

DIFFICULTÉ

MATÉRIEL

Du papier et un crayon.

OÙ JOUER ?

Autour d'une table, chez soi ou dans un lieu convivial où vous vous retrouvez entre amis.

LE MORPION

Jeu de stratégie très populaire qui se déroule rapidement et convient à tous les âges, sans exception. Il permet d'organiser des championnats de courte durée.

DÉROULEMENT

Sur une feuille de papier, dessinez une grille comportant 3 lignes de 3 colonnes assez grandes.

Tirez au sort un joueur qui notera des croix et un autre qui devra inscrire des ronds dans les cases.

Le premier à jouer inscrit son symbole dans une case. Ensuite, c'est au tour du second de faire de même, puis à nouveau le premier, etc. Le vainqueur de la manche est celui qui parvient à aligner trois symboles identiques (verticalement, horizontalement ou en diagonale).

Si toutes les cases sont remplies sans que personne n'ait réussi à aligner trois symboles, il n'y a pas de gagnant.

Les joueurs peuvent recommencer la partie dans l'ordre inverse – celui qui avait commencé devient second et vice versa.

VARIANTES / OBSERVATIONS

Vous pouvez confectionner votre propre damier avec du carton fort et dix pions de deux catégories distinctes (ils peuvent être de formes ou de couleurs différentes).

Une variante passionnante consiste à ne donner que quatre pions à chaque joueur. Une fois tous les pions disposés sur le plateau, les joueurs en déplacent un à tour de rôle dans la case libre jusqu'à ce qu'un des joueurs réussisse à en aligner trois.

OX

Variante particulière et divertissante du morpion.

DÉROULEMENT

Dessinez une grille comportant 5 colonnes de 4 lignes sur un morceau de carton ou de papier et disposez les pions comme indiqué sur l'illustration.

Faites un tirage au sort pour savoir quel joueur commencera la partie et qui jouera avec quels pions.

Chacun à leur tour, les joueurs déplacent un de leurs pions dans une case voisine libre.

Les pions peuvent être déplacés à la verticale ou à l'horizontale et on peut sauter par-dessus un autre pion.

Le but du jeu est d'aligner trois pions de sa couleur, verticalement ou horizontalement. Le premier à y parvenir est déclaré vainqueur.

X	O	X	O	X
O	X	O	X	O

VARIANTES / OBSERVATIONS

Les pions ne peuvent être déplacés en diagonale, ni « capturés » par l'adversaire.

Vous pouvez aussi organiser le jeu sous forme de tournoi s'il y a suffisamment de participants, ou jouer avec une grille plus grande, tout en conservant la disposition initiale des pions.

i2

DIFFICULTÉ



MATÉRIEL

Du papier, un crayon, et 5 pions marqués d'un O et 5 marqués d'un X.

OÙ JOUER?

Sur une table.

i2

DIFFICULTÉ



MATÉRIEL

16 bâtonnets
ou cure-dents.

OÙ JOUER ?

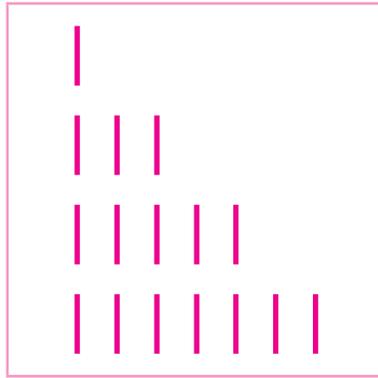
Sur une
table.

LE DERNIER A PERDU

Pour jouer et s'amuser, il n'est pas nécessaire de dépenser de l'argent ; on peut très bien y arriver avec quelques objets très simples, que l'on joue seul ou à plusieurs. Voici un jeu de stratégie dans lequel l'anticipation et la réflexion sont les clés de la victoire.

DÉROULEMENT

Les 16 bâtonnets sont alignés suivant le schéma ci-dessous :



Le joueur qui commence est désigné par tirage au sort. À tour de rôle, chaque joueur retire un, deux ou trois bâtonnets faisant partie d'une seule et même ligne (à l'horizontale).

Le perdant est celui qui est obligé de prendre le dernier cure-dent.

VARIANTES / OBSERVATIONS

Si le nombre de participants n'est pas suffisamment élevé pour organiser un tournoi, les manches peuvent se dérouler à la chaîne, chaque nouveau joueur rencontrant le vainqueur précédent.

Si le groupe est nombreux, vous pouvez aussi prévoir des éliminatoires.

LES BÂTONNETS

Voici un autre jeu consistant à retirer des bâtonnets et pour lequel l'ingéniosité et la ruse sont les clés du succès. Mais attention, car la précipitation vous mènera à l'échec.

DÉROULEMENT

Prenez un nombre assez important de bâtonnets (entre 20 et 40) et déposez-les en vrac sur la table.

À chaque tour, les joueurs en retirent un, deux ou trois.

Le gagnant est cette fois celui qui enlève le dernier bâtonnet.

VARIANTES / OBSERVATIONS

Vous pouvez faire varier le nombre de bâtonnets que les joueurs peuvent prendre à chaque tour (3, 5, 7, etc.).

Avec la règle de départ (retrait maximal de trois bâtonnets), il suffit pour gagner de laisser chaque fois un nombre de bâtonnets égal à un multiple de quatre à votre adversaire. Lors du dernier tour, vous serez alors assuré d'obtenir la victoire en retirant un, deux ou trois bâtonnets selon la stratégie adoptée jusque-là par votre adversaire.

i2

DIFFICULTÉ



MATÉRIEL

Des bâtonnets.

OÙ JOUER?

Sur une table.

i2

DIFFICULTÉ



MATÉRIEL

Deux grilles de 10 x 10 cases par joueur. Pour faciliter les choses, les lignes sont numérotées de 1 à 10 et les colonnes de A à J.

OÙ JOUER ?

Sur une table, en veillant à ce que chaque joueur ne puisse voir la grille de l'autre.

LE COMBAT NAVAL

Jeu d'enfant typique que chacun a déjà pratiqué étant plus jeune, mais qui peut aussi servir pour exercer ses capacités tactiques et stratégiques.

DÉROULEMENT

Chaque joueur dispose en secret les navires suivants sur sa grille personnelle: 1 porte-avions (4 cases), 2 croiseurs (3 cases), 3 frégates (2 cases) et 4 sous-marins (1 case).

Les bateaux ne peuvent se toucher – pas même par les angles – et il va sans dire qu'une fois en place, ils ne peuvent plus bouger.

La deuxième grille sert à noter les essais de tir dans le camp de l'adversaire et les bateaux que l'on parvient à toucher et à couler.

À tour de rôle, les joueurs désignent des cases pour essayer de deviner la position des navires ennemis.

S'il y a un bateau dans la case indiquée, l'adversaire doit annoncer « touché », ou « coulé » une fois que toutes les cases du bateau en question ont été touchées.

S'il n'y a rien dans la case annoncée, l'adversaire répond « raté » ou « dans l'eau ».

Le gagnant est celui qui parvient à couler la flotte ennemie en premier.

VARIANTES / OBSERVATIONS

Vous pouvez faire varier le nombre et la taille des navires, mais aussi organiser un championnat s'il y a assez de joueurs. Si vous avez le temps et l'envie, vous pouvez aussi assembler vos propres plateaux de jeu et réaliser des maquettes de navires en carton. Dans ce cas, il vous suffit de jouer avec des pions de couleur pour indiquer les tirs.

i2

DIFFICULTÉ



MATÉRIEL

Des bâtonnets.

OÙ JOUER ?

Sur une table.

LE JEU DE NIM

Jeu de stratégie populaire, d'origine orientale, qui oblige à se concentrer sur l'objectif final et à adopter une stratégie pour l'atteindre en évitant toute précipitation.

DÉROULEMENT

Prenez une poignée de bâtonnets et disposez-les par groupes de trois, quatre ou cinq.

Le nombre de bâtonnets et de groupes est variable et se décide au début de chaque partie.

Par exemple, avec 20 bâtonnets, il est possible de commencer le jeu dans la configuration suivante :



Chacun à tour de rôle, les joueurs peuvent retirer un ou plusieurs bâtonnets, mais toujours dans un même groupe.

Le gagnant est le joueur qui décroche le dernier bâtonnet.

VARIANTES / OBSERVATIONS

Vous pouvez aussi jouer sur papier, en traçant des groupes de lignes au lieu d'utiliser des bâtonnets.

Si vous voulez augmenter la difficulté du jeu, il suffit d'utiliser un plus grand nombre de bâtonnets. Et bien sûr, rien ne vous empêche d'organiser un tournoi.

OXO

Jeu de stratégie très simple, qui se pratique à deux avec une grille. Les objectifs à atteindre sont similaires à ceux des jeux précédents, mais vous pourrez ainsi changer d'activité pour ne pas jouer toujours à la même chose.

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule sur une grille de 8 x 8 cases. Le premier joueur inscrit la lettre O, le second la lettre X.

À tour de rôle, chaque joueur inscrit sa lettre dans une case. L'objectif est de former le mot OXO sur la grille.

Chaque fois qu'un joueur parvient à aligner ces trois lettres (OXO - à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale), il trace une ligne sur les cases en question, s'attribue un point puis rejoue.

Une fois que la grille est complètement remplie, le gagnant est le joueur qui aura réussi à composer le plus de fois le mot OXO.

VARIANTES / OBSERVATIONS

Ce jeu peut également se dérouler sur un échiquier avec des pions de deux couleurs, ou encore sur une grille plus grande pour que la partie dure plus longtemps.

On peut convenir au préalable qu'une même lettre peut faire partie de plusieurs « OXO » et ainsi compléter plusieurs fois le mot d'un seul coup.

i2

DIFFICULTÉ



MATÉRIEL

Du papier quadrillé et un crayon de couleur différente pour chaque joueur.

OÙ JOUER ?

Sur une table.

i2

DIFFICULTÉ



MATÉRIEL

Un cube ou un dé confectionné à partir de papier quadrillé, chaque face étant composée d'une grille de 3 x 3 cases. Deux crayons de couleurs différentes.

OÙ JOUER ?

Sur une table.

LE CUBE

Variante du morpion avec une difficulté supplémentaire : les joueurs jouent en trois dimensions, de sorte que l'on est tributaire de toutes les actions – les siennes comme celles de l'adversaire.

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule sur un cube présentant une grille de 3 x 3 cases sur chacune de ses faces (9 cases par face), comme pour le morpion. Vu que l'on joue en trois dimensions, il faut redoubler d'attention au moment d'inscrire son symbole (un X pour l'un, un O pour l'autre) pour parvenir à en aligner trois le premier, à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale, sur une même face ou à cheval sur plusieurs faces du cube.

Le gagnant est celui qui parvient à aligner trois symboles et... à s'en rendre compte. Il se peut en effet qu'il ne le découvre pas s'il n'est pas attentif au jeu.

VARIANTES / OBSERVATIONS

Si vous prévoyez un grand nombre de parties (dans le cadre d'un tournoi, par exemple), vous pouvez construire un cube de bois aux dimensions voulues et le recouvrir de papier quadrillé.

Le jeu peut également se dérouler à deux contre deux.

Les joueurs plus expérimentés peuvent convenir que la manche ira à celui qui aligne deux combinaisons de trois symboles.

Autre possibilité : on peut aussi fixer au préalable une durée de jeu bien précise. Une fois le temps écoulé, il suffit de regarder qui a composé le plus de morpions.

LES CHATS ET LA SOURIS

Jeu de stratégie au cours duquel la souris cherche à échapper le plus longtemps possible aux chats mal intentionnés qui tentent de l'attraper.

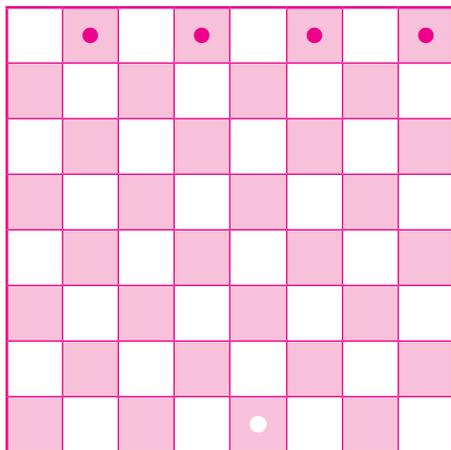
DÉROULEMENT

Un tirage au sort décide qui sera la souris et qui sera le maître des chats. Les pions sont ensuite disposés sur le plateau, les quatre chats d'un côté, la souris de l'autre.

Chaque joueur déplace un pion à tour de rôle. Tous les pions se déplacent en diagonale, comme pour le jeu de dames. La souris peut avancer et reculer comme elle le veut, mais les chats ne peuvent qu'avancer.

Le but de la souris est parvenir à l'autre bout du plateau sans être attrapée par les chats qui, eux, doivent tenter de l'immobiliser sur sa case.

Le joueur qui parvient à réaliser son objectif est déclaré vainqueur.



VARIANTES / OBSERVATIONS

Vous pouvez confectionner vous-même votre échiquier à l'aide de carton fort ou de papier quadrillé, en prévoyant un damier de 8 x 8 cases.

Vous pouvez aussi organiser un tournoi s'il y a suffisamment de joueurs.

i2

DIFFICULTÉ



MATÉRIEL

Un plateau de type échiquier, un pion d'une couleur et quatre d'une couleur différente.

OÙ JOUER ?

Sur une table.

i2

DIFFICULTÉ



MATÉRIEL

Du papier quadrillé, un pion d'une couleur et 13 pions d'une autre.

OÙ JOUER ?

Sur une table.

LE RENARD ET LES POULES

Jeu de stratégie connu depuis le XIV^e siècle et dont il existe de nombreuses variantes. Voici la version originale, mais vous pouvez bien évidemment l'adapter en fonction de vos envies.

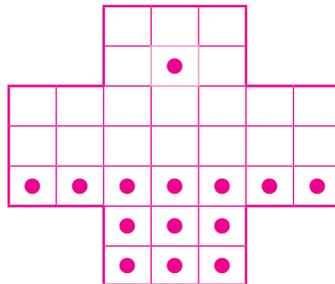
DÉROULEMENT

Dessinez un plateau de jeu comme sur l'illustration ci-dessous et disposez les pions de la façon indiquée. Le pion noir représente le renard et les blancs sont les poules.

À tour de rôle, chaque joueur déplace un pion à la verticale ou à l'horizontale pour le poser sur une case voisine vide. Les pions ne peuvent se déplacer en diagonale, mais ont la possibilité d'avancer ou de reculer.

Le renard peut manger une poule et éliminer son pion du jeu en sautant par-dessus comme au jeu de dames, pour autant que la case où il atterrit soit vide. Ce mouvement peut être enchaîné à plusieurs reprises pour manger plusieurs poules en une fois.

Pour se défendre, les poules chercheront à encercler le renard de manière à ce qu'il ne puisse plus bouger. Si elles y parviennent, elles remportent la partie. Si le renard les mange toutes, c'est lui le vainqueur.



VARIANTES / OBSERVATIONS

Vous pouvez changer la forme et les dimensions du damier, en augmentant le nombre de poules si le plateau compte plus de cases que sur l'illustration.

Vous pouvez aussi essayer d'autres possibilités, comme jouer avec un grand damier et prévoir deux renards au lieu d'un seul, etc.