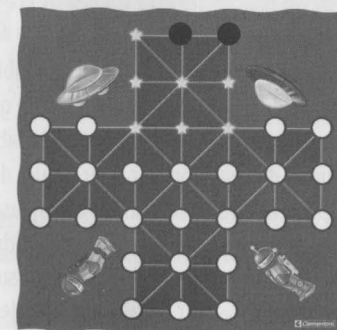


Image 2

LE SAUT DES PUCES ••

Nombre de joueurs : 2.

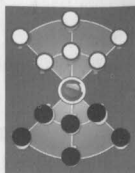
Composition du jeu : 6 puces blanches et 6 puces bleues.

But du jeu : éliminer toutes les puces de l'adversaire.

Règle

Chaque joueur positionne 6 puces sur la planche comme indiqué sur l'image.

À tour de rôle, chaque joueur déplace une de ses puces d'une intersection vers une autre. Pour prendre une puce adverse et la faire enlever du jeu, il faut sauter par-dessus et pouvoir atterrir sur une intersection libre. Le joueur peut prendre plusieurs puces simultanément même en changeant de direction tant qu'il a la possibilité d'atterrir après chaque saut sur une intersection libre. Le joueur qui élimine toutes les pièces de son adversaire ou qui les bloque, les empêchant de se déplacer, est déclaré vainqueur.



LE GRAND SAUT ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 20 puces d'une même couleur par joueur et 2 lance-puces.

But du jeu : envoyer les puces le plus loin possible.

Règle

Sur une grande table, chaque joueur dispose 5 puces d'une même couleur prêtes à être lancées.

Le premier joueur utilise le lance-puces pour faire sauter la première puce en avant. Une fois ses 5 puces lancées, les autres joueurs procèdent de la même manière à tour de rôle avec les puces de leur couleur. Le jeu se poursuit ainsi par série de 5 puces jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses 20 puces. Seules les 15 puces lancées les plus loin comptent et rapportent un point à leur joueur respectif. Les puces ayant atterri hors de la table ne comptent pas. Le joueur qui obtient le meilleur score est déclaré vainqueur.

Comment utiliser le lance-puces ?

La technique consiste à exercer une pression de haut en bas sur le bord de la puce à l'aide du lance-puces afin de la projeter en avant. Attention, il faut bien positionner le lance-puces et ne surtout pas appuyer trop fort !

CACHE-CACHE PUCE •

Nombre de joueurs : 3 et plus.

Composition du jeu : 1 puce et une table.

But du jeu : le maître du jeu devra deviner qui possède la puce.

Règle

Les joueurs s'assoient autour d'une table, très près les uns des autres puis tirent au sort pour savoir qui sera le maître du jeu. Ils décident aussi d'un gage que le perdant aura. Ensuite, le maître du jeu prend la puce dans l'une de ses mains et les met sous la table. Les autres joueurs mettent à leur tour leurs mains sous la table. Les joueurs doivent alors se passer la puce de main en main sous la table durant une durée déterminée au préalable (cela peut être 30 secondes ou bien jusqu'à ce que le maître du jeu le décide).

Lorsque le temps est écoulé, le maître du jeu dit « Mains en l'air » et tous les joueurs retirent leurs mains de sous la table et les mettent en l'air au-dessus de la table les poings fermés (afin de ne pas voir qui a la puce). Puis le maître du jeu dit « Mains sur la table » et tous les joueurs posent leurs mains sur la table, paumes ouvertes et tournées vers le bas.

L'un des joueurs a donc la puce cachée sous l'une de ses mains. Il doit faire bien attention de ne pas montrer

qu'il a la puce lorsqu'il pose sa main sur la table.

Le maître du jeu doit alors deviner du premier coup qui détient la puce.

S'il y parvient, il a gagné et le joueur qui avait la puce a le gage choisi en début de partie.

S'il n'y parvient pas, il a perdu et c'est donc lui qui a un gage. Les joueurs décident ensuite qui est le nouveau maître du jeu (ou bien ils tirent au sort) et recommencent une partie.

JE T'ATTRAPE, JE T'ATTRAPE ! •••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 1 damier, 16 puces blanches et 16 puces bleues.

But du jeu : prendre toutes les puces ennemies.

Règle

Chaque joueur dispose de 16 puces d'une même couleur.

Elles doivent être positionnées sur la première et la troisième ligne comme indiqué sur l'image. Chacun son tour, les joueurs déplacent une de leurs puces d'une ou plusieurs cases, horizontalement ou verticalement. Toutefois, il n'est pas permis de sauter par-dessus ses propres puces ou celles de l'adversaire (voir image 1).

Il existe 2 moyens de prendre les puces de l'adversaire :

- le joueur place une de ses puces entre deux puces adverses (de façon à ce que les 3 puces soient l'une à côté de l'autre sur la même rangée horizontale ou verticale) et les élimine toutes les deux (voir image 2).
- le joueur prend une puce adverse au milieu de deux de ses propres puces et l'élimine (voir image 3).

Le joueur qui élimine toutes les puces adverses est déclaré vainqueur.

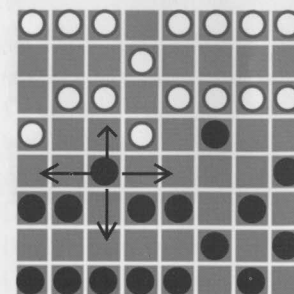
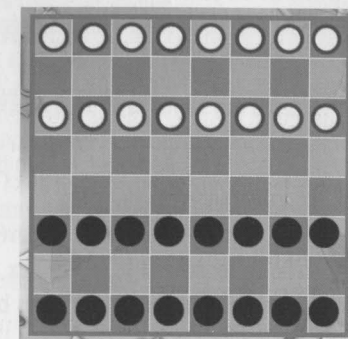


Image 1

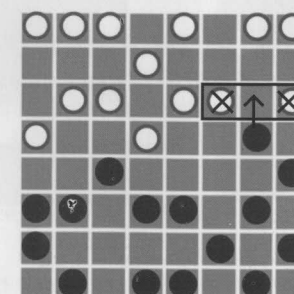


Image 2

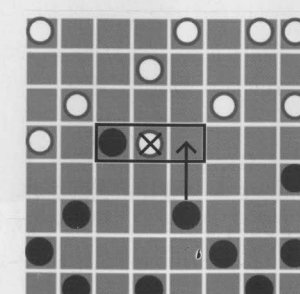


Image 3

LES LOUPS ET LES BREBIS •••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 2 puces bleues, 20 puces blanches.

But du jeu : • Le but des 2 puces bleues (les loups) est de manger les puces blanches (les brebis) jusqu'à les réduire à un nombre inférieur à 9.

• Le but des brebis est de remplir la bergerie constituée par 9 intersections indiquées sur l'image 2.

Règle

Disposer les 20 puces blanches et les 2 puces bleues comme indiqué sur les images 1 et 2.

Les joueurs décident dès le début celui qui jouera avec les 20 puces blanches (brebis) et celui qui aura les 2 puces bleues (loups).

Chaque joueur peut jouer un coup par tour. Les brebis peuvent être déplacées verticalement ou horizontalement (jamais en diagonale) d'une intersection à une autre, pourvu qu'elle soit adjacente et libre. Les brebis ne peuvent pas reculer (c'est-à-dire, se déplacer dans la direction opposée à la bergerie). Les loups se déplacent vers une intersection adjacente, dans n'importe quelle direction (même en diagonale). Ils capturent les brebis comme dans le jeu de dames, c'est-à-dire en sautant par-dessus une puce blanche et en allant occuper l'intersection libre derrière elle.

Comme dans le jeu de dames, le loup peut prendre plusieurs brebis en un coup pourvu qu'il atterrisse dans une case vide après chaque saut.

Les brebis capturées doivent être enlevées du damier.

La partie se termine si le joueur aux puces blanches parvient à remplir la bergerie (il est alors déclaré vainqueur) ou si le joueur aux puces bleues parvient à retirer 11 puces blanches de la partie (il est alors déclaré vainqueur).

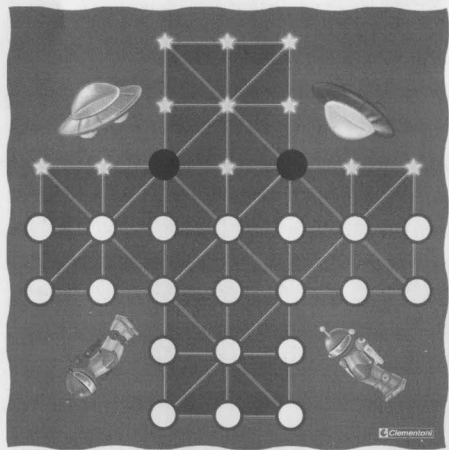


Image 1

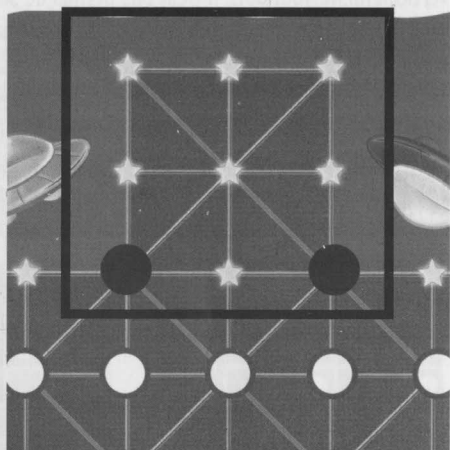


Image 2

NIMBI ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 16 puces.

But du jeu : obliger l'adversaire à éliminer la dernière puce.

Règle

Disposer 16 puces sur la table en 4 rangées de 4 puces. Les joueurs désignent qui commencent.

À tour de rôle, les joueurs enlèvent de 1 à 4 puces de la table en les prenant dans une même rangée ou dans une même colonne. Pour pouvoir les prendre, les puces doivent toujours être contiguës (il ne doit pas y avoir d'espaces vides entre elles). Le joueur dont c'est le tour doit toujours prendre au moins une puce. Le joueur qui parvient à obliger son adversaire à prendre la dernière puce de la table est déclaré vainqueur.

SAUTE DANS L'ASSIETTE ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 20 puces de la même couleur et 1 lance-puces pour chaque joueur, une assiette.

But du jeu : envoyer toutes ses puces dans l'assiette.

Règle

Les joueurs tirent au sort pour savoir qui commence. Mettre l'assiette au centre de la table.

Chaque joueur choisit 20 puces d'une couleur et les positionne à un endroit établi qui sera la base de lancement des puces.

À tour de rôle, chaque joueur utilise son lance-puces pour faire sauter une puce en avant. Le but est de faire approcher sa puce de l'assiette par de petits sauts jusqu'à réussir à la lancer dans l'assiette. Après avoir effectué un tir, le joueur laisse la puce où elle se trouve et passe le lance-puces au joueur suivant et ainsi de suite. Le joueur décide s'il doit lancer une nouvelle puce ou continuer avec les autres déjà lancées qui ne sont pas encore entrées dans l'assiette.

Le joueur qui réussit à faire entrer toutes ses puces dans l'assiette le premier a gagné.

Comment utiliser le lance-puces ?

La technique consiste à exercer une pression de haut en bas sur le bord de la puce à l'aide du lance-puces afin de la projeter en avant. Attention, il faut bien positionner le lance-puces et ne surtout pas appuyer trop fort !

SOLITAIRE FRANÇAIS ••

Nombre de joueurs : 1.

Composition du jeu : 1 planche de jeu, 32 puces.

But du jeu : réussir à laisser une seule puce au centre de la planche de jeu.

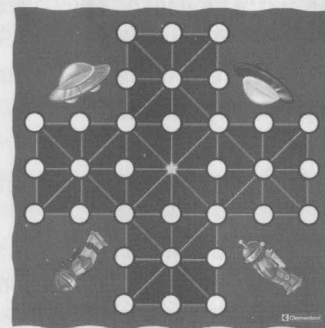
Règle

Mettre les 32 puces comme indiqué sur l'image en occupant toutes les intersections entre les lignes à l'exception de celle du centre.

Choisir ensuite une puce et la faire sauter horizontalement ou verticalement au-dessus de l'une des puces voisines pour aller occuper un espace vide.

La puce qui a été sautée est éliminée, ce qui crée un nouvel espace vide... Continuer ensuite en déplaçant l'une des puces restantes.

Le but du jeu est d'éliminer toutes les puces, sauf une.



PUCES ET CIBLES ••

Nombre de joueurs : 2.

Composition du jeu : 1 plateau, 16 puces (8 de chaque couleur), 2 lance-puces.

But du jeu : marquer le plus de points possibles.

Règle

Les 2 joueurs s'installent l'un en face de l'autre.

Chaque joueur prend les puces d'une couleur et les dispose devant lui, près du plateau. Les joueurs tirent au sort pour savoir qui

