

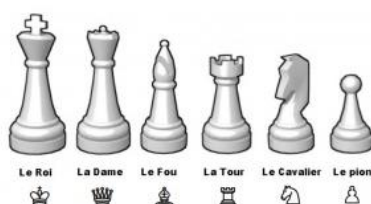
Règle du jeu d'échecs

Le matériel

Pour jouer aux échecs, il vous faudra :

- Un échiquier : un échiquier est composé de 64 cases : 32 cases claires et 32 cases foncées.
- Des pièces : chaque joueur a 16 pièces au début de la partie. L'un des joueurs joue avec les pièces claires, l'autre avec les pièces sombres.

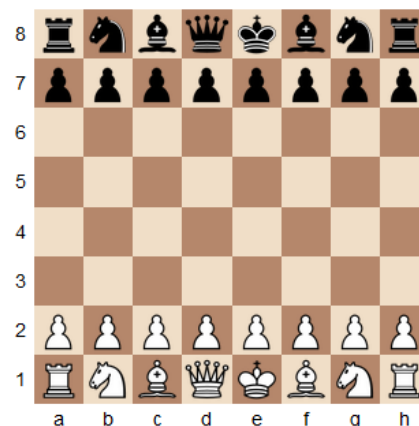
Au début de la partie, chaque joueur dispose de 16 pièces : un Roi, une Dame, deux Tours, deux Fous, deux Cavaliers et huit pions. La figure ci-dessous montre les 6 types de pièces.



Comment placer les pièces sur l'échiquier

Au début de la partie, les pièces sont toujours placées de la même façon.

- Les pièces sont dans un château. Au coin des châteaux, il y a toujours des Tours. Chaque joueur place donc une Tour à chaque coin de l'échiquier.
- A côté de la Tours, il y a les écuries : on y met donc ses deux Cavaliers.
- Au milieu du château trônent le Roi et la Dame. La Dame se place sur une case de la couleur de sa robe : la Dame blanche sur la case blanche, la Dame noire sur la case noire.
- Pour amuser le Roi et la Dame, on place les Fous à leurs côtés.
- Enfin les pions sont des soldats qui défendent le château : on met donc les huit pions devant les autres pièces sur la deuxième rangée.



Le déplacement des pièces

Généralités

Les deux joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant une seule de leurs pièces. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, celle-ci est prise et enlevée de l'échiquier. Une pièce ne peut pas se placer sur une case occupée par une pièce de son propre camp. Seule le Cavalier peut sauter au-dessus des autres pièces.

Le déplacement de la Tour et du Fou

La Tour se déplace horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle veut. Le Fou se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il veut. Chaque joueur dispose au départ d'un Fou sur une case noire et d'un Fou sur une case blanche. Les Fous ne pourront jamais changer de couleur durant la partie.

Le déplacement de la Dame et du Roi

La Dame se déplace comme la Tour et le Fou : elle peut donc se déplacer verticalement, horizontalement et en diagonale, d'autant de cases qu'elle veut (sans bien sûr pouvoir passer au-dessus d'une autre pièce ou pouvoir prendre une pièce de son propre camp). Comme c'est la pièce la plus mobile, c'est aussi la pièce qui a la plus grande valeur.

Le Roi se déplace d'une seule case, dans toutes les directions. Lorsque le Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il n'a pas non plus le droit de déplacer son Roi sur une case où celui-ci sera attaqué (donc en échec).

Le déplacement du Cavalier et du pion

Le Cavalier se déplace de deux cases horizontalement ou verticalement, puis fait un pas sur le côté. Il effectue donc une sorte de « L » majuscule, tourné dans n'importe quel sens. On peut remarquer qu'un Cavalier qui se trouve sur une case blanche ne peut, au coup suivant, aller que sur des cases noires (et inversement). Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter au-dessus des autres pièces (les siennes et celles de l'adversaire).

Le pion est la seule pièce qui ne peut pas reculer. C'est aussi la seule pièce qui ne prend pas quand elle avance. Les pions avancent en effet d'une case sur la même colonne, si la case située devant eux est libre. Ils prennent sur l'une ou l'autre des deux cases situées devant eux en diagonales. Un pion situé sur sa rangée de départ peut avancer de deux cases (mais il n'est pas obligé).

La prise en passant

Lorsqu'un pion situé sur sa rangée de départ avance de deux cases et se retrouve à côté d'un pion adverse, alors l'adversaire peut, au coup suivant (et uniquement ce coup-là), prendre le pion qui vient d'avancer avec son pion comme si le pion adverse n'avait avancé que d'une case.

La promotion

Lorsqu'un joueur avance un pion sur la dernière rangée, ou s'il prend avec un pion une pièce qui se trouve à la dernière rangée, il doit le remplacer par une pièce de son choix (Dame, Tour, Fou ou Cavaliers), quelles que soient les pièces restantes sur l'échiquier. Il peut ainsi se retrouver avec deux Dames, ou 3 Fous, etc.

Le roque

Le roque est un coup spécial qui concerne le Roi et l'une des deux Tours. Lorsque le Roi et cette Tour sont encore sur leurs cases initiales et qu'il n'y a plus de pièces entre eux, le joueur peut déplacer de deux cases le Roi vers la Tour, puis placer cette Tour sur la case juste à côté du Roi, de l'autre côté. Le roque peut être effectué sur l'aile roi (on parle alors de petit roque) ou sur l'aile dame (on parle alors de grand roque). Le roque est un coup très spécial : c'est le seul coup où l'on peut bouger deux pièces à la fois, c'est le seul où le Roi bouge de deux cases, et c'est le seul coup où la Tour saute au-dessus d'une autre pièce.

Attention aux règles suivantes qui empêchent de roquer temporairement ou définitivement. Un joueur ne peut pas effectuer le roque si :

- Il y a une ou plusieurs pièces entre le Roi et la Tour
- Le Roi et la Tour ont déjà bougé (et sont revenus sur leur case initiale)
- Le Roi est en échec, si une case qu'il doit traverser est attaquée ou si sa case d'arrivée est attaquée. Le roque est alors momentanément interdit. Mais le roque est possible si la Tour est attaquée.

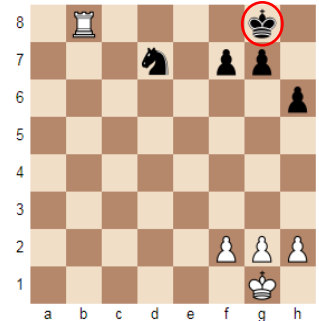
Le déroulement de la partie

Le trait

Le joueur ayant les Blancs commence, puis chaque joueur effectue un coup à tour de rôle. On dit du joueur qui doit jouer qu'il a le trait.

L'échec

Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il doit parer l'échec en prenant la pièce qui attaque le Roi, en déplaçant son Roi ou en interposant une pièce entre son Roi et l'attaquant. Par exemple, dans la position du diagramme ci-dessous, le Roi noir est mis en échec par la Tour blanche en b8. Les Noirs doivent parer l'échec soit en prenant la Tour avec leur Cavalier, soit en déplaçant le cavalier en f8, soit en bougeant le Roi sur la case h7.

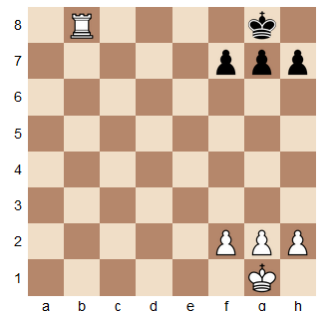


Le joueur qui fait échec peut l'annoncer en disant « échec », mais cette annonce n'est pas obligatoire.

Un joueur n'a pas le droit de déplacer son Roi sur une case où il serait en échec.

L'échec et mat

Le but du jeu est de mettre le Roi du joueur adverse en échec de telle façon que l'échec ne puisse pas être paré : on dit que ce joueur est échec et mat. Dans l'exemple ci-contre le Roi noir est en échec et mat : les Noirs ne peuvent pas prendre la Tour blanche, ils n'ont aucune pièce à interposer sur la 8^e rangée et le Roi noir ne peut pas aller en f8 ou en h8 car il serait toujours en échec.



Le résultat de la partie

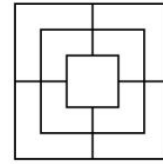
Une partie d'échec peut avoir trois résultats : le gain des Blancs, le gain des Noirs, ou un match nul. Une partie est nulle dans les cas suivants :

- Par accord mutuel entre les deux joueurs. Attention, le nul par accord mutuel peut être soumis à des conditions dans certains tournois, comme par exemple de n'être autorisé qu'après 20 coups.
- Si l'un des joueurs n'a aucun coup légal mais que son Roi n'est pas en échec. On dit que ce joueur est pat.
- En cas de matériel insuffisant pour permettre le mat. C'est le cas par exemple s'il ne reste que les deux Rois sur l'échiquier, ou dans les positions avec Roi contre Roi + un Fou ou Roi contre Roi + Cavalier.
- Si la même position survient trois fois sur l'échiquier.
- Si les deux joueurs ont joué chacun 50 coups consécutifs sans poussée de pion ni prise de pièce.

Règle de la marelle

Pour jouer à la marelle, il faut :

- Etre 2 joueurs
- Un plateau de jeu + 9 pions blancs + 9 pions noirs



But du jeu

- Aligner 3 pions de sa couleur

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en deux temps.

La pose

Tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre.

Le mouvement

Lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur peut faire glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu.

On ne peut sauter ni une case, ni un pion et on se déplace uniquement en suivant les lignes tracées sur le plateau. L'objectif est de former une ligne de trois pions de sa couleur. Les diagonales ne comptent naturellement pas.

A tout moment du jeu, celui qui réalise un moulin – c'est-à-dire l'alignement de trois de ses pions – peut capturer un pion adverse, sauf si celui-ci fait déjà partie d'un moulin.

Comment gagner la partie ?

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors perdant. Une règle optionnelle donne une seconde chance à celui qui ne possède plus que trois pions : il peut alors se déplacer en sautant où il veut.

Règle du morpion

Pour jouer au morpion, il faut :

- Etre 2 joueurs
- Le plateau avec 6 cases vides
- Des pions de 2 couleurs

Comment jouer au morpion ?

Pour jouer une partie de morpion, il faut que les 2 joueurs choisissent chacun des pions d'une couleur (minimum 3 pions). Par exemple, rouge pour le joueur A et bleu pour le joueur B.

Le but du jeu est d'aligner, avant son adversaire, 3 couleurs identiques horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Comment gagner une partie de morpion ?

La partie se termine quand l'un des joueurs a aligné 3 couleurs ou quand la grille est complétée sans vainqueur. Il y a alors égalité.

Attention, le joueur qui débute est toujours avantagé pour gagner. Pensez donc à alterner !

Règles du Ludo

Préparation

- 4 joueurs
- 1 dé
- Le plateau du Ludo

Chaque joueur choisi une couleur parmi le vert, le jaune, le bleu et le rouge. Ensuite les joueurs contrôlent les 4 pièces de cette même couleur.

Préparer le plateau

Le jeu commence par la mise en place de chaque catégorie de pions dans la base de couleur correspondante. Les bases sont représentées par les grands carrés colorés visibles aux 4 coins du plateau.

Qui effectue la première action ?

Tous les joueurs ont recours à un lancer de dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé commence. Le jeu se déroulera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du joueur qui lance la partie.

Jouer au Ludo

Commencer la partie

Tout participant qui obtient le chiffre le plus haut devra effectuer le premier mouvement de la partie. Un joueur doit obtenir 6 afin d'activer un pion et commencer à se déplacer dans le circuit.

Si la personne qui effectue le premier lancer de dé de la partie n'obtient pas un 6, alors ce sera au tour du joueur qui le suit et ainsi de suite. Le premier 6 obtenu permet à ce joueur de sortir un pion de sa base.

- Chaque participant a une chance de lancer le dé et d'obtenir 6. Lorsqu'il n'y parvient pas, c'est au tour d'un autre.

Continuer la partie

Lorsqu'un joueur obtient un premier 6 lui permettant de mettre un pion en jeu, il pourra lancer une seconde fois le dé pour déplacer le pion ou en faire rentrer un nouveau. Pour faire rentrer le pion dans la maison, vous devez déplacer celui-ci en fonction du nombre exact obtenu. Vous ne pouvez pas atteindre la maison si vous obtenez un chiffre supérieur à ce qui est requis. Dans ce cas passez votre tour.

Vous devez faire le tour de toutes les cases blanches et ensuite franchir la ligne de votre couleur pour enfin arriver dans la maison.

Saisir le pion de votre adversaire

Vous avez la possibilité de saisir les pions de votre adversaire toutes les fois où vos déplacements vous amènent à atterrir pile sur ceux-ci. Le pion saisi est replacé dans la base du joueur auquel il appartient et ce dernier est tenu d'obtenir 6 avant de le remettre en jeu.

Toutefois si un pion adverse vous bloque le passage (que vous ne tombez pas directement dessus) vous ne pouvez pas le franchir. Dans ce cas vous ne pouvez pas déplacer votre pion.

Jouer avec des blocs de pions

Un bloc est formé lorsque plusieurs pions de même couleur se retrouvent sur la même case. Si l'adversaire tombe sur ce bloc de pions, tous les pions présents sur la case retournent dans leurs bases respectives.

Atteignez la colonne de la maison

Afin de parvenir à y placer vos pions, vous devez faire le tour du circuit. Chaque pion doit d'abord aller à droite. Une fois que vous parcourez tout le circuit, vous pouvez placer vos pions dans la colonne de la maison.

Remporter la partie

Pour cela vous devez parvenir à placer tous vos pions dans la case centrale de votre couleur, et cela avant vos adversaires.

Si vous obtenez un chiffre trop grand pour arriver à la case centrale, vous passez votre tour.

Règle des Dominos

Pour jouer il faut :

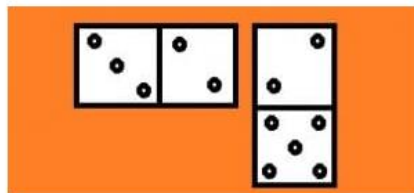
- 28 dominos
- Etre au minimum 2 joueurs et maximum 4 joueurs

Commencer une partie de domino :

Chaque joueur reçoit 7 dominos (s'ils sont 2 joueurs), 6 dominos s'ils jouent à 3 ou 4 joueurs. Attention, les dominos doivent être distribués points cachés. Le reste des dominos fait office de pioche.

Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6 donc) commence la partie de domino. Si personne ne possède ce domino, ce sera le joueur ayant le double le plus fort. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé.

Exemple: si le domino posé à 3 et 2 points, le joueur suivant devra obligatoirement poser un domino ayant un côté 2 ou 3.



Si le joueur possède un domino correspondant, il le pose à la suite du domino. Sinon, il pioche un domino et passe son tour. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne.

Comment gagner une partie de domino ?

Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. Il se peut que le jeu soit bloqué. Alors le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.

Règle du jeu des Dames chinoises

Pour jouer au jeu des Dames Chinoises, il faut :

- un plateau de jeu en forme d'étoile à 6 branches
- chaque joueur dispose de 4 pions de couleur
- minimum 3 joueurs

Votre objectif

Vous devez faire parcourir toutes vos pièces sur le plateau pour qu'elles atteignent la branche opposée de l'étoile. Vous devez donc traverser le centre du plateau tout comme vos adversaires, à vous d'être le plus rapide et le plus malin.

Les déplacements

Le départ se fait avec vos pions dans votre coin de l'étoile, la course démarre et rejoint le coin opposé. Chacun leur tour les joueurs déplacent un seul et unique pion, soit en le déplaçant sur une intersection vide directement à côté, soit en sautant d'autres pièces uniques.

Les pions doivent se déplacer sur les intersections de l'étoile.

Bouger en ligne ou en diagonale

Les déplacements se font dans n'importe quel sens, vous pouvez aller à droite ou à gauche en diagonale, en avant ou en arrière, tout droit ou sur le côté. Pour chaque mouvement vous avez donc un maximum de six possibilités.

Sauter des pions

Pour sauter un pion il doit être juxtaposé au notre, si la case d'atterrissage est elle aussi juxtaposée à un autre pion vous pouvez enchaîner un autre saut. Vous pouvez ainsi enchaîner plusieurs sauts consécutifs pour avancer plus rapidement.

Contrairement au jeu des Dames classique, ici il n'y a pas de capture, les pions sautés restent à leur place et ne sont pas en aucun cas sortis du plateau de jeu.

Vous n'êtes pas obligé de sauter, vous pouvez vous arrêter dans un enchaînement si vous le décidez, pour un choix stratégique par exemple, afin de bloquer l'autre joueur.

Comment gagner la partie ?

Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.

Règle du Backgammon

Matériel & description

Le Backgammon est un jeu de stratégie pour deux joueurs. Ce jeu fait intervenir des dés, il s'agit d'un jeu de hasard. Le Backgammon est un jeu de course dans lequel les joueurs tentent de sortir leurs 15 pions avant ceux de l'adversaire.

Plateau :

- Flèches : le plateau est constitué de 26 flèches de couleurs alternées. Les flèches sont aussi appelées « cases » ou « points ».
- Jan : les 24 flèches forment 4 zones de 6 flèches appelées Jan.
- Barre : la barre est un constituant du plateau qui sépare le plateau en deux. Certains pions seront « prisonniers » sur cette barre.

30 Pions : 15 pions par joueur (une couleur différente par joueur).

Dés :

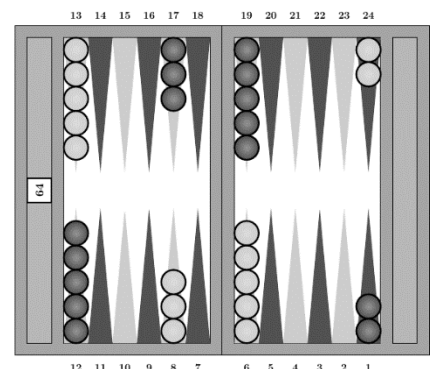
- D6 : quatre dés 6 faces traditionnels (1 paire par joueur)

Début de la partie

La position des Pions

Chaque joueur comment avec :

- Deux pions sur la flèche 24 (correspond à la flèche 1 du joueur Noir)
- Trois sur la flèche 8 (Flèche 17 de Noir)
- Cinq sur les flèches 13 et 6 (Flèches 12 et 19 de Noir)



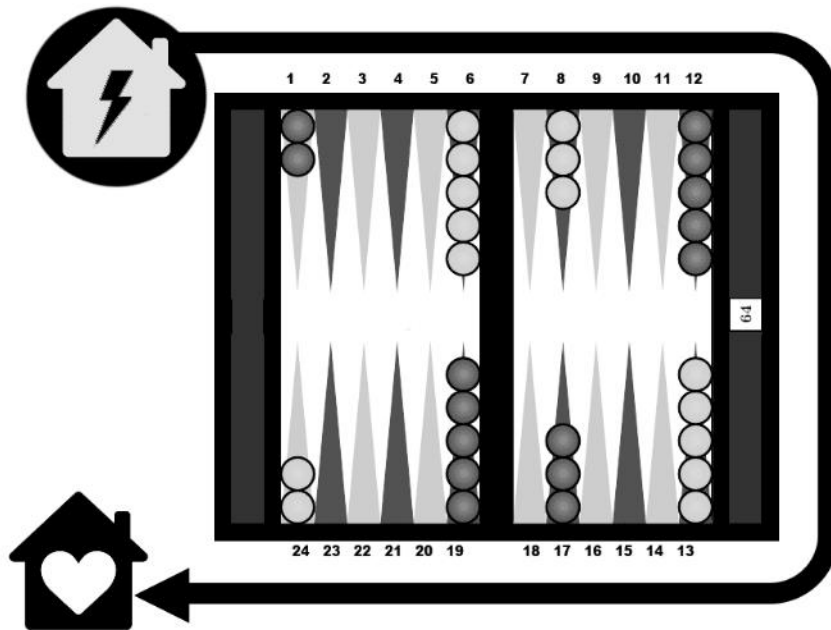
Définir le premier joueur

Chaque joueur lance le dé. Le plus fort commence. En cas d'égalité on recommence, mais on double l'enjeu de la partie. On joue ensuite avec 2 dés.

Déplacement

- **Tour par tour** : lorsque le premier joueur aura joué son coup initial, les joueurs alterneront en lançant à leur tour les deux dés.
- **Sens de déplacement** : les deux joueurs ne partagent pas le même sens de déplacement. Les deux camps sont donc amenés à se croiser. Pour visualiser votre sens de déplacement, il vous suffit de repérer votre pile de 2 jetons (case 24 pour Rouge). Ces deux jetons vont devoir parcourir tout le plateau. Comme s'ils faisaient un tour complet. Vous commencez donc dans un compartiment pour finir dans ce même compartiment du plateau (mais vous aurez changé de Jan).

Qu'il s'agisse des Noirs ou des Blancs, les Pions se dirigent toujours du haut vers le bas. Blanc a sa zone de sortie à sa droite, Noir a sa zone de sortie à sa gauche.



- **Lancer la paire de dés** : les dés doivent être lancés dans un compartiment de droite du plateau. Si l'un des dés atterrit dans le compartiment d'à côté, sur un Pion ou qu'il n'est pas à plat, alors vous devez relancer les deux dés.
- **Nombre de cases** : une fois les deux dés lancés et stabilisés, le joueur dont c'est le tour, déplace ses pions d'un nombre de cases relatifs au résultat des dés. Il pourra, soit déplacer un seul pion (s'il combine le résultat des deux dés), soit déplacer deux pions. Si le joueur déplace deux pions, l'un des pions se déplacera du nombre de points indiqué par l'un des dés. Et l'autre pion se déplacera par le nombre de points indiqué par l'autre dé.
- **Double** : si les dés affichent un résultat identique, le joueur se déplace deux fois pour chaque dé. Par exemple, s'il obtient une paire d'as (1 et 1), il doit effectuer 4 déplacements de 4 cases chacun.

Important : les Pions se déplacent en fonction du nombre de points indiqués par les dés. Aussi un Pion peut utiliser pour lui seul les deux dés. Mais, chaque dé doit être utilisé un par un. Ce détail est important, car si le premier dé amène votre Pion sur plusieurs Pions ennemis, ce coup n'est pas possible. Si un joueur occupe 6 flèches d'affilée, c'est la structure la plus forte. On appelle cela une **prime de 6**. Aucun Pion adverse ne pourra la franchir.

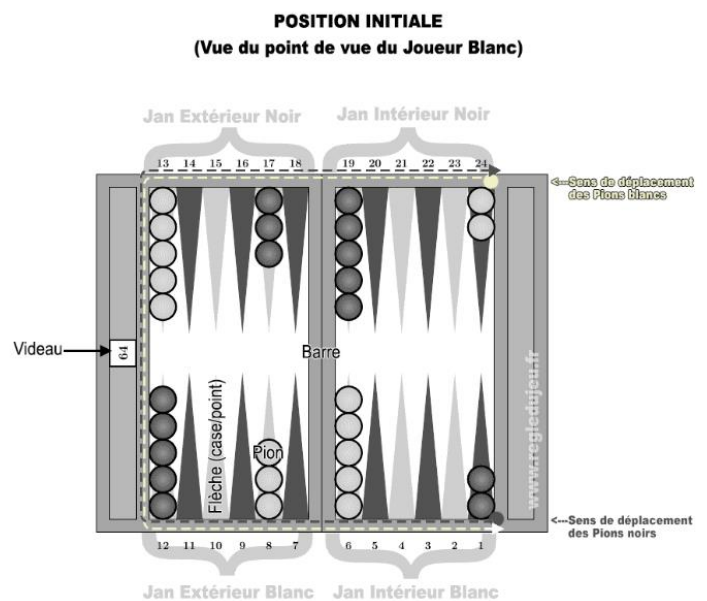
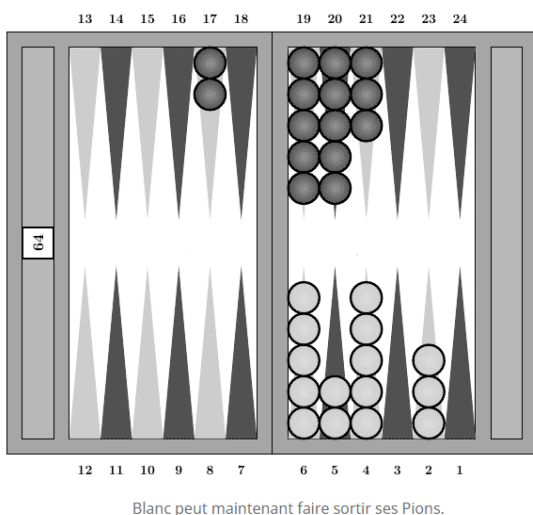
- **Obligations** :
 - un joueur ayant la possibilité de jouer deux dés doit le faire.
 - s'il ne peut en jouer aucun, il passe son tour.
 - S'il est possible de jouer seulement un dé sur deux, le nombre le plus élevé doit être joué.
- **Déplacements sur ses propres pions** : Lors d'un déplacement, un Pion peut être posé sur une case libre ou occupée par des pions de sa couleur.
 - *Note* : Il est possible d'**entasser** des pions. Vous pouvez placer autant de Pions d'une même couleur que vous souhaitez sur une case.

- **Déplacement sur des pions ennemis :**
 - Un Pion peut également occuper une case occupée par un **Pion adverse seul** : On dit que ce pion adverse est **“frappé”** et il est placé sur la barre (à la portée du joueur propriétaire du pion).
 - Un Pion ne peut pas occuper une case occupée par plusieurs Pions adverse. En effet, aucune case ne peut être occupée simultanément par des Pions de deux couleurs différentes.
- **Les Pions sur la Barre :** (qui ont été frappés) doivent revenir sur le plateau par le Jan intérieur adverse (ils refont tout le chemin du début !).
 - *Exemple :* Un 2 obtenu par le joueur Blanc permet de rentrer sur la case 23.
 - **Restriction :** TOUS les pions sur la Barre doivent être remis en jeu avant de bouger les autres pions du plateau !

Sortie des Pions

Quand tous les Pions d'un joueur ont pénétré son Jan Intérieur, alors ce joueur peut commencer à faire sortir ses pions du plateau. Cette phase du jeu s'appelle, Sortie ou (*Bear Off*).

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur blanc a ramené tous ses Pions dans son Jan intérieur. Il est prêt à entamer sa phase de sortie :



- Le résultat exact : un pion sur la case 1 nécessite un résultat de 1 pour sortir. Un pion sur 3 nécessite un résultat de 3, etc.
- Vous n'êtes pas obligé de faire sortir : vous pouvez également rapprocher les pions de la sortie.
- Cas particulier : si vous obtenez un résultat trop grand, par exemple un 6 alors que vous n'avez besoin que d'un 5 pour faire sortir un Pion, vous pouvez exceptionnellement faire sortir ce 5 avec votre résultat de 6. Cela n'est permis que s'il n'y a pas de nombre plus grand.

Les enjeux

- Simple : si le perdant a sorti au moins un de ses pions : la partie est déclarée simple. Le vainqueur gagne 1 point.

- Gammon : si le perdant n'a sorti aucun de ses pions mais n'a plus de pions dans le jeu intérieur adverse ou sur la barre : la partie est déclarée gammon. Le vainqueur gagne alors 2 points.
- Backgammon : si le perdant n'a sorti aucun de ses pions et a encore un pion (ou plus) dans le jeu intérieur adverse ou sur la barre : la partie est déclarée backgammon. Le vainqueur gagne alors 3 points.