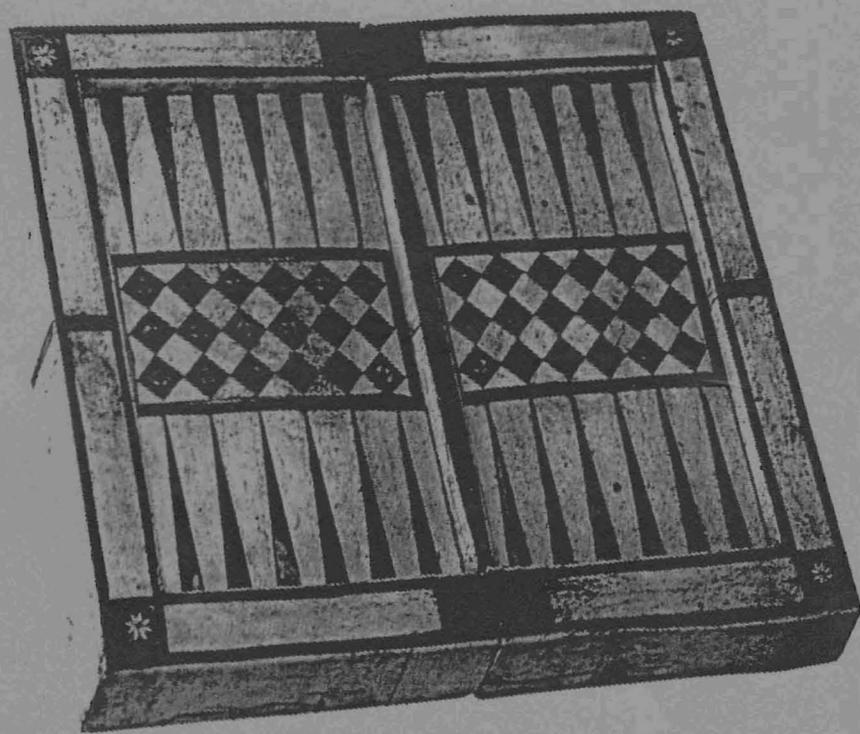


# Jeux traditionnels

# d'Europe



collection "le monde des jeux"

maison des jeux de grenoble

# Sommaire

**avant-propos** ..... p. 4

*Shut the box* ..... p. 6

*Moulin* ..... p. 8

*Assaut* ..... p. 11

*Tablut* ..... p. 14

*Backgammon* ..... p. 17

*Jacquet* ..... p. 20

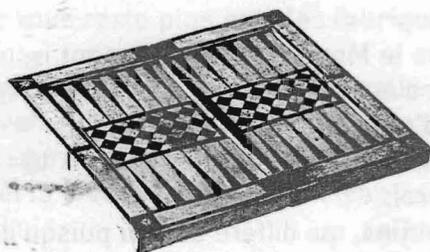
*Barricades* ..... p. 22

*Reversi* ..... p. 24

**bibliographie** ..... p. 26

**la Maison des Jeux de Grenoble** ..... p. 27

**nos autres publications** ..... p. 28



# avant-propos

Au-delà des **Échecs** et des **Dames**<sup>1</sup>, il existe en Europe de nombreux jeux traditionnels pour tous les âges et pour tous les goûts.

Notre choix s'est porté ici, comme pour chacun des livrets de la collection "**le monde des jeux**", sur les jeux qui connaissent le plus de succès à la Maison des Jeux.

L'évolution des jeux en Europe a fait l'objet de nombreux écrits et ne pourra être que très partiellement abordée ici.

Comme partout dans le monde, l'apparition et la disparition des jeux sont liées à l'évolution des sociétés et des civilisations qui les ont créés. Certains jeux pratiqués en Europe remontent à l'Antiquité, d'autres sont inspirés des jeux découverts lors de voyages, d'explorations, de conquêtes et autres invasions.

C'est le cas pour le plus célèbre des jeux occidentaux : les **Échecs**. Il provient d'un jeu indien, propagé en Europe, via la Perse, par les Arabes au VII<sup>ème</sup> siècle. Il a bien sûr subi de nombreuses modifications au cours des siècles suivants, avant d'aboutir au jeu actuel.

Le jeu de **Dames**, autre jeu traditionnel connu dans tous les pays européens, est le descendant de l'**Alquerque**<sup>2</sup> qui est apparu durant l'Antiquité au Moyen-Orient. Il arrive en Europe lors de l'invasion de la péninsule ibérique par les Arabes (XIII<sup>ème</sup> siècle). Les avis des historien.nes divergent sur les dates et les lieux des transformations du jeu d'Alquerque en jeu de Dames, mais on peut estimer que ce sont les Espagnol.es qui sont à l'origine de l'évolution la plus significative : la promotion du pion en dame lorsqu'il atteint la dernière ligne.

Aujourd'hui, on joue aux Dames dans tout le monde occidental, en Afrique et aux Amériques.

La règle jouée en France est assez répandue dans le monde, mais en Angleterre et dans d'autres pays européens, on continue à jouer aux Dames sur des plateaux d'Échecs (8x8 cases). Il existe des variantes de règles turques, russes, scandinaves, espagnoles.

Les jeux de **Backgammon** et de **Jacquet** sont probablement dérivés de jeux de l'Antiquité.

Il existe également une légende indienne selon laquelle un sage, dénommé Qaflan, serait l'inventeur d'un jeu qui représentait toutes les divisions d'une année : les 24 flèches correspondant aux 24 heures du jour, les 12 flèches de chaque côté du plateau correspondant aux 12 mois de l'année, les 30 pions aux 30 jours du mois, les 2 dés au jour et à la nuit, la somme des points figurant sur les faces opposées du dé (3+4, 2+5, 1+6) correspondant aux 7 jours de la semaine.

**Ces jeux de course sur 24 flèches** ont évolué au Moyen-Âge où ils sont connus sous le nom de **Trictrac** ou de **Toutes-Tables**.

Aujourd'hui, le Jacquet n'est plus pratiqué qu'en France, en Espagne et en Grèce (où il existe aussi une autre variante, le **Plakato**).

Le Backgammon est aujourd'hui international. Dans tout l'Occident et au Proche-Orient, c'est souvent le jeu le plus pratiqué.

Les **jeux d'alignements** (comme le **Moulin**) sont également issus de l'Antiquité. On a retrouvé des plateaux en Égypte, en Grèce et d'autres en Asie (Ceylan) où ce type de jeu est très répandu.

Il existe **deux familles de jeux d'alignements** :

- celle des **Morpions** et des **Tic-Tac-Toe** dont la version commerciale est le **Puissance 4**<sup>®</sup> (éd. MB / Hasbro),
- celle des **Marelles** et des **Moulins**, qui diffère un peu puisqu'il s'agit de réaliser des alignements de pions pour prendre les pions adverses.

Nous ne savons pas quelles règles étaient d'usage sur les plateaux retrouvés dans l'Antiquité. Au XIII<sup>ème</sup> siècle, on pratiquait en France et dans d'autres pays d'Europe le **jeu de Mérelles** (qui deviendra Marelle). En Allemagne, on le nomme **Mühle** c'est-à-dire **Moulin**, nom communément employé aujourd'hui. Le plateau de jeu évolue à cette époque de la même façon que les Dames (augmentation du nombre de cases et de pions). On joue aujourd'hui aux quatre coins du monde à ce type de jeu.

Les **jeux de chasse** (comme le **Tablut** et l'**Assaut**) sont mentionnés pour la première fois en 1283 dans le livre sur les jeux du roi d'Espagne Alphonse X. On pourrait donc croire à une origine arabe mais ce jeu n'existe pas en Afrique et la littérature arabe n'en fait aucune mention.

La diffusion considérable des jeux de chasse dans les pays d'Asie fait plutôt pencher pour une origine asiatique.

Ces jeux ont connu une certaine popularité dès le Moyen-Âge en France et en Angleterre.

Joués au début sur des plateaux de Mérelles ou d'Alquerque, ils ont été rapidement remplacés par des plateaux en forme de croix (comme le jeu d'Assaut).

Ce type de jeu est symboliquement très riche. Les références culturelles et historiques y sont évidentes : dans le jeu de Tablut, on joue une guerre entre Suédois et Moscovites.

Certain.es historien.nes pensent que le jeu d'Assaut vient de la prise de Sébastopol en 1855.

Suite à la révolte des Cipayes en 1857, les Anglais rebaptisent leur jeu d'**Asalto** en **jeu des Officiers et Cipayes**.

Dans les pays asiatiques, ces jeux reflètent les préoccupations liées à la paysannerie, à la chasse et à l'élevage. En Mongolie, on retrouve 2 cerfs opposés à 22 chasseurs ; en Malaisie, ce sont 2 tigres face à 22 hommes ; en Inde, 2 léopards attaquent 24 vaches.

Dans les jeux de chasse, les rapports de force ne sont pas équilibrés, ce qui nuit à leur intérêt stratégique et explique peut-être leur quasi-disparition dans les jeux aujourd'hui pratiqués en Europe.

L'origine des **jeux de dés et de hasard** remonte également à l'Antiquité. Ces jeux existent dans tous les pays du monde ou presque. Comme ils s'accompagnent fréquemment de paris et donc d'argent, ils sont toujours considérés comme suspects, faisant l'objet d'arrêtés d'interdiction dans les lieux publics (plus ou moins sévères selon les pays et les époques).

Dans ce livret, comme dans tous ceux de la collection « **le monde des jeux** », notre préoccupation a été de vous proposer des règles claires et complètes.

Chaque livret est donc appelé à s'enrichir de vos suggestions et de nos découvertes futures.

Une fois le livret refermé, l'envie de jouer sera, espérons-le, irrésistible.

Vous trouverez certains de ces jeux traditionnels auprès des magasins de jeux spécialisés, sous différentes factures, souvent artisanales.

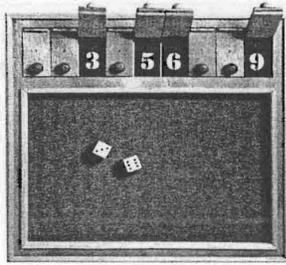
Pour les jeux introuvables, il ne vous reste plus qu'à les **fabriquer vous-même**. Un plateau de jeu vous est proposé à cet effet :

vous pouvez le copier, le décorer, le cartonner et le plastifier ou le reproduire sur un support en bois (à peindre et à vernir, à pyrograver...).

D'autres se lanceront dans la couture pour faire des jeux en tissus...

Pour les pions, la récupération et la créativité s'imposent (capsules, pièces, billes....) !

<sup>1</sup> Très connus, nous ne les présentons pas dans ce livret.



XVIII<sup>ème</sup>

Angleterre **hasard raisonné**

2 j. et +

# Shut the box

☐ à partir de 6-7 ans

☐ durée : env. 5 min

***Jeu traditionnel des bars anglais où l'enjeu de la partie est souvent de payer la tournée !***

## historique

Ce jeu de hasard raisonné est également connu en France sous le nom de **Trac** ou **Fermer la boîte**.

Dans le milieu aristocratique anglais, il portait le nom de **Loptinh**. Les marins l'ayant emporté avec eux dans leurs traversées, on le retrouve désormais dans de nombreux pays, avec quelques variantes.

## matériel

2 dés à 6 faces,

9 "cases" à fermer (12 cases dans certaines versions),

Une piste de dés.

## but du jeu

Faire le **minimum de points** en fermant le **maximum de cases**.

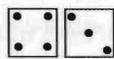
## déroulement

Si l'on joue à plusieurs, on ne va pas jouer chacun.e à son tour : une première personne fera une partie complète (voir explication ci-dessous), on calculera ensuite son score. Puis ce sera à son adversaire de faire une partie entière. C'est la personne qui fera le plus petit score qui gagnera.

Au départ du jeu, toutes les cases sont "ouvertes", avec leur nombre visible.

On lance les deux dés sur la piste et on choisit de fermer les cases en fonction du résultat des dés : soit les 2 cases correspondant aux 2 dés, soit la case correspondant à la somme des dés, soit une case correspondant à l'un des 2 deux.

**exemple** : avec ce tirage, on peut fermer



- la case 4 et la case 3 (ou une seule des deux si l'une est déjà fermée)

ou

- la case 7 (4+3)

**On relance les dés, tant que l'on peut fermer une ou deux cases**, même si on n'utilise qu'un seul des deux dés.

**exemples** :



- ici, on ne peut fermer que la case 5



- ici, si les cases 5 et 9 sont déjà fermées, on ne ferme que la case 4.

Lorsque les **cases 7, 8 et 9 sont fermées**, on ne lance plus qu'un seul des deux dés.

**Le tour de jeu s'arrête au moment où on ne peut plus fermer aucune case.** On additionne les points des cases non fermées pour connaître son score. C'est alors le tour d'une autre personne.

Celui ou celle qui a fait le plus **petit score** a gagné



Sur cette miniature du XIII<sup>ème</sup> siècle, on joue à un ancêtre du "Shut the box". in Histoire des jeux de société.

### variante française :

Dans la variante française, les points se calculent en lisant les chiffres des cases restées ouvertes de gauche à droite, ce qui change toute la stratégie du jeu !

#### exemples :

- 147 points s'il reste les cases 1, 4 et 7.
- 239 points s'il reste les cases 2, 3 et 9.
- 89 points s'il reste les cases 8 et 9.

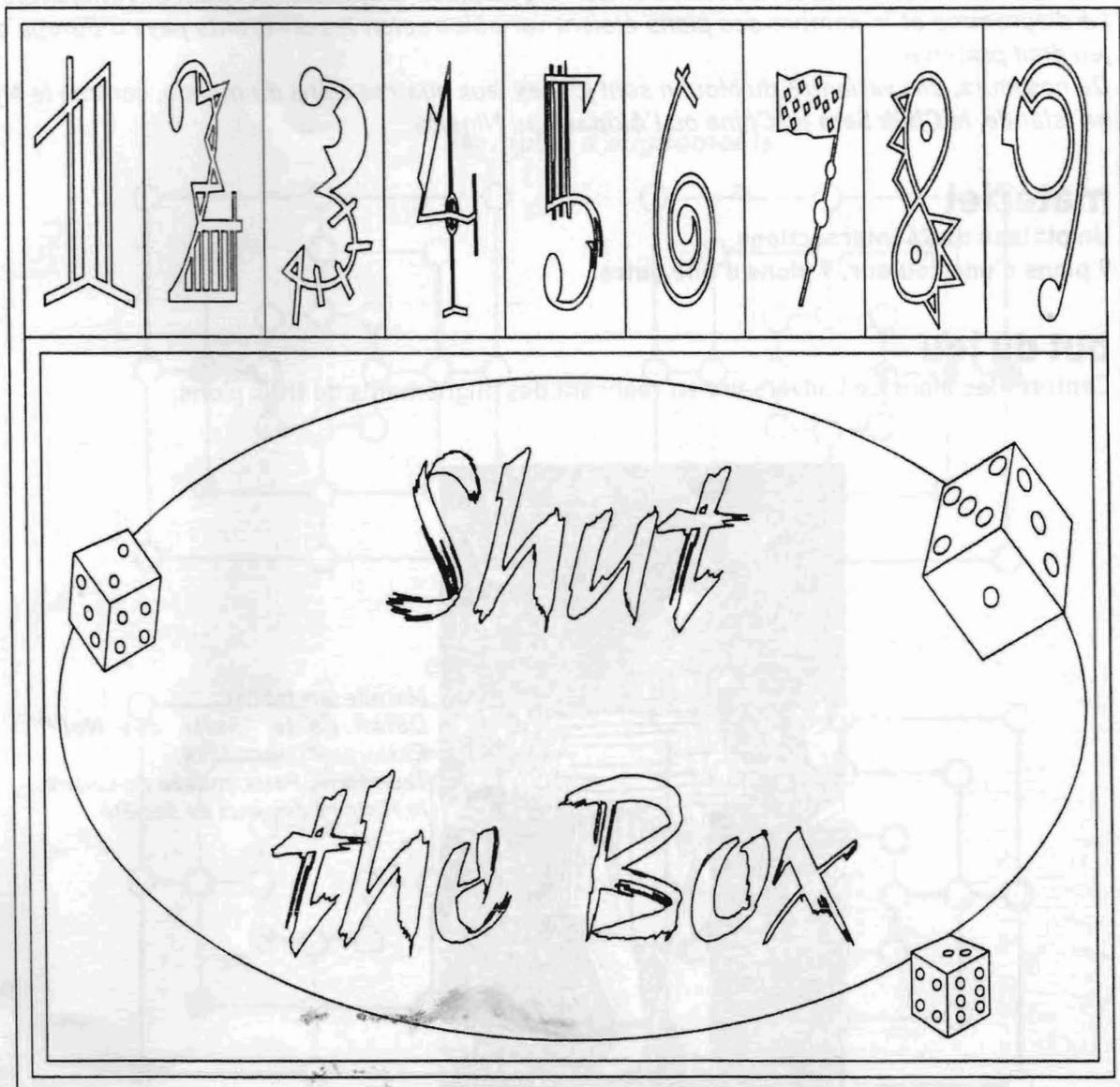
### notre variante :

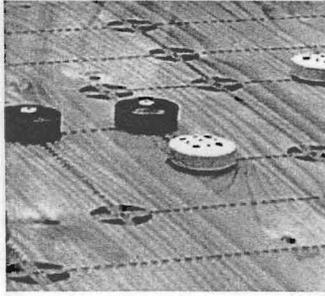
Cette variante, plus tactique, s'adresse plutôt aux adultes :

à chaque lancer, on additionne les points des 2 dés et l'on ferme les cases (autant que l'on veut) de façon à ce que **la somme des cases soit exactement égale à celle des dés.**

#### exemple :

avec un 6 et 2 aux dés : on peut fermer la case 8, *ou* les cases 6 et 2, *ou* les cases 4, 3 et 1, *ou* les cases 7 et 1 etc...





XIII<sup>ème</sup>

France

stratégie

2 j.

# Moulin

☐ à partir de 7 ans

☐ durée : env. 15 min

**Le jeu du Moulin, très populaire au Moyen-Âge, est original par son mode de prise.**

**Faire un "moulin", c'est à dire aligner trois de ses pions, permet de prendre un pion adverse.**

## historique

Ce jeu était très en vogue dans l'Europe du Moyen-Âge sous le nom de **Merelle** (aujourd'hui on emploie souvent le nom de **Marelle** pour le désigner). Ses origines remontent à l'Antiquité.

Le diagramme et le nombre des pions étaient variables selon les différents pays d'Europe où le jeu était pratiqué.

De nos jours, des variantes du Moulin sont jouées aux quatre coins du monde, comme le **Mylna** en Islande, le **Chuk Sam** en Chine ou l'**Akidada** au Nigéria.

## matériel

Un plateau de 24 intersections,

9 pions d'une couleur, 9 pions d'une autre.

## but du jeu

Capturer les pions de l'adversaire en réalisant des alignements de trois pions.



Marelle sur tablier.  
Détail de la "Suite des Nobles Pastorales", vers 1520.  
Tapisserie. Paris, musée du Louvre.  
in Histoire des jeux de société.

# déroulement

## première phase de jeu : la pose des pions

On pose, à tour de rôle, un de ses pions sur une intersection de son choix.

Si on parvient à réaliser un alignement de trois pions, on retire **immédiatement** du jeu un pion adverse de son choix. Un alignement est réalisé lorsque 3 pions se trouvent sur des intersections contiguës, reliées par une ligne (voir figures ci-dessous).

Attention, dans cette phase de jeu, il n'y a pas de déplacement de pion.

Lorsque tous les pions sont posés, on passe à la phase suivante.

## seconde phase de jeu : le déplacement des pions

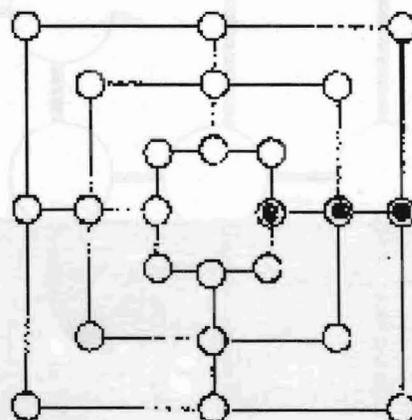
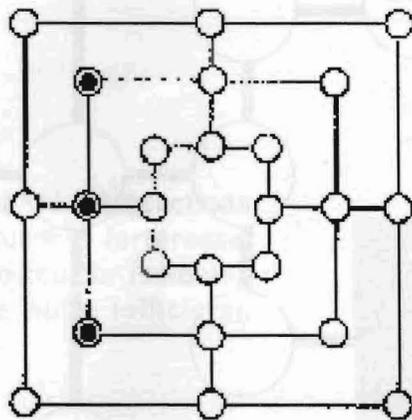
A son tour de jeu, on déplace un de ses pions dans le but de réaliser un alignement de trois pions. Un pion se déplace d'une seule intersection à la fois, en suivant les traits du diagramme, et forcément vers une intersection libre. Comme dans la 1<sup>ère</sup> phase, chaque fois que l'on parvient à réaliser un alignement de trois pions, on retire immédiatement du jeu un pion adverse de son choix.

Lorsque l'on n'a plus que 4 pions, on peut déplacer, à son tour de jeu, un de ses pions sur n'importe quelle intersection du jeu, et ceci jusqu'à la fin de la partie.

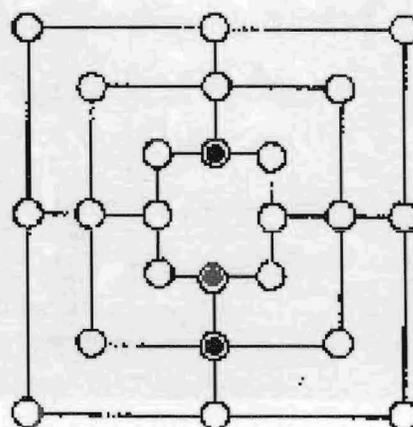
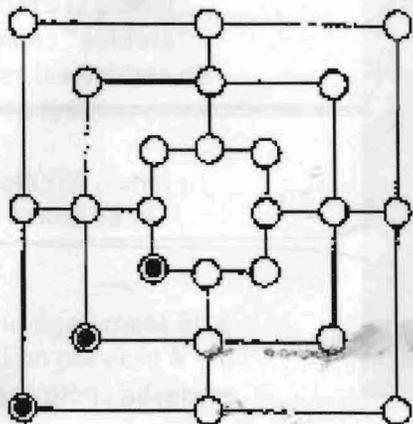
## fin de la partie

Lorsqu'une personne ne possède plus que 2 pions, elle a perdu et la partie est terminée.

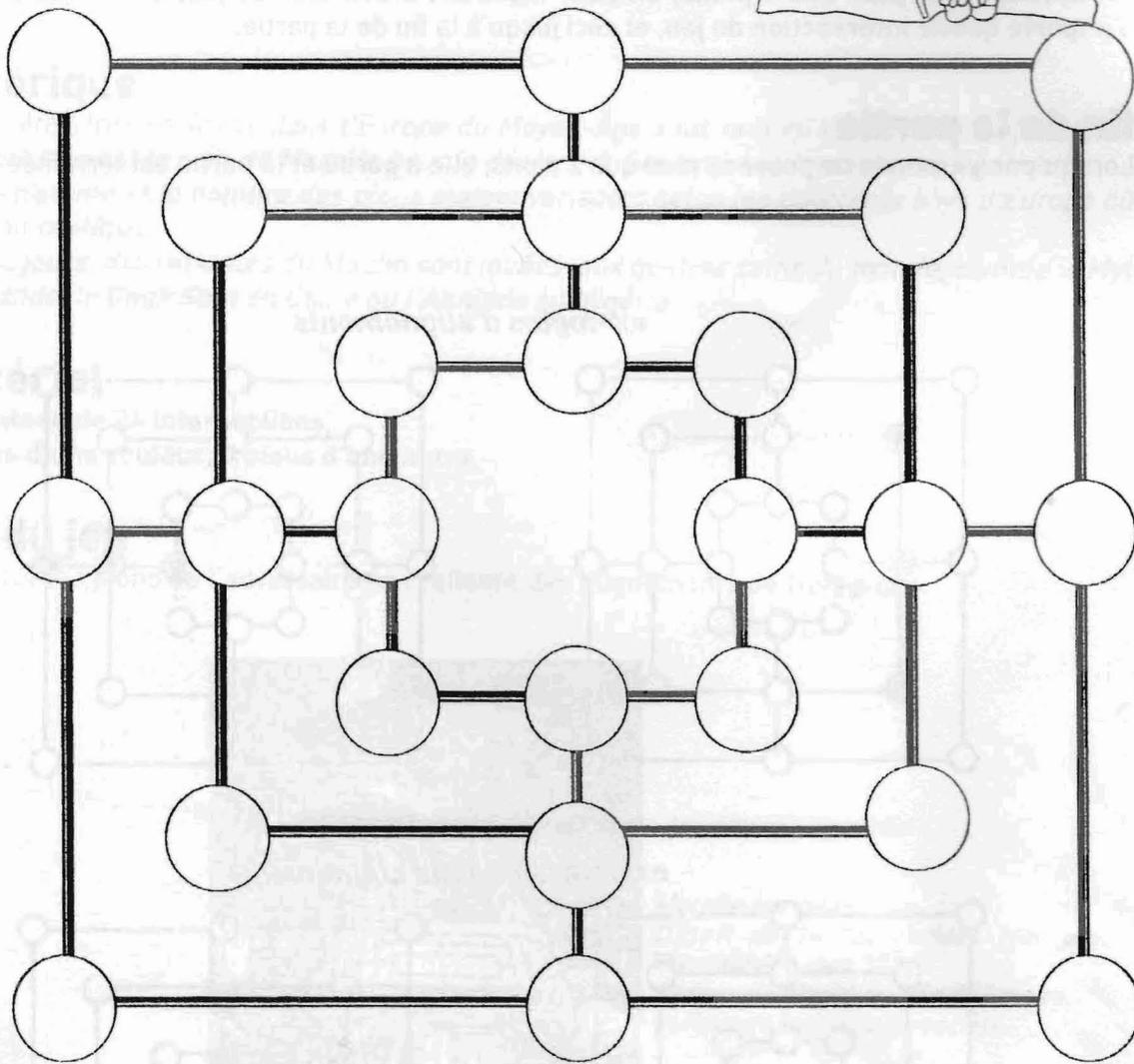
exemples d'alignements

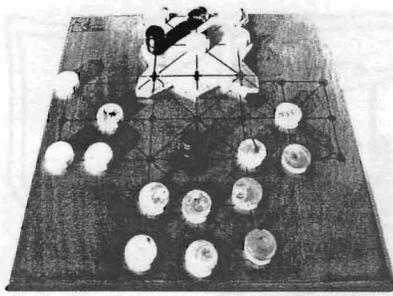


exemples de faux alignements



# Le Moulin





XIX<sup>ème</sup>

France

stratégie

2 j.

# Assaut

- à partir de 7-8 ans
- durée : env. 15 min

**Une des nombreuses variantes du jeu médiéval « le Renard et les Poules ». Le jeu d'Assaut est un jeu stratégique de type chasse, mettant en présence deux adversaires ne possédant ni le même nombre de pions, ni le même objectif.**

## historique

En 1664, La Marinière décrit un jeu de guerre faisant défendre un bastion sur un diagramme où les pions de l'attaque et ceux de la défense sont en nombre inégal. Les prises sont réalisées comme aux Dames. Au début du XIX<sup>ème</sup> siècle, en Allemagne, le **jeu des Assiégeants** est illustré de scènes militaires préfigurant celles qui fleuriront sur les jeux d'Assaut et d'Asalto.

A partir de 1855, on joue à Assaut dans de nombreux pays européens.

La variante présentée ici est française ; elle date d'avant la 1<sup>ère</sup> Guerre mondiale.

## matériel

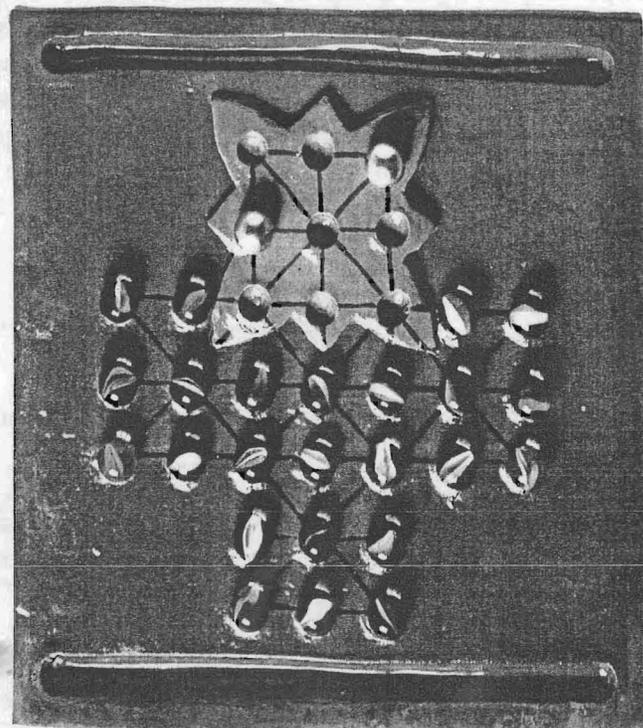
Un plateau de 33 intersections dont 9 constituent la forteresse, 24 pions d'une couleur (soldats), 2 pions d'une autre (officiers).

## but du jeu

Pour les **officiers** (2 pions) : **capturer 16 pions "soldats"** pour empêcher les soldats de s'emparer de la forteresse.

Pour les **soldats** (24 pions) : **occuper les 9 cases de la forteresse.**

La victoire peut également être remportée si l'on parvient à bloquer tous les pions adverses.

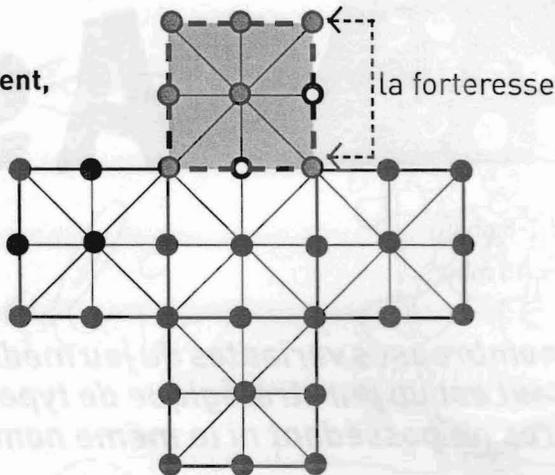


*Jeu d'Assaut en terre glaise. Les pions sont des billes. in A vous de jouer.*

# déroulement

## position de départ

- Les 2 officiers se placent où ils veulent, sur 2 des 9 cases de la forteresse.
- Les soldats occupent les 24 points situés à l'extérieur de la forteresse.



Les soldats jouent en premier.

### Les soldats

Ils se déplacent en ligne droite ou en diagonale (le long des lignes), d'une seule intersection à chaque fois, vers une intersection libre.

Quand ils sont encore à l'**extérieur de la forteresse**, ils se déplacent obligatoirement dans sa direction : **tout déplacement doit rapprocher un soldat de la forteresse.**

Par contre, **une fois dans la forteresse**, les soldats peuvent **se déplacer dans toutes les directions** ; cependant **ils n'ont plus le droit d'en sortir.**

Les soldats ne peuvent pas capturer d'officiers.

### Les officiers

Ils se déplacent en ligne droite ou en diagonale (le long des lignes), d'une seule intersection à chaque fois, vers une intersection vide, **dans n'importe quelle direction.**

Ils peuvent sortir et entrer dans la forteresse tout au long du jeu.

Ils peuvent **capturer** des soldats **en sautant par-dessus**, à condition qu'il y ait une intersection libre immédiatement après (même type de prise que le jeu de Dames).

Un officier qui oublie de faire une prise ou qui ne réalise pas toutes les prises possibles (*par ex. : 1 pion capturé alors que 2 pions pouvaient être capturés avec le même officier*) peut être "soufflé" par l'adversaire et donc retiré du jeu.

## fin de partie

Les soldats gagnent la partie :

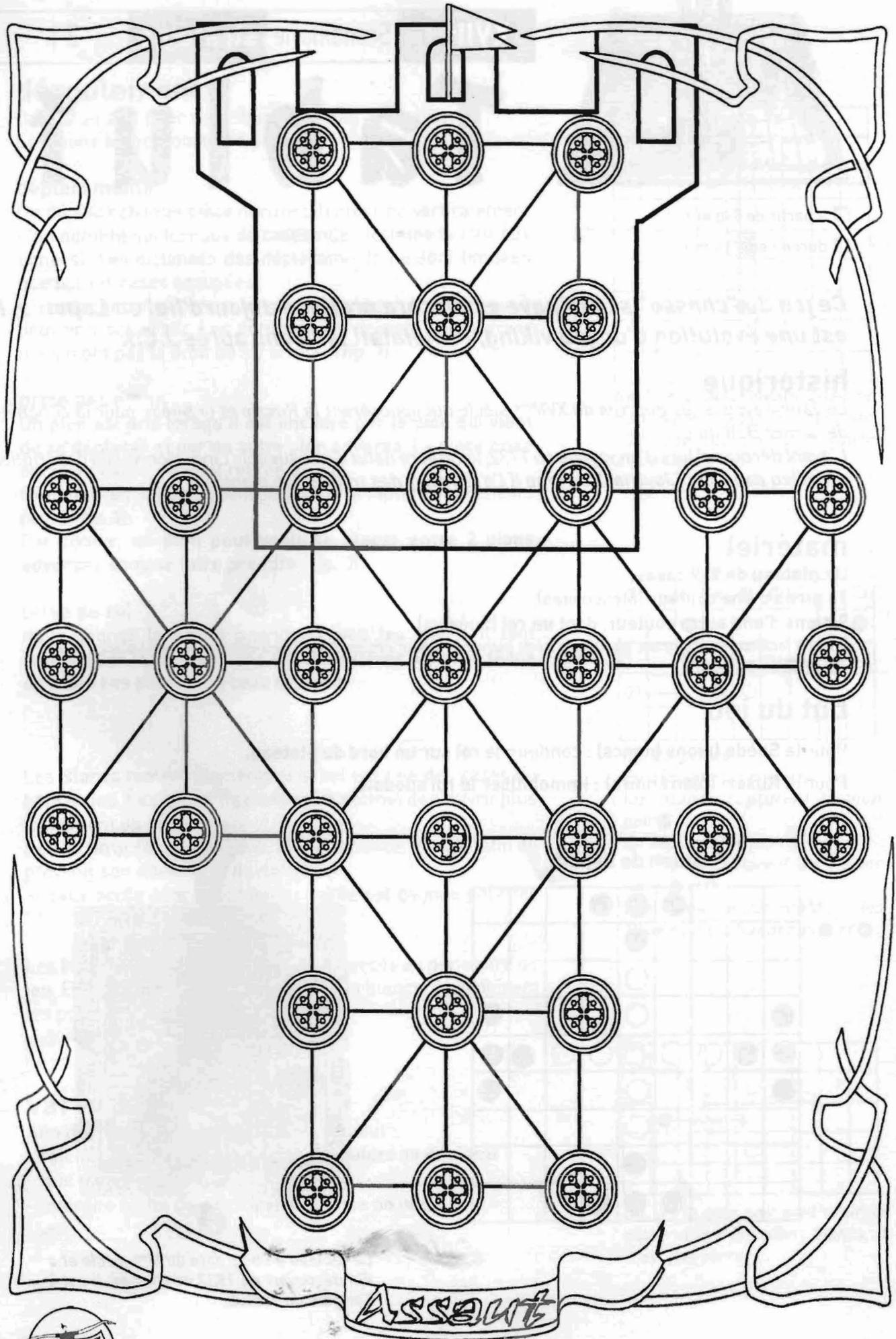
- si 9 soldats occupent la forteresse,
- ou** - si les officiers ne peuvent plus bouger à leur tour de jeu.

Les officiers gagnent la partie:

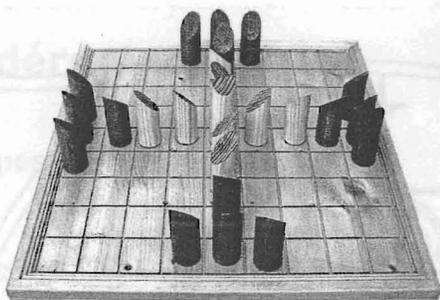
- s'il reste moins de 9 soldats (c'est-à-dire plus assez pour occuper la forteresse),
- ou** - si les soldats ne peuvent plus bouger à leur tour de jeu.

## notre variante

La prise est obligatoire, il n'y a donc pas de pions soufflés.



ASSAUT



# Tablut

☐ à partir de 7-8 ans

☐ durée : env. 15 min

***Ce jeu de "chasse" scandinave est encore pratiqué aujourd'hui en Laponie. Il est une évolution d'un jeu viking, l'Hnefatafl (400 ans après J.C.).***

## historique

*Le Tablut évoque les guerres du XVII<sup>ème</sup> siècle qui opposèrent la Russie et la Suède pour la conquête de la mer Baltique.*

*L'ayant découvert lors d'un voyage en 1732, le célèbre naturaliste suédois Linné donne une description de ce jeu dans son "Journal", comme il l'a fait pour des milliers de plantes !*

## matériel

Un plateau de 9x9 cases,

16 pions d'une couleur (Moscovites),

9 pions d'une autre couleur, dont un roi (Suédois).

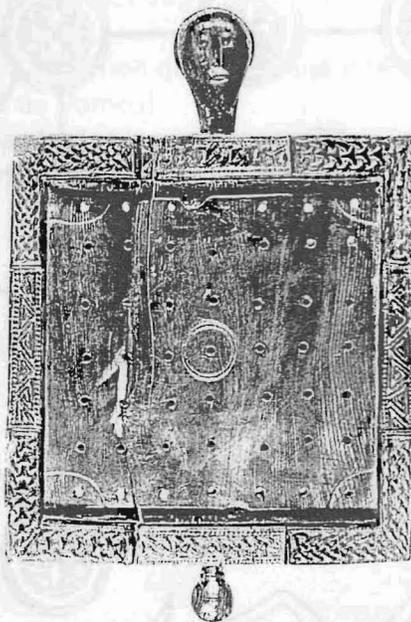
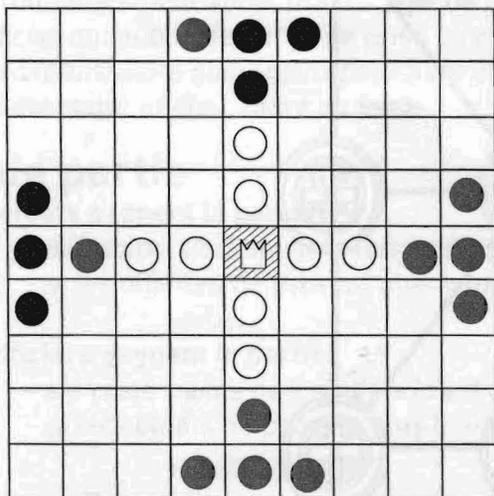
*(afin de faciliter les exemples, on parlera ici de pions noirs pour désigner les Moscovites, et de pions blancs pour désigner les Suédois).*

## but du jeu

Pour la **Suède (pions blancs)** : conduire le **roi** sur un **bord** du plateau.

Pour la **Russie (pions noirs)** : immobiliser le **roi suédois**.

Position de départ



*Ce tableau en bois date du X<sup>ème</sup> siècle et a été découvert en 1932 en Irlande. Il est à l'origine du Tablut.*

## déroulement

On tire au sort pour s'attribuer les rôles respectifs.  
Les pions blancs jouent en premier.

## déplacements

On déplace chaque pièce horizontalement ou verticalement d'un nombre quelconque de cases vides (comme la tour aux Échecs). Les distances des déplacements ne sont limitées que par les cases occupées.

La **case centrale** correspond au trône du roi. Il est le seul à pouvoir y séjourner. Les autres pions peuvent la traverser mais n'ont pas le droit de s'y arrêter (*fig. 1*)

## prise des pions

**Un pion est pris lorsqu'il est encadré par le pion qui vient de se déplacer et par un autre pion adverse.** La pièce prise est alors définitivement retirée du jeu.

Un même déplacement peut permettre la capture de plusieurs pions (*fig. 2*).

Par contre, **un pion peut venir se placer entre 2 pions adverses sans se faire prendre** (*fig. 3*).

## prise du roi

Pour gagner la partie quand on joue les Noirs, il faut immobiliser le roi blanc en l'**encadrant avec 4 de ses pions ou 3 des ses pions et la case centrale**.

Les **Blancs** tentent d'amener leur roi sur une des cases du bord du jeu. La capture de pions noirs permet de s'ouvrir plus facilement un accès.

Dès qu'un accès est possible, Blanc annonce "**Raichi**" afin de prévenir son adversaire du danger.

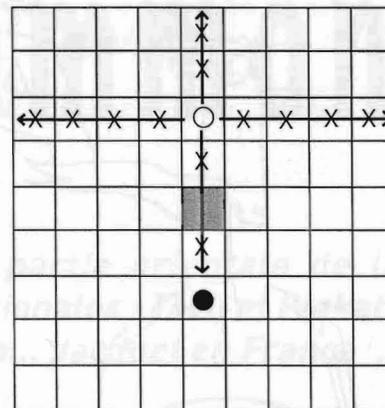
Si deux accès sont possibles, la partie est gagnée pour les Blancs.

Les **Noirs** essaient d'interdire au roi l'accès au périmètre du jeu. En capturant le maximum de pions blancs, ils réduisent les possibilités de jeu des Blancs.

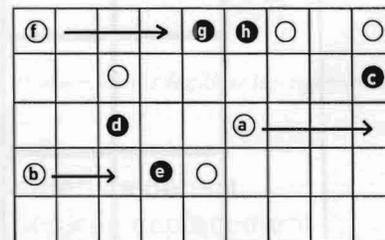
## variantes

Afin de mieux équilibrer les rôles, on peut :

- ralentir la marche du roi : il ne peut alors se déplacer que d'une case à la fois,
- interdire au roi de participer à la prise de pions.



*fig. 1 : les déplacements possibles du pion blanc : il peut s'arrêter sur n'importe quelle case marquée d'une croix X.*

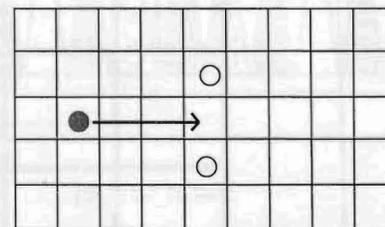


**fig. 2 : prises**

*En déplaçant le pion (a), les Blancs capturent le pion noir (c).*

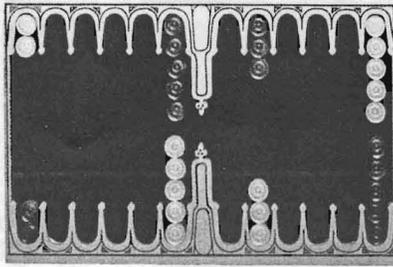
*En déplaçant le pion (b), les Blancs capturent les 2 pions noirs (d) et (e).*

*Par contre, en déplaçant (f), les Blancs ne capturent pas (g) et (h).*



*fig. 3 : le pion noir peut venir se placer entre les pions blancs, il n'est pas capturé.*





# Backgammon

- ☐ à partir de 8 ans
- ☐ durée : env. 20 min

**Un jeu très pratiqué dans toute l'Europe et la partie orientale de la Méditerranée. Il existe de nombreuses variantes nationales : Tavli et Plakatou en Grèce, Tavla en Turquie, Shesh-Besh en Palestine... Jacquet en France<sup>1</sup>.**

## historique

Le Backgammon trouve son origine dans le jeu "**Les douze lignes**"<sup>2</sup>, pratiqué à l'époque romaine. Le nom anglais apparaît au XVIII<sup>ème</sup> siècle, à partir du jeu du "**Toute Table**", dont le Backgammon a repris les règles essentielles : les pièces sont placées au départ sur l'ensemble du plateau de jeu, les doubles aux dés sont joués doublement et la manière de sortir les pièces du jeu est la même. Le **videau**, "dé marqueur" qui permet de multiplier les enjeux, est à l'origine du succès actuel... et favorise le détournement du Backgammon en jeu d'argent...

## matériel

Un plateau de 24 cases (flèches),  
 15 pions d'une couleur, 15 pions d'une autre (on parlera ici de pions noirs et blancs pour faciliter les exemples),  
 2 dés à 6 faces,  
 1 videau (dé à 6 faces avec les nombres 2, 4, 8, 16, 32 et 64).  
 Si vous n'en possédez pas, aucune importance, il vous suffira de noter les enjeux sur un papier !



**fig. 1 :**  
 position de départ  
 et sens de déplacement

## but du jeu

Le Backgammon est une **course de vitesse** où il faut, dans un premier temps, **rentrer tous ses pions dans sa maison** (les 6 flèches devant soi, à gauche pour les Blancs, à droite pour les Noirs) et ensuite, **les sortir du jeu en premier**.

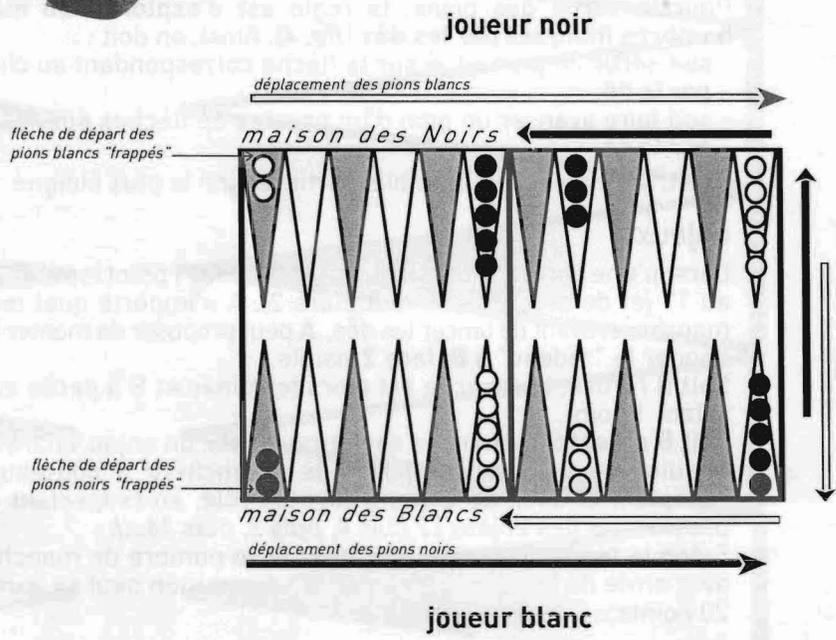
## déroulement

Les pions noirs et blancs se déplacent en sens opposé (fig. 1). Ils vont donc se croiser et chaque joueur.euse essaiera de retarder les pions isolés de l'autre en les "frappant", les obligeant ainsi à recommencer leur parcours depuis le début.

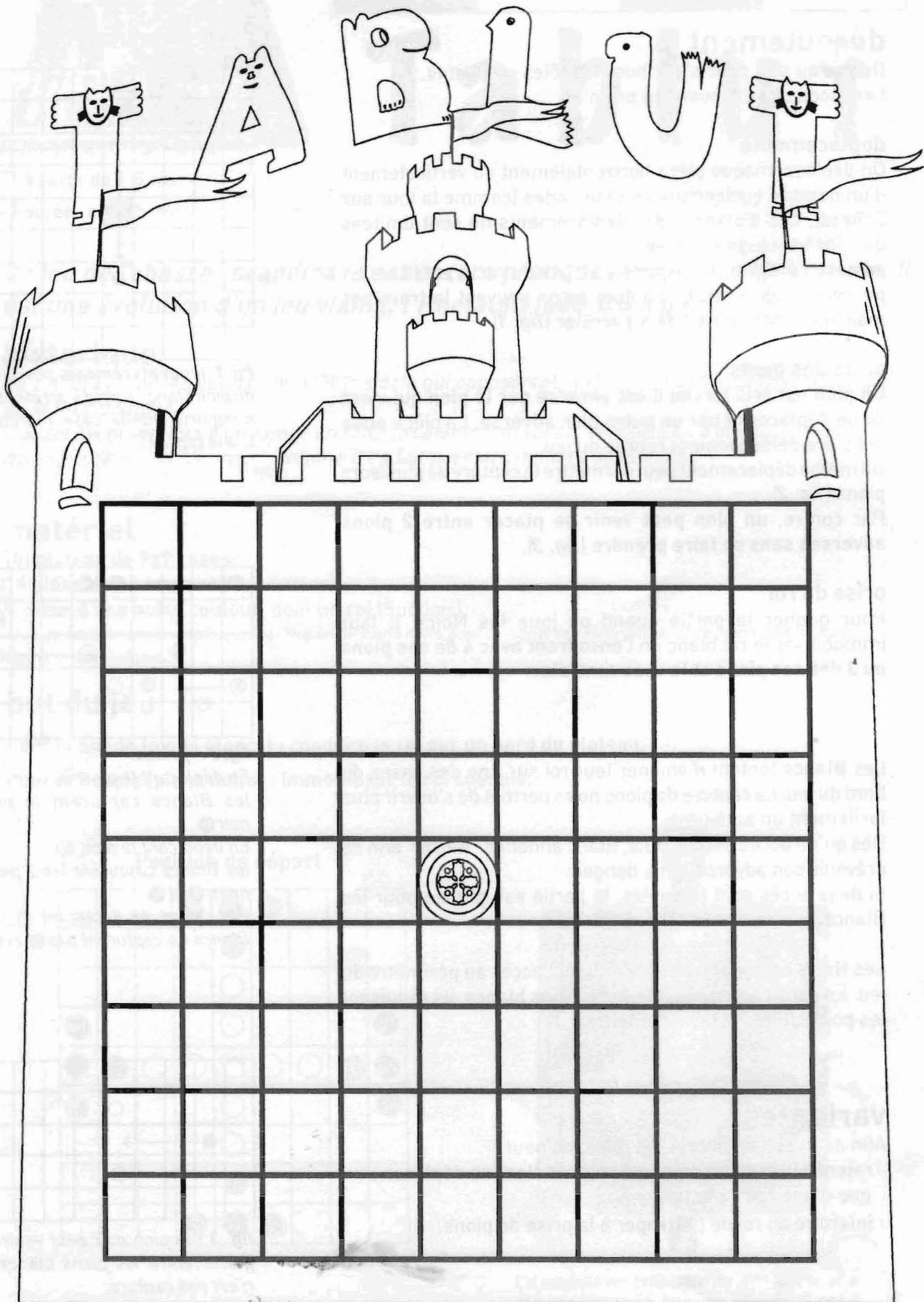
### Pour commencer la partie,

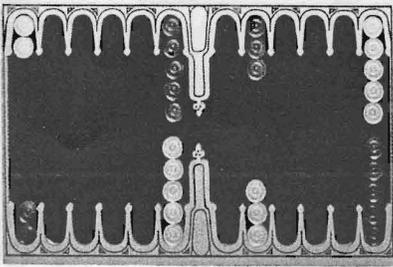
chacun.e jette un dé. Celui ou celle ayant obtenu le chiffre le plus élevé joue en premier, **sans relancer les dés** (il ou elle joue avec les 2 dés lancés au départ). On joue ensuite à tour de rôle.

**En cas d'égalité**, chacun.e relance les dés et l'enjeu de la partie est doublé (voir "**enjeux**", plus loin).



<sup>1</sup> voir pages 20 et 21





XVIII<sup>ème</sup>

Angleterre

hasard raisonné

2 j.

# Backgammon

☐ à partir de 8 ans

☐ durée : env. 20 min

**Un jeu très pratiqué dans toute l'Europe et la partie orientale de la Méditerranée. Il existe de nombreuses variantes nationales : Tavli et Plakato en Grèce, Tavla en Turquie, Shesh-Besh en Palestine... Jacquet en France<sup>1</sup>.**

## historique

Le Backgammon trouve son origine dans le jeu "**Les douze lignes**"<sup>2</sup>, pratiqué à l'époque romaine. Le nom anglais apparaît au XVIII<sup>ème</sup> siècle, à partir du jeu du "**Toute Table**", dont le Backgammon a repris les règles essentielles : les pièces sont placées au départ sur l'ensemble du plateau de jeu, les doubles aux dés sont joués doublement et la manière de sortir les pièces du jeu est la même. Le **videau**, "dé marqueur" qui permet de multiplier les enjeux, est à l'origine du succès actuel... et favorise le détournement du Backgammon en jeu d'argent...

## matériel

Un plateau de 24 cases (flèches),

15 pions d'une couleur, 15 pions d'une autre (on parlera ici de pions noirs et blancs pour faciliter les exemples),

2 dés à 6 faces,

1 videau (dé à 6 faces avec les nombres 2, 4, 8, 16, 32 et 64).

Si vous n'en possédez pas, aucune importance, il vous suffira de noter les enjeux sur un papier !



fig. 1 :  
position de départ  
et sens de déplacement

joueur noir

## but du jeu

Le Backgammon est une **course de vitesse** où il faut, dans un premier temps, **rentrer tous ses pions dans sa maison** (les 6 flèches devant soi, à gauche pour les Blancs, à droite pour les Noirs) et ensuite, **les sortir du jeu en premier**.

## déroulement

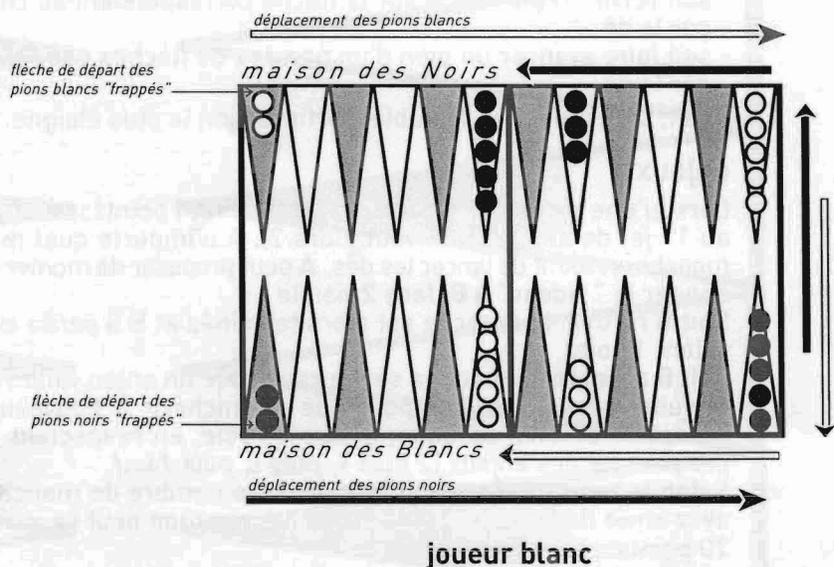
Les pions noirs et blancs se déplacent en sens opposé (fig. 1).

Ils vont donc se croiser et chaque joueur.euse essaiera de retarder les pions isolés de l'autre en les "frappant", les obligeant ainsi à recommencer leur parcours depuis le début.

### Pour commencer la partie,

chacun.e jette un dé. Celui ou celle ayant obtenu le chiffre le plus élevé joue en premier, **sans relancer les dés** (il ou elle joue avec les 2 dés lancés au départ). On joue ensuite à tour de rôle.

**En cas d'égalité**, chacun.e relance les dés et l'enjeu de la partie est doublé (voir "**enjeux**", plus loin).



<sup>1</sup> voir pages 20 et 21

## déplacements :

Avec chaque dé, on peut déplacer un pion du nombre de flèches (ou cases) indiqué par le dé :

- si la flèche d'arrivée est vide,
  - ou** - si la flèche d'arrivée est déjà occupée par un ou plusieurs pions de sa propre couleur  
(sans limite de nombre de pions sur une même flèche),
  - ou** - si la flèche d'arrivée est occupée par **un seul pion adverse**. Il y a alors **prise** (voir "**pions frappés**").
- Si la flèche d'arrivée est occupée par au moins 2 pions de l'adversaire, on ne peut en aucun cas s'y arrêter.

Lors d'un déplacement, **seule la flèche d'arrivée compte**. On peut passer sur des flèches occupées par des pions adverses ou par ses propres pions.

On peut choisir de déplacer 2 fois le même pion, **si et seulement si**, le pion peut réaliser le total des points des 2 dés en deux étapes : un dé, puis l'autre (**fig. 2**).

Si les déplacements sont possibles, on est toujours obligé de jouer les 2 dés. Si ce n'est pas le cas, on peut n'en jouer qu'un seul.

Au cours de la partie, un **double aux dés équivaut à jouer 4 fois le chiffre indiqué** par les dés (ex. : avec un double 5 on peut avancer de  $4 \times 5$  cases). Lorsqu'un dé est "cassé" (il ne repose pas complètement sur une face), on doit relancer les 2 dés.

## pions frappés :

Lorsqu'on termine un déplacement sur une flèche occupée par un seul pion adverse, celui-ci est "frappé" et doit recommencer son parcours à partir du départ (**fig. 3**).

Lorsqu'on a 1 (ou plusieurs) pion(s) frappé(s), il faut obligatoirement le (ou les) rentrer de nouveau dans le jeu avant de pouvoir déplacer d'autres pions. Si c'est impossible, on passe son tour.

## sortie des pions :

On ne peut commencer à sortir ses pions qu'à partir du moment où ils sont tous dans sa "maison".

Si un pion est frappé, il faut d'abord le faire revenir dans sa maison avant de continuer la sortie de ses pions.

Pour la sortie des pions, la règle est d'**exploiter au maximum les nombres indiqués par les dés** (**fig. 4**). Ainsi, on doit :

- soit sortir un pion situé sur la flèche correspondant au chiffre indiqué par le dé,
- soit faire avancer un pion d'un nombre de flèches égal à celui indiqué par le dé.
- soit, si ce n'est pas possible, sortir le pion le plus éloigné.

## enjeux :

Lorsqu'une partie commence, son enjeu vaut 1 point (sauf en cas d'égalité au 1<sup>er</sup> jet de dés, elle en vaut alors 2). A n'importe quel moment de la manche, et avant de lancer les dés, **A** peut proposer de monter les enjeux et donner le "videau" à **B**, face 2 visible :

**Soit B refuse**, la manche est alors terminée et B a perdu avec un enjeu valant 1 point.

**Soit B accepte**, la manche se poursuit avec un enjeu valant 2 points.

Ensuite, seul **B** peut proposer de surenchérir à nouveau, puis **A** s'il accepte... et ainsi de suite, à tour de rôle, en respectant une montée progressive des enjeux (2 puis 4, puis 8, puis 16...).

Selon le temps dont vous disposez et le nombre de manches que vous avez envie de faire, une partie de Backgammon peut se jouer en 5, 10 ou 20 points...

## fin de la manche

Quand une personne a sorti tous ses pions, la manche est terminée.

Si l'adversaire a sorti au moins 1 de ses pions, c'est un **Hit** ou "**partie simple**" (nbre de points gagnés = enjeu x 1).

Si l'adversaire n'a sorti aucun de ses pions, c'est un **Gammon** (enjeu x 2).

Si l'adversaire n'a sorti aucun de ses pions et s'il lui reste un ou plusieurs pions dans la maison du gagnant ou hors du jeu, c'est un **Backgammon** (enjeu x 3).

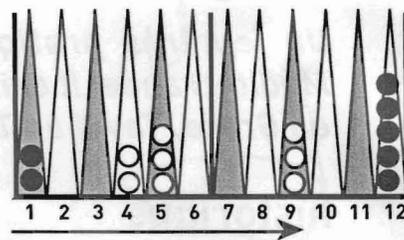


fig. 2

Les flèches 4 et 5 sont occupées par plus d'1 pion blanc. Avec 3 et 4 aux dés, Noir ne peut pas déplacer un des pions de la flèche 1 de 7 cases.

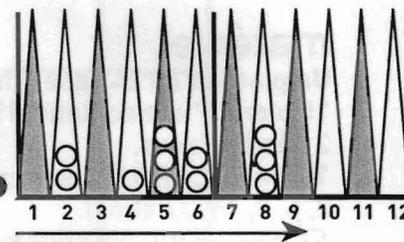


fig. 3

Le pion noir peut rentrer avec 1, 3 et 4 aux dés. Avec 4, il "frappe" le pion blanc qui repartira du départ. Si les dés indiquent 2, 5 ou 6, Noir passe son tour.

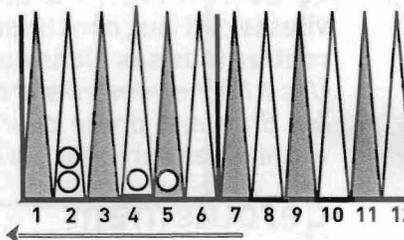
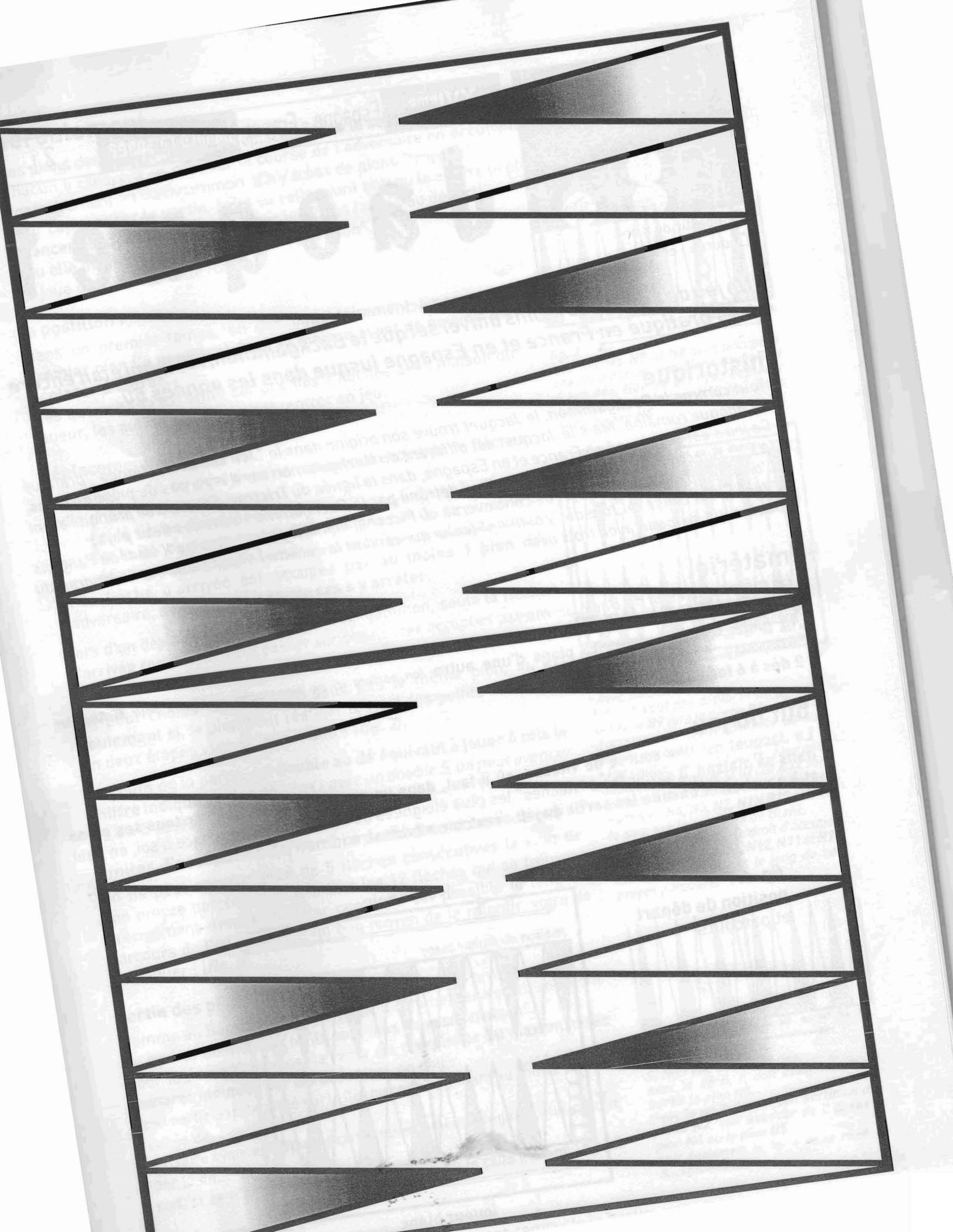
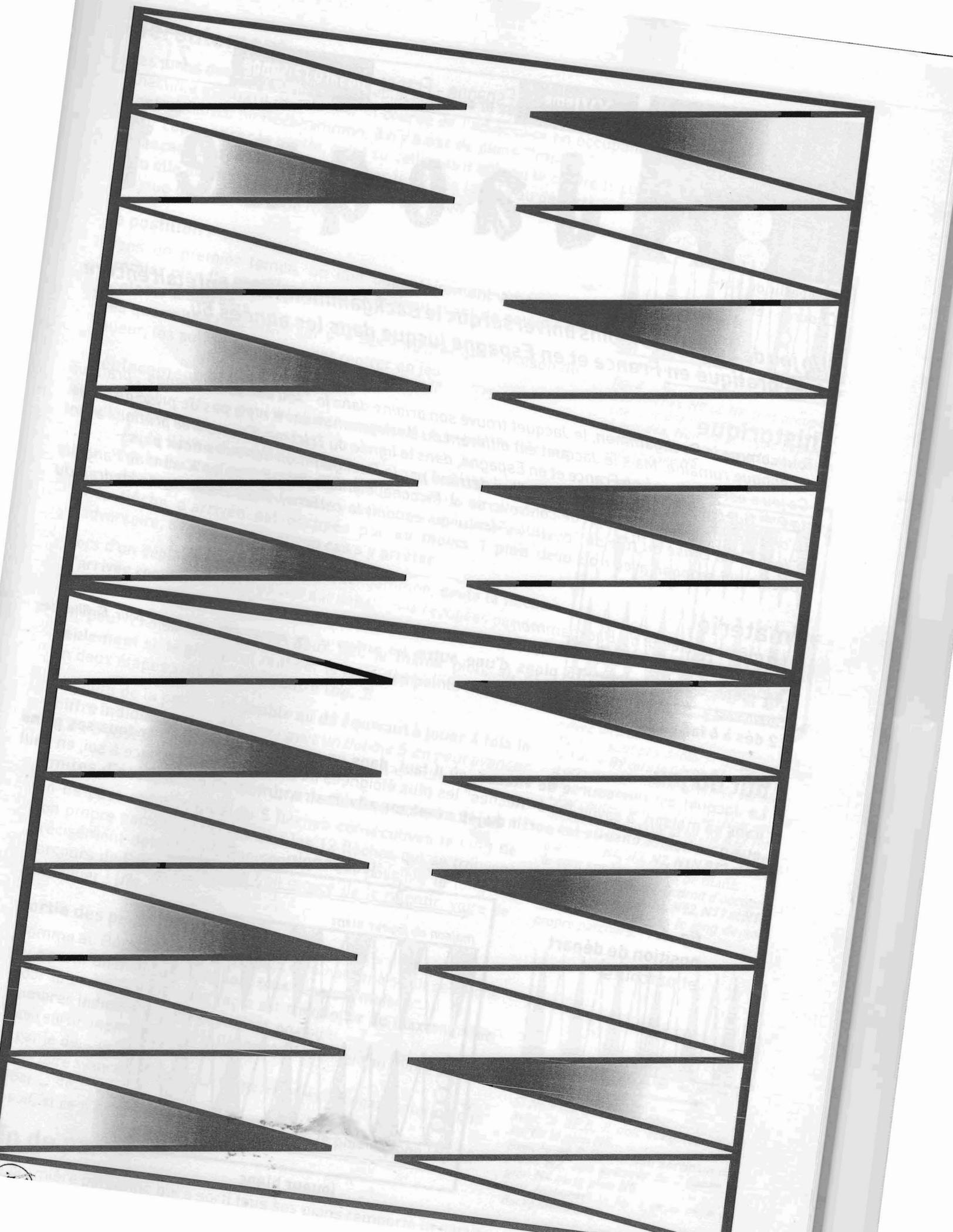
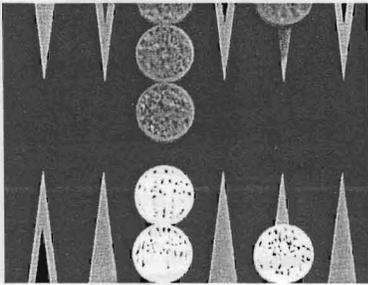


fig. 4

Si Blanc fait 5 et 3 aux dés : avec le dé 5, il doit obligatoirement sortir le pion de la flèche 5. Avec le dé 3, il doit obligatoirement avancer le pion de la flèche 4 (car il utilise ainsi davantage le potentiel du dé 3 que s'il sortait un pion de la flèche 2).







XVI<sup>ème</sup>

Espagne - France

hasard raisonné

2 j.

# Jacquet

☐ à partir de 8 ans

☐ durée : env. 30 min

**Un jeu de 24 flèches moins universel que le Backgammon, mais qui était encore très pratiqué en France et en Espagne jusque dans les années 50.**

## historique

Tout comme le **Backgammon**, le Jacquet trouve son origine dans le "**Jeu des douze lignes**", pratiqué à l'époque romaine. Mais le Jacquet est différent du Backgammon car il n'y a pas de prise de pions. Ce jeu s'est développé en France et en Espagne, dans la lignée du **Trictrac**. Encore très pratiqué avant la 2<sup>de</sup> Guerre mondiale, il est aujourd'hui détrôné par le Backgammon dans ces deux pays. L'origine du nom est un objet de controverse. J. Picoche, étymologiste, pense qu'il vient de l'anglais "**Jockey**" à cause du rôle du "postillon" (celui qui conduit la calèche). Pour d'autres, il viendrait du **Jacina** qui se jouait avec trois dés.

## matériel

Le même que celui du Backgammon :

Un plateau de 24 cases (flèches),

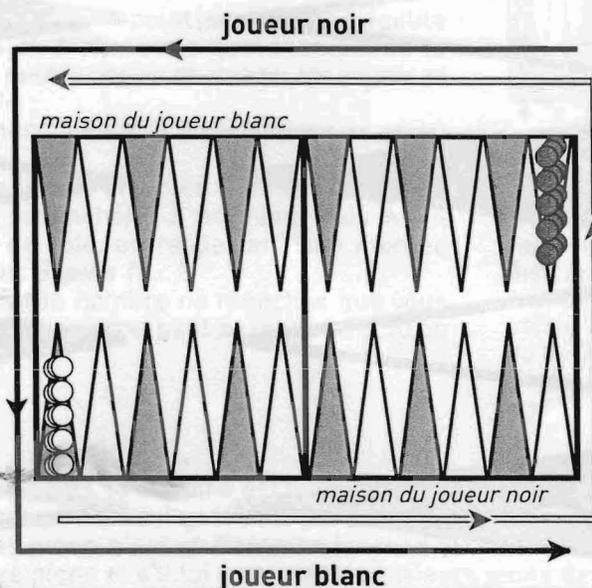
15 pions d'une couleur, 15 pions d'une autre (on parlera ici de pions noirs et blancs pour faciliter les exemples),

2 dés à 6 faces.

## but du jeu

Le Jacquet est une **course de vitesse**, où il faut, dans un premier temps, rentrer tous ses pions dans sa maison, à savoir les 6 "flèches" les plus éloignées de sa case de départ (face à soi, en haut et à gauche), et ensuite les sortir du jeu avant son adversaire.

fig. 1 :  
position de départ  
et parcours



## déroulement

Les pions des 2 adversaires se déplacent **dans le sens inverse des aiguilles** d'une montre (**fig. 1**). Chacun.e essayera de retarder la course de l'adversaire en occupant le plus de "flèches" possible. Contrairement au Backgammon, il n'y a pas de pions "frappés".

**Pour commencer la partie**, celui ou celle ayant obtenu le chiffre le plus élevé joue en premier, **sans relancer les dés** (il ou elle joue avec les 2 dés lancés au départ).

Il ou elle avance alors un 1<sup>er</sup> pion : le "postillon".

On joue ensuite à tour de rôle.

### le postillon :

Dans un premier temps, on doit obligatoirement **amener un premier pion (le postillon) dans sa maison avant de pouvoir en déplacer d'autres**.

Dès que celui-ci est entré sur une des 6 flèches de la maison du joueur, les autres pions peuvent rentrer en jeu.

### déplacements :

Avec chaque dé, on peut déplacer un pion du nombre de flèches indiqué par le dé :

- si la flèche d'arrivée est libre,
- ou - si la flèche d'arrivée est déjà occupée par un ou plusieurs de ses propres pions (sans limite de nombre de pions sur une même flèche).

Si la flèche d'arrivée est occupée par **au moins 1 pion** de l'adversaire, **on ne peut en aucun cas s'y arrêter**.

Lors d'un déplacement, comme au Backgammon, **seule la flèche d'arrivée compte**. On peut passer sur des flèches occupées par des pions adverses ou par ses propres pions.

On peut choisir de déplacer deux fois le même pion, **si, et seulement si**, le pion peut réaliser le total des points des 2 dés en deux étapes : un dé, puis l'autre (**fig. 2**).

Au cours de la partie, **un double au dé équivaut à jouer 4 fois le chiffre indiqué par les dés** (ex : avec un double 5, on peut avancer de 4 x 5 cases).

### limites d'occupation du nombre de flèches consécutives :

On ne peut occuper **plus** de 5 flèches consécutives le long de son propre parcours (c'est-à-dire les 12 flèches qui se trouvent précisément devant soi). Par contre, il est possible le long du parcours de l'adversaire... un bon moyen de le ralentir, voire de le bloquer ! (**fig. 3**).

### sortie des pions :

Comme au Backgammon, on ne peut commencer à sortir ses pions qu'à partir du moment où **ils sont tous dans sa "maison"**.

Pour la sortie des pions, la règle est d'**exploiter au maximum les nombres indiqués par les dés**. Ainsi, on doit :

- soit sortir un pion situé sur la flèche correspondant au chiffre indiqué par le dé,
- soit faire avancer un pion d'un nombre de flèches égal à celui indiqué par le dé.
- soit, si ce n'est pas possible, sortir le pion le plus éloigné (**fig. 4**).

## fin de partie

La première personne qui a sorti tous ses pions remporte la partie.

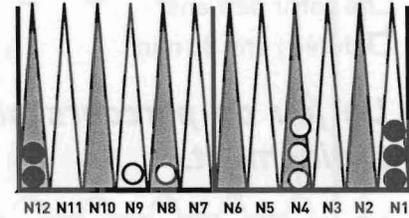


fig. 2

Les flèches **N9** et **N8** sont occupées chacune par un pion blanc : avec 3 et 4 aux dés, Noir ne peut pas déplacer un des pions de la case **N12** de 7 cases vers la case **N5**.

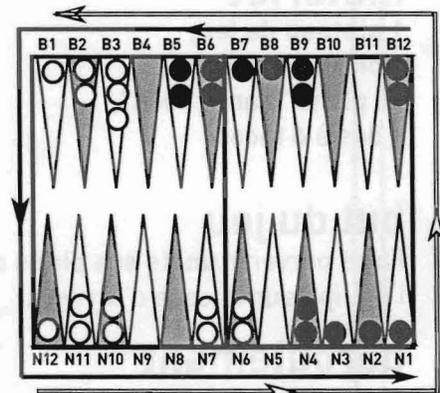


fig. 3 :

► Avec un 5 au dé :

Noir ne peut pas déplacer un pion de la flèche **B9** vers la flèche **B4** car alors, il occuperait 6 flèches d'affilée sur son propre parcours.

► Par contre, avec un 1 au dé : Noir peut déplacer un pion de la flèche **B12** vers la flèche **B11** car alors les 6 flèches d'affilée (**N4, N3, N2, N1, N12 et B11**) le sont sur le parcours de Blanc.

► De même, Blanc a le droit d'occuper les flèches **B3, B2, B1, N12, N11 et N10** car elles ne sont pas le long de son propre parcours.

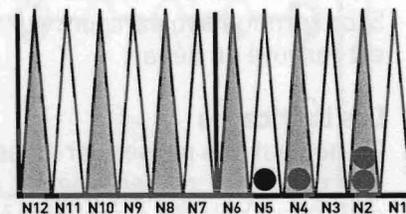


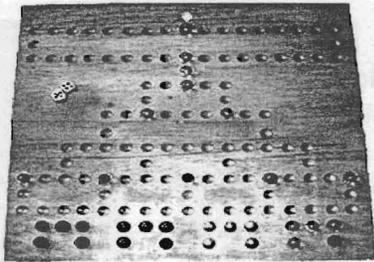
fig. 4

Si Noir fait 5 et 2 aux dés :

avec le dé 5, il doit obligatoirement **sortir** le pion **N5**.

Avec le dé 2, il peut soit **sortir** un des pions **N2**, soit **avancer** de 2 cases le pion **N4** ou le pion **N5**.

(voir également la fig. 4 de la règle du Backgammon).



XIX<sup>ème</sup>

Allemagne

hasard raisonné

2 à 4 j.

# Barricades

- ☐ à partir de 7 ans
- ☐ durée : env. 30 min

**Un jeu de parcours pleins de suspense, où les situations se renversent rapidement.**

## historique

*Barricades a été créé en Allemagne vers 1890. Depuis, différentes versions ont été proposées, notamment une sur le thème de la ruée vers l'or (Gold rush).*

## matériel

- 1 plateau de jeu,
- 5 pions par personne,
- 15 pions "barricades",
- 2 dés à 6 faces.

## but du jeu

Faire parvenir **un de ses pions sur la case d'arrivée** ou, en équipe, faire parvenir un des pions de l'équipe sur la case d'arrivée.

## déroulement

On place ses 5 pions sur la ligne de départ.  
Les barricades sont posées sur les cases marquées d'un rond plus foncé.  
C'est la personne qui joue les pions situés les plus à gauche qui commence.  
On lance les dés à tour de rôle et on déplace un de ses pions du nombre de cases indiqué par **l'un des 2 dés, au choix**.

**On peut avancer ou reculer son pion en suivant le parcours de son choix, mais dans une seule direction à la fois par tour.** A chaque tour de jeu, on peut jouer au choix un de ses 5 pions.

On peut sauter par dessus n'importe quel pion.  
Si on termine son parcours sur un pion adverse, ce dernier est renvoyé au départ.

### Les barricades

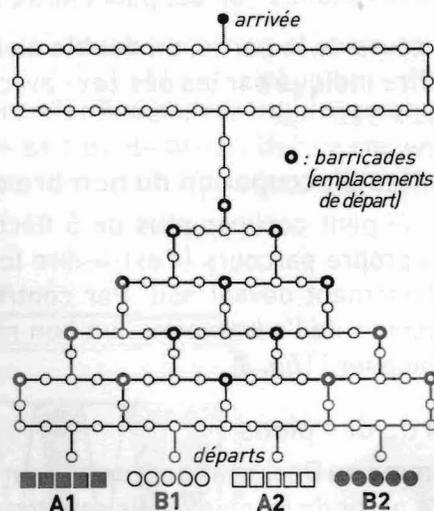
On ne peut pas passer par-dessus une barricade.  
Par contre, si on termine sa course sur une barricade, celle-ci est enlevée et remplacée à l'endroit de son choix (sauf sur les cases de départ et celles de la 1<sup>ère</sup> ligne). Ces barricades déplacées servent à bloquer la progression des pions adverses ou peuvent être utilisées pour protéger la progression de ses propres pions.

## fin de la partie

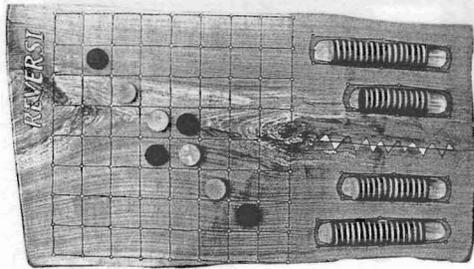
Le premier joueur ou la première joueuse à atteindre la case d'arrivée a gagné. Mais attention : il faut l'atteindre **par un chiffre exact** : si ce n'est pas possible, on joue un autre pion ou on passe son tour.

Quand on joue **par équipe**, les partenaires de l'équipe A se placent en 1<sup>ère</sup> et 3<sup>ème</sup> position et ceux de l'équipe B en 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> position. Un pion d'un des 2 partenaires sur la case d'arrivée suffit pour gagner.

### position de départ :







XIX<sup>ème</sup>

Angleterre

stratégie

2 j.

# Reversi

□ à partir de 7-8 ans

□ durée : env. 20 min

**Inventé dans les années 1880 par l'Anglais Waterman, le Reversi reste cantonné à l'Angleterre et tombe dans l'oubli au début du XX<sup>ème</sup> siècle. Relancé au Japon et commercialisé en France dans les années 70 sous le nom d'Othello<sup>®</sup>, il connaît alors un immense succès. La fédération d'Othello<sup>®</sup> organise régulièrement des championnats au niveau mondial.**

## matériel

Un plateau de 8 x 8 cases,

64 pions ayant deux faces de couleur différente

(on dira ici que les pions ont une face noire et une blanche, pour faciliter les exemples),

## but du jeu

Avoir plus de pions à sa couleur que son adversaire à la fin du jeu.

## début de partie

Chacun.e choisit une couleur. On tire au sort qui commence. On pose alternativement un pion sur les 4 cases centrales. On peut aboutir, par symétrie, à deux positions différentes (voir schémas).

## déroulement

A son tour de jeu, on pose, face visible, un pion de sa couleur sur le plateau.

Tout pion posé doit obligatoirement permettre de retourner un ou plusieurs pions adverses. Si on ne peut retourner aucun pion adverse, on passe son tour.

**Pour être retourné, un pion doit être encadré par 2 pions adverses : celui qui vient d'être posé et un pion déjà présent sur le plateau.**

Il est possible, en posant un pion, de retourner plusieurs pions adverses contigus (fig. 1 -b), dans plusieurs directions à la fois, horizontalement, verticalement et en diagonale (fig. 1 -a).

En cours de partie, il arrive que des pions soient encadrés par des pions adverses et ne soient pas retournés, faute d'être en contact direct avec le pion qui vient d'être joué (fig. 1 -c).

## fin de partie

La partie s'achève lorsque les 64 cases du jeu sont occupées, ou que personne ne peut plus retourner de pions.

Celui ou celle qui possède le plus de pions à sa couleur gagne la partie.

Il peut arriver au cours de la partie qu'une personne retourne **tous les pions** de l'adversaire, elle

positions de départ possibles :

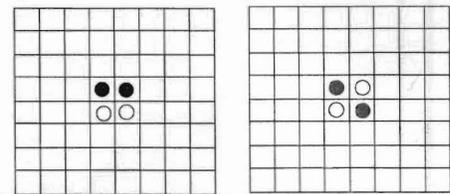
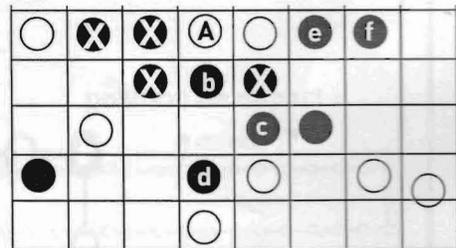


fig. 1 :



**a)** En posant le pion A, Blanc peut retourner les 5 pions noirs marqués d'une croix.

**b)** Par contre, il ne retourne ni b ni d, car ils ne sont pas contigus.

**c)** Blanc ne retourne pas non plus e et f : ils sont certes encadrés de 2 pions blancs, mais ne sont pas en contact avec A.

# la maison des jeux de grenoble

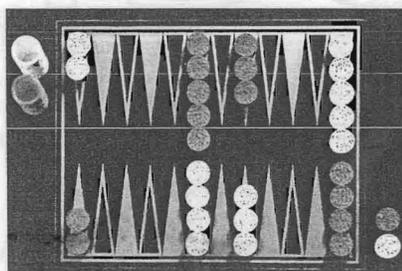

revers†



# bibliographie

- |  |   |
|--|---|
| "Dictionnaire des jeux de société"                         | Jean-Marie Lhôte - Flammarion - 1996  |
| "Jeux du monde"  | Collectif - UNICEF - 1997 (1 <sup>ère</sup> édition 1979)                               |
| "Le monde des Jeux"  | Collectif - Editions du Chêne - 1987  |
| "Histoire des jeux de société"                             | Jean-Marie Lhôte - Flammarion - 1994  |
| "Apprendre à se distraire<br>et créer avec le jeu"         | Alain Bideau - Chronique Sociale - 1996   |
| "A History of Board-Games<br>other than chess"             | H.J.R. Murray - Oxford University Press - 1952  |
| "Le jeu, guide mondial"                                    | Peter Arnold - Oyez - 1978  |
| "De la merelle au jeu d'assaut"                            | Yves Rifaux - Ed. l'Art de l'Enfance - Marcellaz-<br>Albanais - 1993                    |
| "A l'heure de l'apéro : les jeux de bars"                  | Richard Lewy et Thierry Depaulis -<br>in "Jeux et Stratégie" n°49 - fév.mars 1988       |
| "Pour bien jouer aux 12 jeux<br>et en découvrir 40 autres" | Michel Boutin - Livret de la Boîte à jeux -<br>Vers l'Éducation nouvelle - Paris - 1989 |
| "A vous de jouer"  | Collectif - Edition Philippe Auzou. 1993  |

*Tous ces ouvrages (et bien d'autres !) peuvent être consultés à la Maison des Jeux.*



# nos autres publications



## → livrets : des règles et des plans de jeux pour tous et toutes !

Les 7 livrets de notre collection « **le monde des jeux** » sont faits pour vous permettre de retrouver les règles des jeux que vous avez aimés ou redécouverts. Ils sont également conçus pour vous permettre de les fabriquer facilement. Chaque livret contient aussi une présentation historique et culturelle des jeux.

Pour chaque jeu présenté, vous trouverez une règle claire et complète, une liste du matériel nécessaire, un plan de jeu ou un plateau. Tous les jeux traditionnels présentés dans nos livrets sont libres de droit, vous pouvez donc recopier nos modèles.

### jeux traditionnels d'Afrique [2006, 1<sup>ère</sup> éd. 1997] \_\_\_\_\_

*Arrêtez-vous sur un continent où le temps que l'on consacre aux jeux n'est jamais du temps perdu.*

au sommaire : Awélé, Targui (Sahara), Mefuhva (Transvaal), Seega (Somalie), Yoté (Afrique occidentale), Jeu de la Hyène (Soudan), Fanorana (Madagascar).

### jeux traditionnels d'Europe [2007, 1<sup>ère</sup> éd. 1998] \_\_\_\_\_

*Retrouvez l'origine des jeux de nos contrées et le plaisir de les pratiquer.*

au sommaire : Shut the box (Grande Bretagne), Moulin (France), Assaut (France), Tablut (Scandinavie.), Reversi (Grande Bretagne), Backgammon (Grande Bretagne), Jacquet (France et Espagne), Barricades (Allemagne).

### jeux traditionnels d'Asie [2007, 1<sup>ère</sup> éd. 2000] \_\_\_\_\_

*Invitez à votre table de jeu la poésie, l'exotisme et le raffinement de jeux aux parfums savoureux.*

au sommaire : Shap Luk Kon Tseung Kwan (Chine), Doushou Qi (Chine), Pachisi, Pallankuli (Inde), Perali Kotuma (Sri Lanka), Nyout, Gomoku Ninuki (Corée), Lam Turki (Bengale).

### jeux traditionnels des Amériques [2006, 1<sup>ère</sup> éd. 2003] \_\_\_\_\_

*Un melting-pot de jeux des 4 coins de ce vaste continent.*

au sommaire : Patol (Indiens Tiguas), Zohn Ahl (indiens Kiowas), Puluc (Guatemala), Lonthu-Holo (Surinam), Trou d'cul (Québec), Toc (Québec).

### jeux de l'Antiquité [2006, 1<sup>ère</sup> éd. 1994] \_\_\_\_\_

*Partez à la recherche des ancêtres de nos jeux actuels, avec leurs drôles de dés à deux faces ou en forme de pyramide...*

au sommaire : Jeu Royal d'Ur (Sumer), Senet (Égypte), Douze lignes (Rome), Chiens et chacals (Égypte), Alquerque (Moyen-Orient), Pettie (Grèce).

### jeux d'adresse traditionnels et inédits [2<sup>ème</sup> éd. 2007] \_\_\_\_\_

au sommaire : Maxi Flitzer (inédit), Palétanque (inédit), Mölkky (Finlande), Bic'Futsal (inédit), Hockey de table (inédit), Kubb (Suède), Patigo (Bretagne).

### billards traditionnels [2<sup>ème</sup> éd. 2007] \_\_\_\_\_

*Goûtez un étonnant cocktail : 2/3 d'adresse, 1/3 de sang-froid, 5 doigts d'imagination, 1 larme de chance.*

au sommaire : Billard japonais (France), Carom (Inde), Sjoelbak (Pays-bas), Assiette picarde (France), Billard balinais (origine incertaine), Tivoli (Europe), Shuffleboard (Amérique du Nord).

### mais aussi : \_\_\_\_\_

#### → dossier « **entrez dans le jeu !** » [2<sup>ème</sup> éd. - 2009 - 52 pages]

*Un outil pour démarrer et réussir des animations et des ateliers de jeux de règles.*

au sommaire : des conseils, des idées de projets, des ressources pour aller plus loin, ainsi qu'une sélection de jeux du monde, casse-têtes, jeux de dés, jeux de cartes, jeux "petite enfance", jeux d'adresse.

#### → « **jouer à l'école, socialisation, culture, apprentissages** » [2006 - 295 pages]

Un ouvrage réalisé par la Maison des Jeux de Grenoble et édité par le CRDP de Grenoble dans la collection *Projets pour l'école*.

## bon de commande

tarifs 2013-2014

Cochez ci-contre les documents choisis :

#### → collection « **le monde des jeux** »

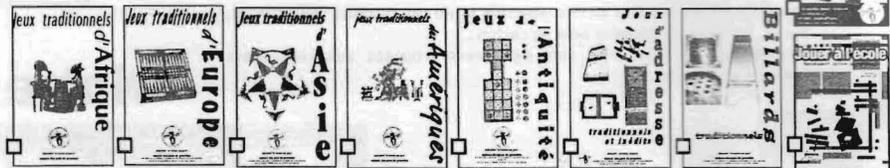
1 livret = 5 €, la collection complète (7 livrets) = 30 €,  
+ frais de port :  
2 € pour 1 livret - 3 € pour 2 livrets  
4 € pour 3 à 5 livrets - 5 € pour 6 à 7 livrets.

→ **entrez dans le jeu !** = 10 € + 3 € de frais de port

→ **jouer à l'école** = 15 € + 4,50 € de frais de port

Pour recevoir vos documents, joignez impérativement un chèque (ou un bon de commande administratif) à l'ordre de la Maison des Jeux de Grenoble.

Je souhaite recevoir une facture (si l'adresse de facturation est différente de celle de l'envoi, merci de le préciser).



coordonnées pour l'envoi :

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

tél (en cas de pb) : \_\_\_\_\_

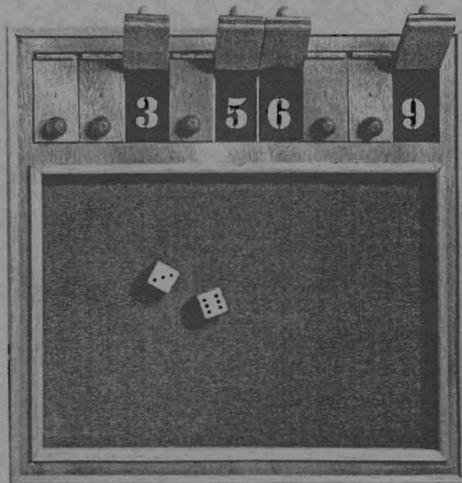
# Jeux traditionnels d'Europe

Retrouvez l'origine des jeux de nos contrées et, grâce à des règles claires et complètes, le plaisir de les pratiquer.

Un petit tour dans les greniers devrait vous permettre de vous procurer des exemplaires anciens de ces jeux.

Si cette recherche s'avère infructueuse, avec un peu de bricolage vous obtiendrez de magnifiques supports de jeux.

Et si votre budget le permet, faites le tour des magasins de jeux de votre région... Vous verrez qu'un jeu peut aussi être un objet d'art.



5 €

**maison des jeux de grenoble**

*association d'éducation populaire, adhérente à l'union Peuple et Culture*

48 quai de france 38000 grenoble