

La Marelle/ Moulin pour les plus petits (à partir de 5 ans); version simplifiée

La petite histoire: le « jeu du moulin » ou « Marelle » ou "Merelles" se joue en France au XIII^e siècle.

Il est très populaire au moyen âge.

Faire un moulin, c'est aligner 3 pions pour prendre un pion adverse. Ses origines remontent à l'antiquité.

Variantes du jeu du moulin : le Mylne en Islande, le Chuk Sam en Chine, l'Akiddada au Nigéria, « die Mühle » en Allemagne, « Nine men's morris » en Angleterre, "jeu du Charret" en Suisse.

Les versions de ce jeu sont différentes dans plusieurs pays: elles n'ont pas le même nombre de pions (3, 4, 5, 7, 9 ou 12) et le diagramme varie suivant qu'il comporte ou non des lignes diagonales.

Matériel :

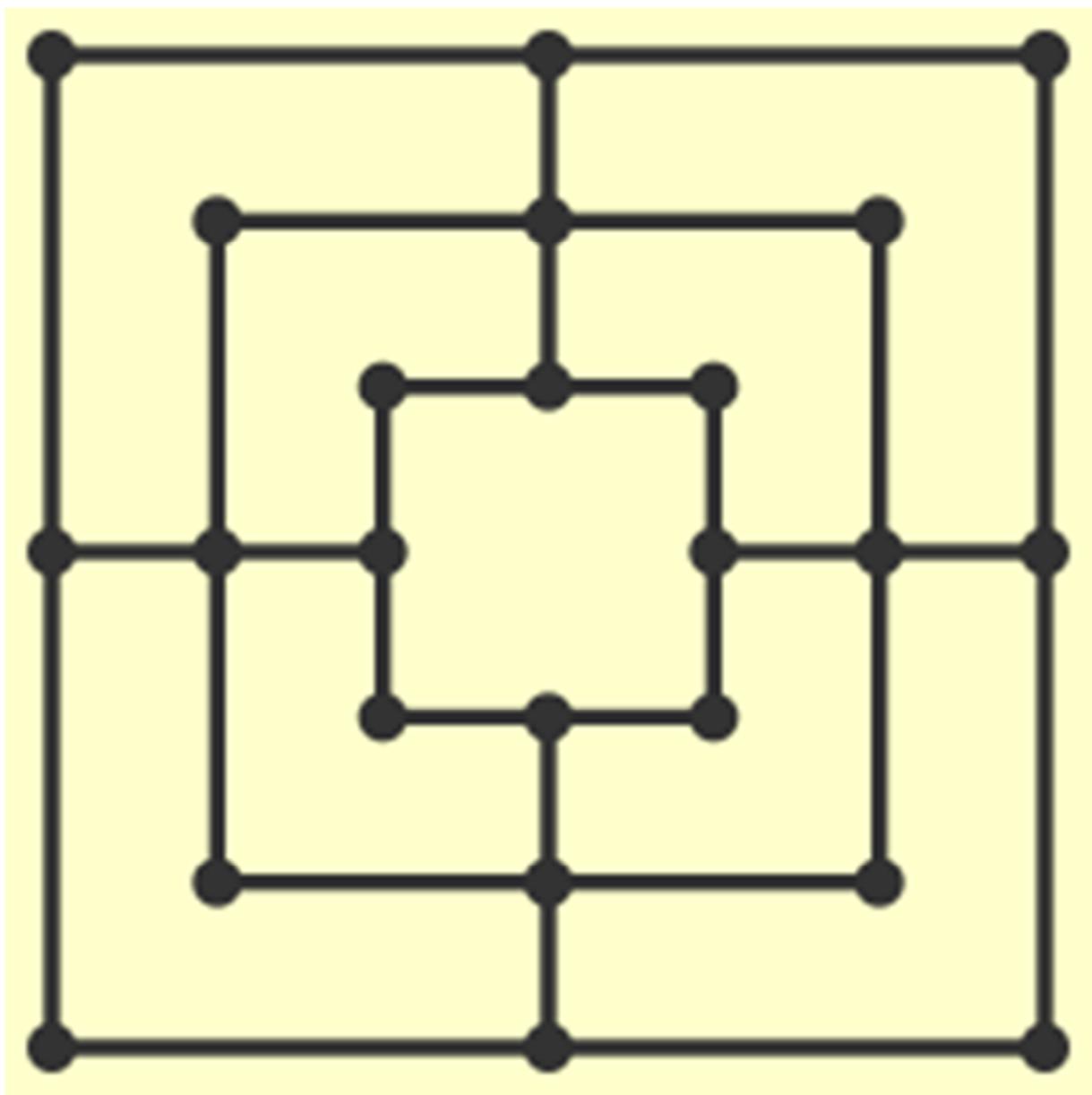
3 pions blancs, 3 pions noirs (ou des cailloux blancs et noirs)

se joue à 2 joueurs

le but du jeu est d'aligner 3 pions de sa couleur à l'intersection des lignes

A tour de rôle, chacun pose ses pions sur le plateau de jeu . Ensuite à tour de rôle chacun déplace un pion sur une intersection, le but étant de soit coincer son adversaire, faire un alignement de 3 pions de sa couleur.

Plateau de jeu sur l'autre page à imprimer



Jeu de l'Alquerque

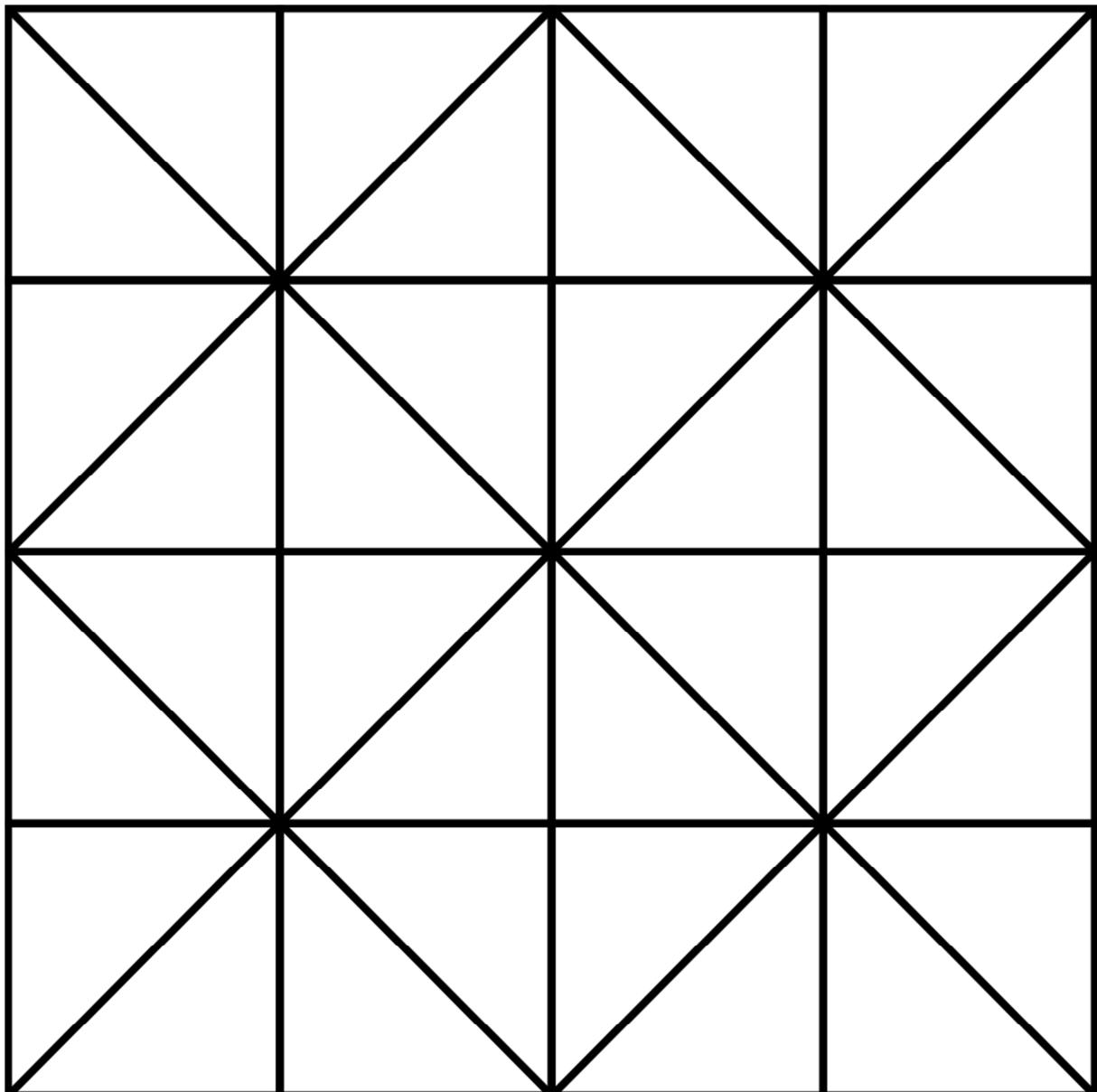
Petite Histoire : L'Alquerque est un jeu de société populaire, très ancien et originaire du Moyen-Orient. Il est connu en Europe depuis le XIII^e siècle. Apporté par les Maures lors de leurs conquêtes ibériques, l'Alquerque est l'ancêtre de beaucoup de jeux, dont le jeu de dames.

Il existe un dessin inachevé d'Alquerque gravé sur la pierre du toit du temple de Kurna qui fut construit vers 1400 avant J.C.

Ce jeu est très semblable au Sri Lanka.

Il se joue à 2 joueurs avec 12 pions blancs et 12 pions noirs

A imprimer



Tic Tac Toe (version simplifiée du jeu de Morpion)

Petite histoire :

Le jeu du Tic Tac Toe est un jeu d'alignement à deux joueurs, une variante simplifiée du jeu du « Morpion » (jeu qui se joue sur une grille qui n'a pas de limites). On trouve une version de ce jeu dans l'empire romain, vers le premier siècle avant notre ère. Le nom Tic Tac Toe est un mot d'origine anglaise.

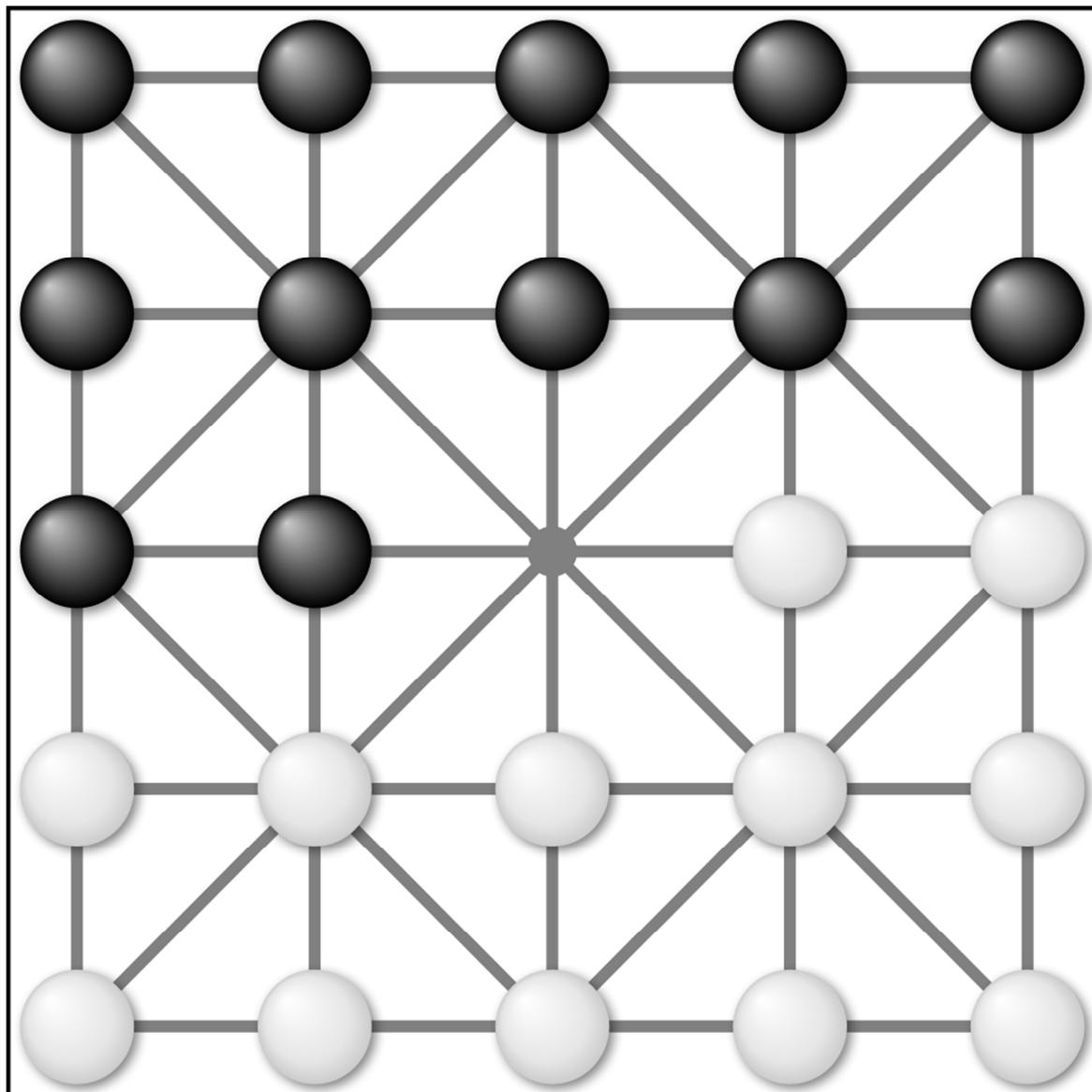
Matériel

Une feuille blanche et des crayons. Le **morpion** est un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs. Le but est de créer le premier un alignement sur une grille. Le jeu se joue généralement avec du papier et crayons sur un damier de 3 sur 3 avec 3 pions à aligner, soit horizontalement, soit verticalement, soit diagonalement. Chaque joueur est soit (X) ou (O)

Règle du jeu :

But du jeu: Le gagnant est celui qui le premier réussit à s'emparer de tous les pions de son adversaire. Les pions doivent être déplacés vers un point adjacent vide en suivant les traits. Si un pion est face à celui de son adversaire et que derrière celui-ci la place est libre, il peut passer par-dessus et ainsi le capturer. Lorsque cela est possible le joueur peut effectuer plusieurs sauts et ainsi capturer plusieurs pions. La capture est obligatoire, en cas d'enchaînement de sauts le joueur doit choisir l'enchaînement permettant de capturer un maximum de pions.

Les pions capturés ne participent plus au jeu. Placement des pions au départ de la partie



TIC TAC TOE (jeu du morpion sur plateau)

Petite Histoire : Ce jeu est d'origine japonaise. Il se joue dans les collèges et lycées français depuis la fin du XIXème. En France il est couramment appelé "jeu du morpion. Le but du jeu : faire un alignement de 5 cases soit horizontalement, soit verticalement, soit diagonalement en traçant un trait sur l'alignement réalisé (son trait mord les pions) La variante proposée ici se joue sur un plateau carré de 81 cases. Le plus souvent le jeu est pratiqué en utilisant une simple feuille de papier avec des carreaux.

Nombre de joueurs : 2

Matériel nécessaire :

18 pions rouges et 18 pions verts (en l'absence de pions joueur 1 (X), joueur 2 (0))

1 plateau de 9 x 9 cases

Règle du jeu

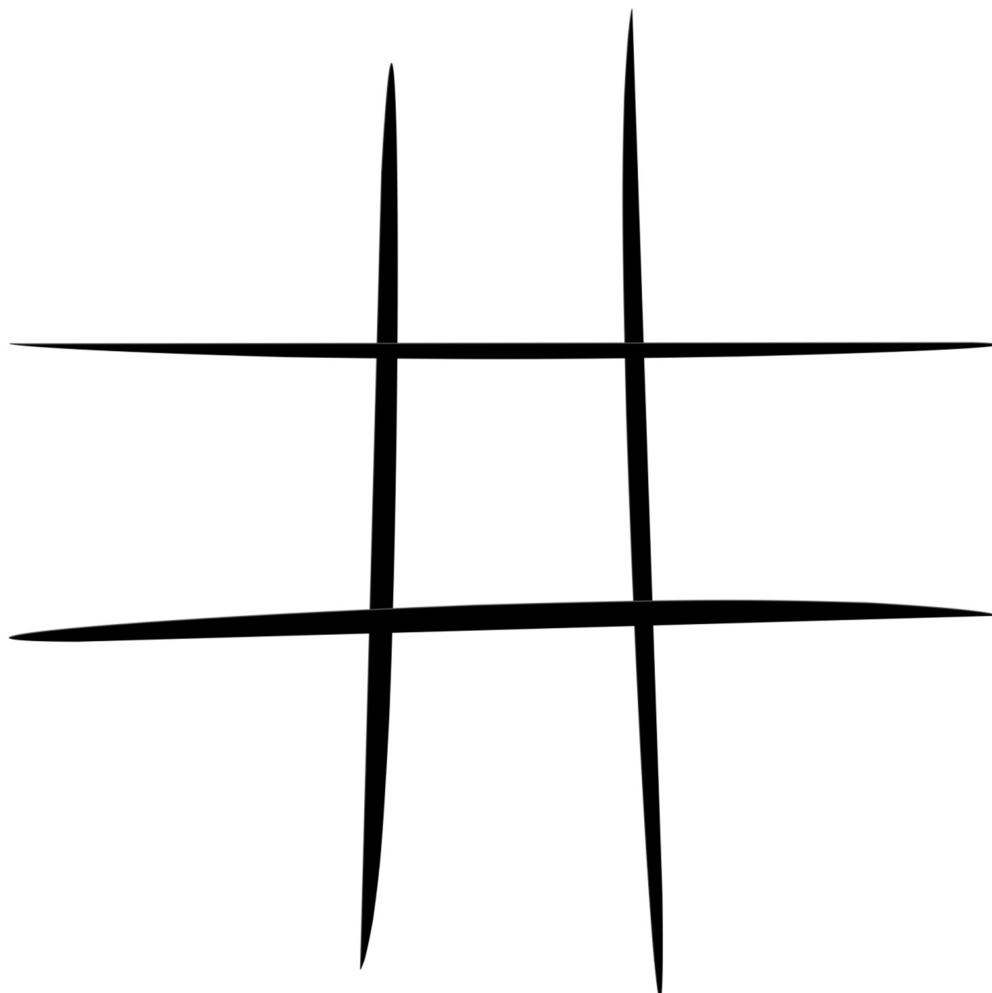
Le premier joueur (pions rouge sur la photo) positionne son premier pion où il veut (généralement au centre) . Le second joueur place son 1^{er} pion puis chacun joue successivement en tentant d'empêcher l'autre de faire un alignement de 5 pions et en essayant lui-même de tromper la vigilance de l'autre joueur en préparant un alignement.

Le joueur qui commence a un avantage réel. Aussi, quand on enchaîne des parties, le joueur qui a gagné laisse son adversaire commencer la partie suivante.

Fin de la partie

La partie s'arrête

- soit par la victoire de celui qui a réussi à placer 5 pions alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale sur le plateau
- soit par un match nul quand les 18 pions verts et les 18 pions rouges ont été placés sur le plateau



Gomoku (japonais)

Petite histoire : Connue en Europe sous le nom grec de « pente » "Darpion" en France
Le jeu assyrien très ancien de Pah Tum ressemble également légèrement mais comporte des cases noires.

le renju, variante du japon

le Wuzi Qi joué en Chine

En Afrique, le Dara datant au moins du XIX^e siècle et utilisant un quadrillage est utilisé par les Dakarkari du Nigéria¹.

Aux Antilles françaises, le Ti point ti croix est un jeu analogue joué par les écoliers.

On peut également trouver un rapprochement avec le jeu du morpion ou Puissance 4.

But du jeu

Il existe deux façons de gagner la partie :

- aligner **cinq** pions de sa couleur ;
- capturer **cinq** paires de pions à l'adversaire.

Règle du jeu

se joue sur un goban (plateau de 19 cases x19 cases)

Chaque joueur, Blanc et Noir, pose l'un après l'autre un pion de sa couleur sur le goban. Blanc commence toujours la partie au centre et Noir répond en posant son pion sur une autre intersection de son choix. Le deuxième coup de Blanc ne doit pas être placé à moins de trois intersections du pion initial. Cette contrainte ne vaut que pour ce deuxième coup et répond au souci de ne pas avantager outre mesure le joueur qui commence.

Les alignements pris en compte peuvent être horizontaux, verticaux ou diagonaux. La capture d'une paire de pions survient lorsqu'un joueur place un de ses pions à l'extrémité d'un alignement de deux pions adverses contigus (ni plus, ni moins) et dont l'autre extrémité est déjà occupée par un de ses propres pions. Si le pion nouvellement placé vient fermer plusieurs alignements, il capture tous les pions adverses des lignes ainsi fermées. Les pions capturés sont sortis du goban.

Comme indiqué en introduction, le gagnant est celui qui aligne cinq de ses pions de manière contiguë, comme au jeu de morpion ou qui capture cinq paires de pions adverses. Ces deux

Die Mühle

Distribuer une planche ainsi que neuf pions blancs et neuf pions noirs.

Chaque joueur choisit une couleur :

- “ Ich nehme die Schwarzen/die Weißen“.

On joue à tour de rôle en plaçant un pion sur l'un des points de la grille.

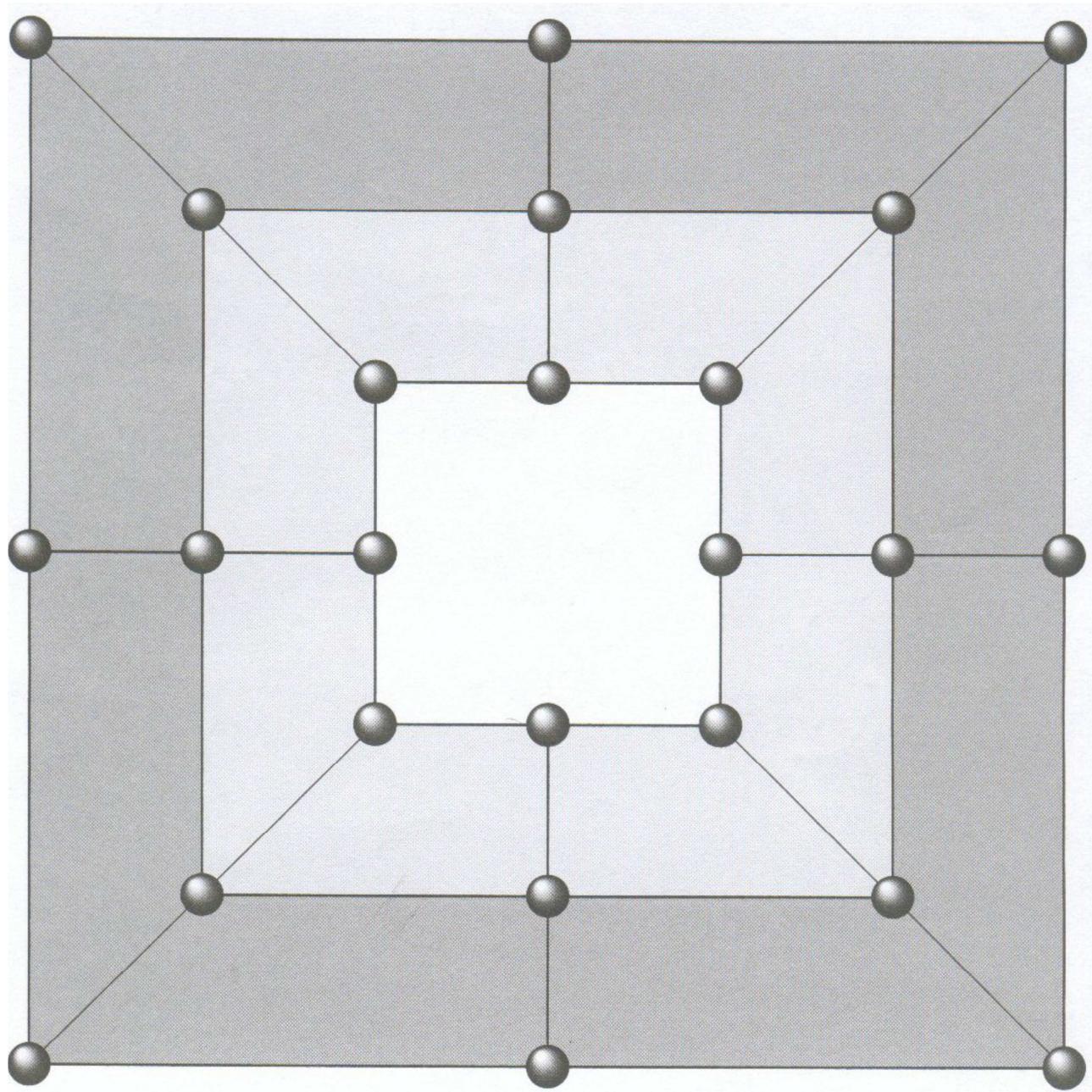
Le but est de former une *Mühle*, c'est-à-dire d'aligner trois points sur la grille.

Mais l'adversaire essaie d'empêcher cette réalisation en intercalant ses pions.

Lorsqu'une ligne est formée, on annonce *Mühle* et l'on prend un pion de son choix à l'adversaire.

Quand l'un des joueurs n'a plus que trois pions il peut continuer à jouer en se déplaçant à son gré sur la grille, en sautant des pions de l'adversaire s'il le désire.

Quand l'un des joueurs n'a plus que deux pions, il a perdu.



Fanorona

Le fanorona est un jeu de société combinatoire abstrait de l'île de Madagascar.

Nombre de joueurs 2 joueurs

Matériel

Plateau de jeu

22 pions blancs, 22 pions noirs.

Règle du jeu

Position de départ

Ce jeu se joue sur un diagramme rectangulaire composé de 8 carrés sur 4, dont une seule des diagonales est tracée par carré.

Chaque joueur possède 22 pions identiques (noirs ou blancs). Tous les pions ont la même valeur. Au départ, les pions sont placés sur les intersections (comme l'indique la figure ci-contre).

But du jeu

Le jeu consiste à prendre tous les pions de l'adversaire. Les pions blancs commencent en premier.

Déroulement

Les joueurs déplacent tour à tour un pion vers une position voisine vide en suivant les lignes du tracé. Le joueur qui commence pousse son pion sur la position centrale vide et prend un ou plusieurs pions selon qu'il ouvre de face, en biais, ou de côtés.

Prises

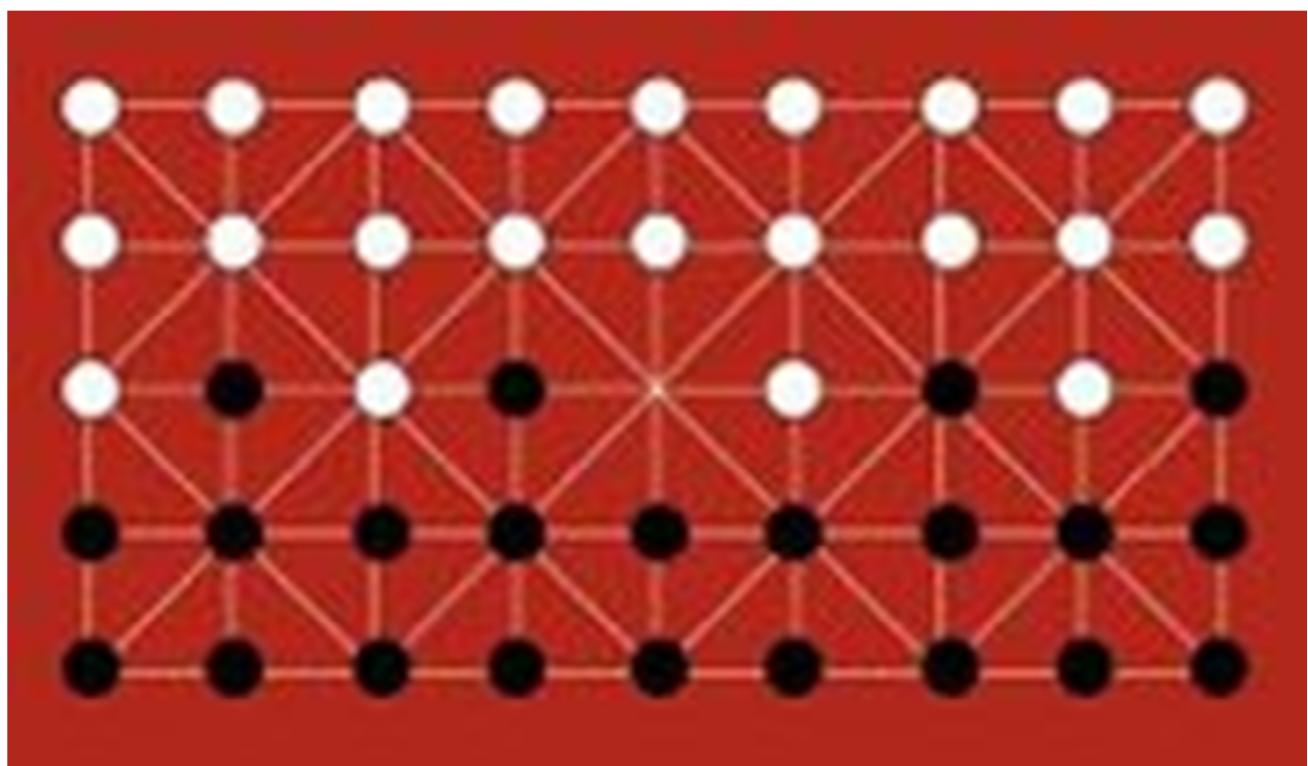
Par approche : un pion qui avance vers un point vide auprès duquel se trouvent un ou plusieurs pions adverses alignés les retire du jeu.

Par éloignement : un pion qui s'éloigne d'un point près duquel se trouvent un ou plusieurs pions les retire du jeu.

Quand un déplacement permet de prendre deux alignements, celui qui comporte le plus de pions est retiré du jeu. Un pion peut enchaîner plusieurs prises dans un même mouvement, en changeant à chaque fois de direction. Dans son mouvement, il ne peut revenir sur une place qu'il a déjà occupée.

Quand aucune prise n'est possible, on avance d'une case le pion de son choix.

Les pions capturés sont enlevés du jeu et ne seront plus utilisés.



Echelle (Inde, Europe)

Petite histoire : ce jeu de parcours s'appelait à son arrivée en Europe « Serpents et échelles ». Il est un descendant du « Nagapasa indien », également désigné, masksha-nagaspa. C'est un jeu d'inspiration religieuse qui met en parallèle la recherche spirituelle et les tentations terrestres. Les sages brahmanes considéraient que le bien (pap) et le mal (punya) coexistent chez l'homme. Les actes entraînés par les têtes de serpents conduisent vers une réincarnation sous une forme animale, donc inférieure. A l'inverse, tout ce qui est inspiré par la vertu fait gravir un degré à l'âme qui après une série de réincarnation, connaît la définitive. Les échelles représentent l'élévation de l'âme et les serpents la déchéance (selon la symbolique de l'échelle de Jacob). Le parcours en forme de serpent s'est généralisé à partir du XVII^e siècle à la faveur de la diffusion du jeu de l'oie. Comme lui, ce jeu de parcours se joue avec un dé.

Règle du jeu

But du jeu : Il s'agit d'atteindre la première case 100.

Déplacement : Chaque joueur dispose d'un pion qu'il déplace en fonction du jet d'un dé, sur le plateau de cent cases.

Avant de pouvoir démarrer, le joueur doit faire 6 avec le dé. Il relance ensuite et déplace son pion du nombre de cases correspondant à son second jet.

- Si un pion tombe sur une case où figure le bas d'une échelle, il grimpe à son sommet.
- Si un pion tombe sur une case où figure la tête d'un serpent, il descend jusqu'à l'extrémité de sa queue.

Lorsqu'un joueur fait 6, il déplace son pion de 6 et a droit à un second jet.

Pour gagner, il faut faire le nombre exact de points permettant de tomber sur la case cent. Si le nombre tiré est supérieur à celui nécessaire, le pion est rétrogradé de l'excédent.



Petite Histoire : la première mention de ce jeu provient de la cour de Médecis à Florence vers 1580. On parle alors « du noble jeu renouvelé des grecs ». Sur le plan symbolique, l'oie renvoie à un animal qui annonce le danger. Ce mot aurait les mêmes racines que « oreille » et « entendre ». le jeu de l'oie permettait ainsi de mieux comprendre le monde. Son tracé en forme de spirale rappelle le labyrinthe à parcourir pour arriver à cette connaissance. Pont, puits, prison, mort sont autant de figures de parcours qui font référence à la mythologie et qui ont leur correspondance ésotérique dans les images du tarot

Matériel :

- Le jeu de plateau de l'Oie composé de 63 cases réparties en spirale.
- 2 Dés
- Un pion pour chaque joueur

Règle du jeu :

Chaque joueur joue chacun son tour en lançant les 2 dés. Suivant le nombre ou chiffre obtenu, le joueur avance son pion case par case.

- Au commencement de la partie, si l'un des joueurs fait **9** par **6 et 3**, il doit avancer son pion immédiatement au nombre **26**. S'il fait **9** par **4 et 5**, il ira au nombre **53**.
- Si lors de la partie, le joueur tombe sur une **oie**, il avance de nouveau du nombre de points réalisés.
- Si un joueur fait **6**, il doit se rendre sur la case **12**.
- Le joueur qui tombe sur la case **19** correspondant à un hôtel devra passer son tour durant 2 tours.
- Le joueur qui tombe sur la case **31** correspondant au puits attendra qu'un autre joueur arrive au même numéro et prendra sa place.
- Celui qui tombe sur la case **42** correspondant au labyrinthe retournera obligatoirement à la case **30**.
- Qui ira en **52** correspondant la prison attendra qu'un autre joueur vienne au même numéro pour repartir.
- Le joueur qui va sur la case **58** correspondant à la case Tête de mort recommencera la partie depuis le début
- Celui qui est rejoint par un autre joueur sur la même case devra se rendre sur la case où l'autre joueur se situait avant de jouer.

Comment gagner une partie de jeu de l'Oie :

Pour gagner une **partie de jeu de l'Oie**, il faut être le premier à arriver sur la dernière case **63** mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case. Au cas où le joueur fait un score au dés supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.



Les petits chevaux (Inde, Europe)

Petite histoire: le Pachisi (indien), le [Parcheesi](#) (version américaine sous marque du Pachisi), le [Patolli](#) (méso-américain) le jeu des petits chevaux s'est acclimaté en Europe, d'abord en Angleterre sous le nom de ludo à la fin du XVIII^e siècle, jeu des chinois en Allemagne (Chinesspiel).

Les pions d'origine ont vite céder le pas à des figurines de chevaux d'où son nom.

But du jeu : 2 ou 3 joueurs disposent chacun de 4 chevaux formant une écurie. Les déplacements des chevaux s'obtiennent par jet de dés.

Règle du jeu

Mise en place : Chaque joueur place ses **2 chevaux** dans l'**écurie de sa couleur** (possibilité d'en placer plus si vous souhaitez jouer avec 3 ou 4 chevaux par joueur)

Début du jeu : Déterminez un premier joueur au lancer de dé. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

Sortir de l'écurie : Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Sur un résultat de 6, le cheval peut sortir de l'écurie.

Six : Si vous faites 6 vous rejouez. Aussi, vous avez le choix entre :

- Faire sortir un cheval de son écurie
- Ou avancer un cheval (déjà sorti de l'écurie) de 6 cases.

Occupation d'une case : Une case ne peut être occupée que par un seul cheval. Un cheval qui se "cogne" contre un autre doit reculer d'autant de cases en trop.

Collision : Toutefois, si un cheval fait exactement le **même nombre de cases** pour se retrouver sur la case d'un autre cheval → il renvoie ce dernier à l'écurie.

S'il s'agit de son propre cheval, il s'arrête juste derrière.

Escalier : Lorsque le cheval a terminé un tour complet, ce dernier doit s'arrête devant son escalier. Pour ce faire il doit faire le nombre exact. Pour chaque cases en trop, il recule d'autant de cases.

Monter les marches de l'escalier : Une fois devant l'escalier, le joueur doit respectivement obtenir un, 1, 2, 3, 4, 5, 6 et encore un 6 pour aller au centre.

Gagner : Le 1er joueur qui place UN cheval au centre du plateau gagne la partie.

Stratégie : Ainsi vous êtes libre de ne faire sortir qu'un cheval, mais vous ne pouvez en jouer qu'un cheval par tour. Il est parfois intéressant d'en sortir plusieurs pour gêner les adversaires (les chevaux retournent à la case de départ s'il y a collision), avoir des chevaux déjà en piste si un adversaire vous renvoie dans l'écurie ou optimiser vos chances de vous arrêter pile devant l'escalier.



—N W A U O



O U A M N —



U A M N —



Chien et chacal

Petite Histoire: Le jeu du chien et du chacal, appelé aussi « jeu des 58 trous » est un jeu de société de l'Égypte antique. Ce jeu est composé de deux séries de cinq bâtonnets ayant généralement des têtes de chien et de chacal et d'un plateau percé de 58 trous répartis en deux zones de 29 trous.

Matériel : 1 plateau (58 trous) – 5 pions blancs (les « chiens »), 5 pions noirs (les « chacals ») - 4 dés à 2 faces (une face blanche ou plate, une face noire ou arrondie) peut se jouer avec des pièces (face et pile)

But du jeu : Sortir en premier tous ses pions après leur avoir fait parcourir tout le trajet.

Mise en place : Aucun pion n'est sur le plateau au départ ; chaque joueur choisit son parcours (1 circuit de chaque côté du palmier)

Déroulement :

- Chaque joueur à son tour lance les dés pour savoir de combien de cases il avance un de ses pions (celui de son choix). Il avance en fonction des dés :

o●●● : 1 face blanche	1 point
oo●● : 2 faces blanches	2 points
ooo● : 3 faces blanches	3 points
oooo : 4 faces blanches	4 points
●●●● : 4 faces noires	5 points

- Un lancer de 1 point est nécessaire pour rentrer un pion sur le parcours. Le joueur qui obtient 1 en premier débute la partie : il place son pion sur la première case puis rejoue.

- Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur une case.
 - On peut passer par-dessus ses propres pions.
 - Chaque entrée d'un nouveau pion nécessite un 1.
 - Chaque joueur ayant son propre parcours (seule la case d'arrivée est commune) on ne rencontre pas les pions adverses.
- Si un joueur ne peut pas jouer un de ses pions, il passe son tour.

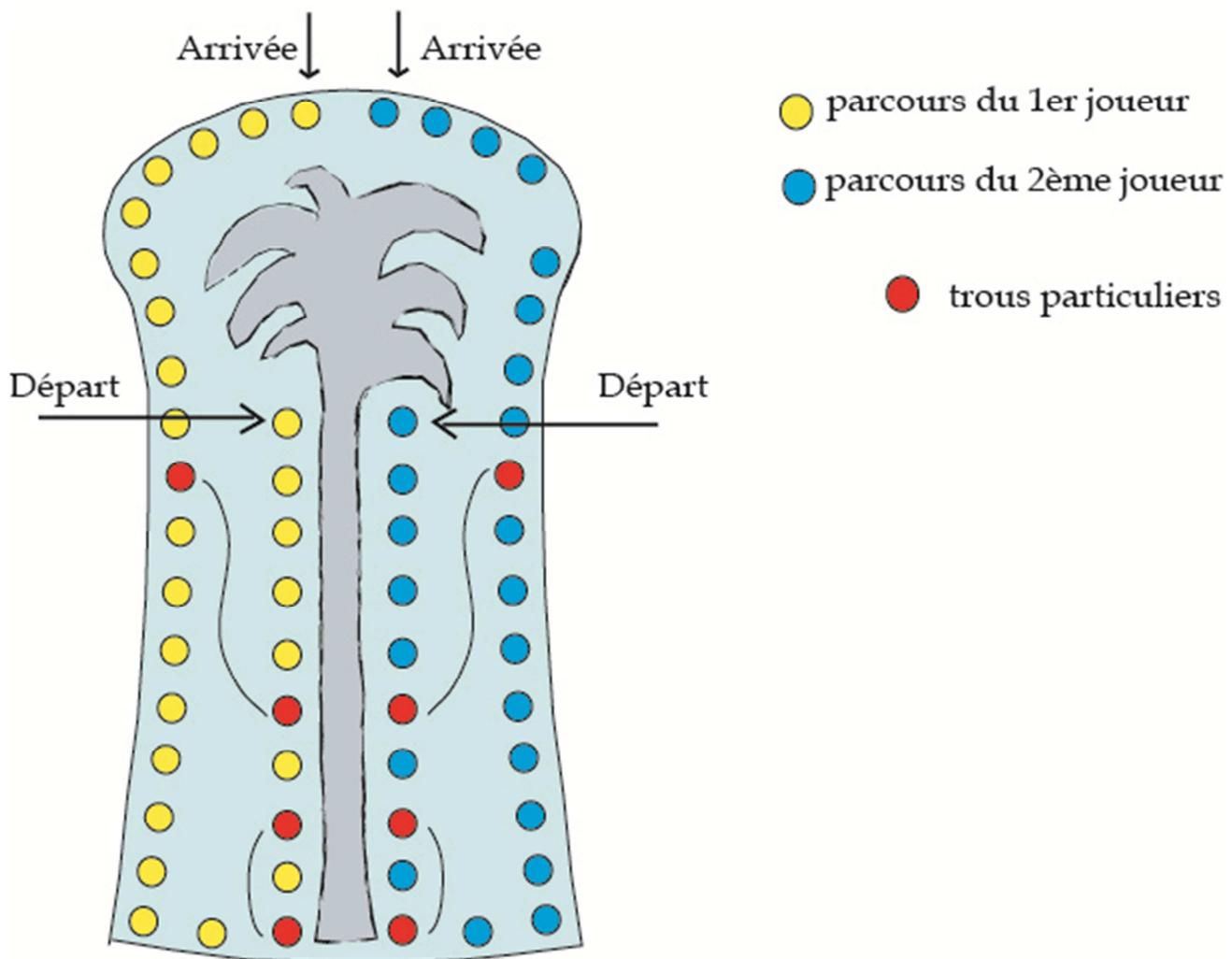
Cases spéciales :

Cases 6 et 8 (cases reliées aux cases 20 et 10) : un pion qui s'arrête sur la case 6 prend le raccourci qui le mène directement à la case 20, le pion qui s'arrête sur la case 8 s'avance à la case 10.

Cases 1, 15 et 25 : le joueur rejoue avec le même pion.

Sorties des pions : Un joueur peut commencer à sortir quand tous ses pions sont engagés sur le parcours. Il faut s'arrêter exactement sur la case d'arrivée (case 30). S'il fait un jet de dés trop grand et qu'il ne peut pas jouer un autre pion, il passe son tour.

Fin de partie : La partie s'arrête quand un joueur a sorti tous ses pions. Il a gagné la partie.



Surarkarta

Jeu indonésien

Chacun des 2 joueurs possède 12 pions, posés au début du jeu sur les 12 intersections des 2 lignes horizontales les plus proches d'eux

Le but du jeu est de capturer toutes les pièces de l'adversaire.

Un pion se déplace de son intersection vers une autre intersection adjacente (verticalement, horizontalement, diagonalement ou le long de la courbe), en avant ou en arrière.

A noter que les diagonales ne sont pas tracées, mais les pions peuvent effectuer un mouvement en diagonal.

Pour capturer un pion adverse, un pion a la possibilité de se déplacer d'autant d'intersections qu'il le souhaite, toujours dans la même direction, pourvu que ces intersections soient toujours libres (on ne peut sauter au dessus d'un de ses pions ou d'un pion adverse), et qu'une section courbe (au moins) fasse partie du déplacement.

Tout pion capturé est retiré du jeu.

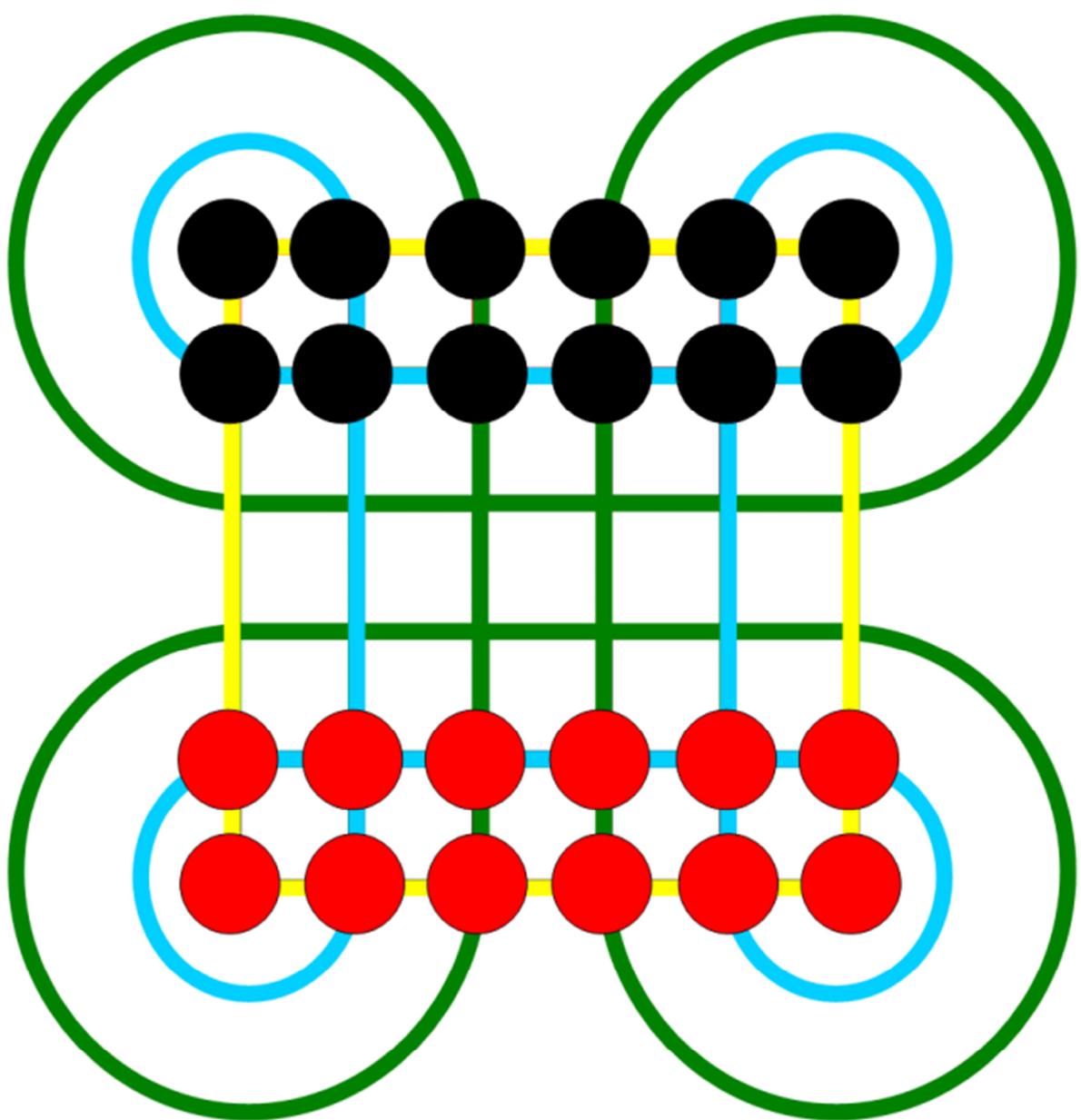
DÉROULEMENT DU JEU

A son tour de jeu un joueur peut:

- soit déplacer l'un de ses pions vers une case libre adjacente, verticalement, horizontalement, ou en diagonale (comme le roi au Echecs)
- soit effectuer une capture. Pour cela, le joueur peut déplacer l'un de ses pions horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'il le souhaite, mais il doit emprunter au moins l'un des cercles qui bordent le plateau (voir figure 2). La capture se fait par substitution. Lors d'une capture il est interdit de passer par-dessus un pion, ami ou adverse.

FIN DU JEU

Le gagnant est le joueur qui parvient à capturer tous les pions de son adversaire, ou le joueur qui a capturé le plus de pions lorsque plus aucune capture n'est possible.



Barricades

Ce jeu allemand semble inspiré du Pachisi à l'origine du Jeu des petits chevaux) dont le nom original « Malefiz »

Matériel

- 5 pions de même couleur pour chacune des quatre équipes
- 11 barricades
- 1 dé ordinaire (à six faces)
- 1 plateau de jeu

Mise en place

- Les pions des joueurs sont dans leur "maison", en bas du plan de jeu.
- Les barricades sont placées sur leurs cases.

Règle du jeu

Un pion rentre toujours en jeu à partir de la même case de départ. À son tour, le joueur jette le dé. Il doit alors avancer un de ses pions d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé. Il est possible d'aller dans toutes les directions mais on ne peut pas revenir sur ses pas dans le même tour. Jusqu'à la mort subite des autres joueurs

Barricades

Il est impossible de les sauter. On peut par contre s'arrêter dessus. En repartant d'une case où se trouve une barricade (ou parfois en y arrivant suivant les variantes) on peut déplacer la barricade sur n'importe quelle case libre du plateau en dehors de la première ligne. Si le jet de dé est supérieur à la position de la barricade, et que le pion ne peut pas aller dans une autre direction, on ne peut alors pas bouger ce pion ; si aucun pion ne peut bouger, on passe son tour.

Expulser un pion

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. En arrivant sur une case occupée par un pion adverse, on renvoie ce pion à son camp de départ ; on ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par un de ses pions. Si la case où se trouvait le pion adverse possédait une barricade, le pion adverse perd alors son droit de déplacer la barricade.

Fin de partie et vainqueur

Dès qu'un pion arrive par un compte exact sur la case d'arrivée, la partie est terminée et le propriétaire du pion est le vainqueur



Le Dao

Petite histoire : le Dao est un jeu de réflexion à 2 joueurs. Le **Dào** est inventé en **Chine** au cours du XVIIIème siècle. Son nom signifie « voie » ou « chemin », Il fait partie de la grande famille des jeux d'alignement de pions ...

Matériel : un plateau de 16 cases, 8 pions (4 pions noirs et 4 pions blancs)

Règle du jeu

Chacun pose ses pions sur une diagonale

Le déplacement d'un pion s'effectue sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale jusqu'à ce qu'il soit arrêté par un autre pion ou par le bord du plateau Il faudra être le premier joueur à réaliser **l'une des 3 combinaisons gagnantes** :

- en formant une ligne de 4 pions horizontale ou verticale
- en formant un carré de 4 pions (2x2)
- en mettant ses propres pions aux 4 coins du plateau

Jeu de dames

Petite histoire : le jeu de dames vient du jeu de l'alquerque (ou mérelles de 12) par le nombre de pions et le principe de la capture et du jeu d'échecs qui lui a donné le nom de "dames"). Au départ le plateau était constitué de 64 cases. Le jeu de dames internationales à un tablier de 100 cases, mais les règles sont les mêmes

Matériel : un plateau de jeu de 100 cases (10x10) ; 10 pions noirs et 10 pions blancs

Règle du jeu

Un pion se déplace vers l'avant, en diagonale, sur une case libre de la rangée suivante.

- Un pion effectue une prise en passant au-dessus d'un pion adverse.
- Il se rend alors sur la case suivante et enlève le pion adverse.
- Il peut effectuer plusieurs sauts de suite.
- Chaque pion sauté est retiré du **jeu**. La prise peut également s'effectuer en arrière.
- Lorsqu'un pion atteint la rangée adverse, il devient "Dame"(constitué de 2 pions). La dame se déplace sur une même diagonale d'autant de cases qu'elle le désire, en avant et en arrière.
- un pion ou une dame est obligé de capturer; s'il ne le fait pas son pion est soufflé (souffler n'est pas jouer)
- La dame peut effectuer une prise à distance : La pièce à prendre doit se situer sur la même diagonale que la dame et il faut également une case vide derrière.
- La dame s'arrête sur la case libre de son choix située après la pièce prise.
- Au cours d'une prise, la dame change de direction pour prendre d'autres pièces.
- Il est permis de passer plusieurs fois sur une même case libre.
- Mais il est interdit de passer plus d'une fois au-dessus d'une même pièce adverse.