

ECHECS

Contenu

1 damier 8 x 8 cases ; 2 x 16 pièces (Roi, Reine, 2 Fous, 2 Cavaliers, 2 Tours, 8 Pions) soit blanches, soit noires

Préparatifs

Disposer le damier entre les 2 joueurs, case blanche du bas à droite de chaque joueur.

Déposer les pièces comme suit :

1^e ligne (la plus proche du joueur), de gauche à droite : Tour, Cavalier, Fou, Reine, Roi, Fou, Cavalier, Tour.

2^e ligne : les 8 Pions. NB. Pour les pièces noires c'est dans l'ordre Roi puis Reine. Chez les blanches c'est l'inverse (la Reine, au départ, doit toujours se trouver sur une case de sa couleur).

Règle commune à toutes les pièces

Une pièce doit toujours jouer sur une case vide. Quand elle prend une pièce adverse, elle doit se mettre à sa place. A l'exception du Cavalier, aucune pièce ne peut sauter par-dessus une case occupée.

Avance des pièces

Le Pion : avance d'une case dans sa colonne mais, s'il n'a pas encore joué, il peut avancer de deux cases en une seule fois. Il prend en diagonale à droite et à gauche.

La Tour : avance en verticale et en horizontale d'une ou plusieurs cases.

Le Cavalier : avance en L sur la plus proche case d'une couleur différente de celle qu'il occupe et qui ne soit pas contiguë.

Le Fou : avance en diagonale d'une ou plusieurs cases sur la couleur où il se trouve. Il y a un Fou blanc et un Fou noir.

La Dame : avance d'une ou plusieurs cases en verticale, en horizontale ou en diagonale : c'est la pièce la plus importante du jeu.

Le Roi : va à n'importe quelle case contiguë à la sienne. Le Roi est en échec quand une ou plusieurs pièces adverses sont à même de le prendre au coup suivant.

L'adversaire doit annoncer l'échec et c'est au joueur de prendre si possible une pièce adverse pour dégager le Roi ou encore interposer une pièce entre le Roi et la pièce menaçante.

Si ce n'est pas possible, le Roi est en échec et mat : la partie est alors perdue de son côté.

Lorsque le Roi n'est pas en échec mais qu'il n'est pas possible de le déplacer sans le mettre en échec, il est « pat » et la partie est nulle.

DAMES

Contenu

1 damier de 10 x 10 cases ; 2 x 20 pions (noirs ou blancs)

NB. Il est possible de jouer aux dames sur un échiquier (= dames anglaises). On utilise alors 2 x 12 pions.

Préparatifs

Le damier est placé entre les 2 joueurs. Les pions sont rangés par chaque joueur de son côté.

Il reste ainsi 2 rangées libres au centre.

Le jeu

Les pions sont toujours avancés en avant et en diagonale.

Quand un pion se trouve devant un pion adverse et que la case suivante est vide, il saute par-dessus et enlève le pion de l'opposition, plusieurs fois de suite si une case vide derrière en permet l'opération.

Le pion qui arrive sur la ligne de départ de l'adversaire (celle qui est la plus proche de lui) est doublé. Il devient Dame et peut alors avancer à son gré et prendre les pions qui se trouvent sur sa ligne, d'avant en arrière ou en diagonale. Et s'il se trouve devant elle plusieurs cases vides, elle peut choisir celle qui lui convient.

Mais un pion isolé face à une Dame peut la prendre s'il y a une case vide derrière.

Quand la prise est possible, elle est obligatoire. Si le joueur ne le fait pas, le pion est « soufflé » par l'adversaire. Souffler n'est pas jouer, donc il faut jouer ensuite.

Le gagnant est celui qui prend tous les pions de son adversaire ou le met dans l'impossibilité de jouer avec ceux restant sur le jeu.

RÈGLES DU BACKGAMMON

1. Au début de la partie de **Backgammon**, il faut être attentif à la disposition initiale des jetons. Elle ne pourra pas être modifiée par la suite. Alors, chaque joueur lance un dé. Par tradition, ce lancer se fait sur la partie du plateau située à la droite du joueur.

On doit rejouer si l'un des deux dés est «cassé», c'est-à-dire s'il ne tombe pas à plat. C'est celui qui a obtenu le plus de points qui va commencer, en utilisant la combinaison des deux résultats. Par exemple, le lancer a donné, respectivement, un 5 et un deux, c'est le joueur qui a tiré le 5 qui va commencer, avec un 5/2.

2. Le déplacement des pièces est effectué en fonction des indications des dés. Sauf dans le cas des restrictions prévues au point 3.

Si un joueur obtient, par exemple, un 4/3, il a deux possibilités. Soit il avance un seul de ses jetons de 7 flèches, soit il en avance un de quatre flèches et l'autre de trois. Si son lancer lui fait obtenir un double, un 5/5 par exemple, il double le total des points qui apparaissent sur les dés. Ici, cela donne un 20.

3. Restrictions. Un pion ne peut se poser sur une flèche si elle est «fermée», c'est-à-dire s'il y a deux jetons adverses. Dans ce cas le pion peut la franchir sans s'arrêter. Il peut, bien entendu, s'y arrêter si elle est inoccupée. Elle demeure «ouverte» si elle n'est occupée que par un jeton adverse. Dans ce cas, le premier occupant devient un jeton «mort» à l'arrivée du nouveau. Il est mis hors jeu et déposé sur la barre mitoyenne. Les autres jetons de son propriétaire sont immobilisés, jusqu'à ce que le jeton «mort» soit remis en jeu. Avant qu'il ne soit réintroduit sur une flèche libre du jan intérieur adverse, il faut que le joueur concerné obtienne un tirage exact. Faute de quoi, il passe son tour.

Prenons le cas où les flèches 1, 3, 4 et 5 soient fermées. Le jeton «mort» ne peut être réintroduit que si le lancer donne le deux ou le six. Si l'adversaire a réussi à fermer son jan intérieur, il ne reste qu'à attendre une éventuelle libération d'une flèche. Sinon il a peu de chances que l'on puisse gagner cette partie. Si, lors d'un lancer, le montant des deux dés ne permet pas de poser un jeton sur une flèche libre, le joueur peut n'utiliser que celui d'un seul.

4. Un joueur ne peut retirer des jetons du jeu qu'après qu'ils soient tous rentrés dans son jan intérieur. Un jeton sort du jeu si le résultat du lancer correspond à sa position dans le jeu. Par exemple, si les dés donnent un 4, il permet de faire sortir le jeton placé sur la quatrième flèche. Si elle est inoccupée, il peut sortir la flèche la plus proche. On n'est cependant pas obligé de faire sortir ses propres pièces. Il a la possibilité de faire avancer un autre de ses jetons, si la situation du jeu le permet. Par contre, s'il ne peut reporter ce mouvement sur un autre de ses pions, il est tenu de le faire. Même si cela le désavantage en isolant un autre de ses jetons et en le rendant ainsi vulnérable.

5. Le dé de doublement. Le plus fréquemment, les joueurs sont convenus d'avance du gain lié à la partie (Ce n'est pas nécessairement de l'argent ni un objet d'une grande valeur). Si, au lieu de lancer les dés, le joueur dont c'est le tour, l'annonce, ce gain passe au double. A condition que l'adversaire l'accepte. Faute de quoi, le jeu est suspendu et le joueur qui a refusé le doublement doit s'acquitter du gain initialement convenu. S'il accepte, la partie continue. Quand le premier doublement a eu lieu, le dé passe à l'autre joueur, avec la face 2 tournée vers le haut. A son tour, il peut choisir de doubler le gain convenu au départ. Il redonne alors ce dé à son adversaire, avec, cette fois, la face 4 tournée vers le haut. Le premier joueur devra prendre position. Soit il acceptera le nouveau doublement, soit il devra s'acquitter de quatre fois le gain fixé initialement.

6. Gammon et backgammon. Si, à la fin du jeu, celui qui a perdu a au moins conservé un jeton, il ne perd que le gain de l'enjeu. S'il n'a pas sauvé un seul jeton, il devra acquitter au vainqueur le double du Gammon (la mise) convenu au départ. Si, non seulement il n'a plus un seul jeton mais qu'il ait fait l'objet d'un hors jeu, il y a backgammon et c'est le triple qu'il devra au vainqueur.

7. Précisions sur les lancers. Les deux dés doivent être lancés ensemble et tomber à plat sur le plateau du jeu. Ils ne doivent pas être touchés tant que les déplacements qu'ils entraînent n'ont pas eu lieu. Le prochain lancer ne doit pas avoir lieu avant que l'adversaire ait fini de déplacer ses jetons. Dès qu'un joueur a lâché la pièce qu'il a placée sur une flèche, il ne peut plus la remettre à son point de départ ni sur une autre flèche.

ETOILE CHINOISE ou **HALMA** (jeu pour 2 ou 3 joueurs, très populaire aux USA)

Contenu : 1 plateau de jeu représentant une étoile à 6 branches ; 15 pions rouges, 15 bleus et 15 verts

But du jeu

Amener ses 15 pions du triangle de départ (correspondant à une des 6 branches de l'étoile) au triangle opposé de la même couleur.

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur (rouge, bleue ou verte) puis il dispose ses 15 pions sur l'un des 2 triangles de la même couleur.

Le jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle. Un seul pion est joué à chaque coup. Les pions peuvent se déplacer d'une case à la fois, en avant, en arrière ou en diagonale.

Un pion peut également sauter par-dessus un autre pion, lorsque l'autre pion est suivi d'une case vide. Si plusieurs pions alternent avec plusieurs cases vides, un joueur peut faire progresser son pion très rapidement en les sautant l'un après l'autre.

Remarques

Les pions sautés ne sont pas retirés du jeu comme aux dames.

Les joueurs doivent essayer de regrouper leurs pions afin d'éviter que les adversaires avancent un seul pion de plusieurs cases à la fois en utilisant des cases vides.

Le gagnant est le premier joueur dont tous les pions occupent les 15 cases du triangle de la même couleur et diamétralement opposé au triangle de départ.

MARELLE ou MOULIN ou LIGNE DE 3

Jeu traditionnel de stratégie pour 2 joueurs à partir de 6 ans.

Matériel

1 plan de jeu comportant 3 carrés concentriques reliés par des traits au milieu de leurs côtés (seul le plus petit carré n'a aucun trait à l'intérieur. 24 points y sont représentés (extrémités et milieux des côtés des 3 carrés)

2 x 9 pions de couleur différente

Le jeu

Chaque joueur reçoit 9 pions.

Le plus jeune commence.

A son tour chacun place un de ses pions sur un des points, jusqu'à épuisement de ses 9 pions.

Le joueur s'effort de placer ses pions sur une même ligne pour former des lignes de 3.

Quand il y parvient, il retire un pion adverse du jeu, en commençant par ceux qui ne sont pas en ligne de 3.

Quand tous les pions sont placés, chaque joueur, à son tour, peut déplacer un pion d'un point à un point auquel il est relié afin de former d'autres lignes de 3 et retirer ainsi du jeu des pions de son adversaire.

On peut déplacer un pion d'une ligne de 3 pour former avec 2 autres pions déjà en ligne une nouvelle ligne de 3, puis ensuite reformer l'ancienne ligne de 3 retirant un pion adverse à chaque fois.

Le gagnant est celui qui a retiré du jeu 7 pions de son adversaire ou qui l'empêche de bouger.