

SIX IN ONE

ASSORTIMENT DE JEUX CLASSIQUES EN BOIS

DAMES

Chaque joueur commence avec 12 pions disposés sur les cases foncées des 3 premières lignes de part et d'autre du plateau. Le rang le plus proche de chaque joueur est appelé "rang du roi". Le joueur qui a les pions foncés commence.

Il y a 2 façons différentes de bouger au jeu de dames:

-La "marche" des pièces => Un pion se déplace obligatoirement vers l'avant, en diagonale, d'une case sur une case libre de la rangée suivante.
=> Une dame se déplace en arrière ou en avant sur les cases libres successives de la diagonale qu'elle occupe. Elle peut donc se poser sur une case libre éloignée.

-La "prise" des pièces => La prise des pièces adverse est obligatoire et s'effectue aussi bien en avant qu'en arrière.
=> Lorsqu'un pion se trouve en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette pièce et occuper la case libre. Cette pièce adverse est alors enlevée du damier. Cette opération complète est la prise par un pion.

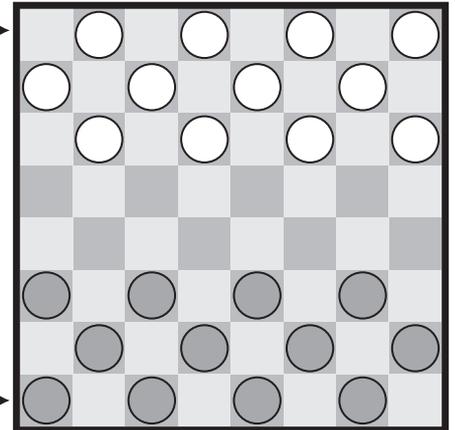
=> La dame prend les pièces adverses de la même façon que le pion, mais peut s'arrêter plus loin que la case libre la plus proche.
=> Lorsqu'au cours d'une prise par un pion, celui-ci se trouve à nouveau en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper la case libre se trouvant derrière la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier dans l'ordre de la prise. Cette opération complète est une rafle par un pion.

=> La Dame peut aussi "rafler" des pions, mais ceux-ci peuvent séparés de plusieurs cases dans la diagonale.

Pour obtenir une dame, il faut amener son pion jusqu'au "rang du roi" de l'adversaire. On "couronne" alors sa pièce en en ajoutant une seconde par-dessus.

Rang du roi →

→



Rang du roi →

→

MISE EN PLACE DU JEU

MIKADO

Pour démarrer la partie, prenez tous les Mikado dans votre main puis lâchez les baguettes sur une table ou sur le sol de façon à ce qu'elles retombent en éventail.

Le jeu consiste à retirer une à une les baguettes.

Seule la baguette à enlever peut être touchée ou bougée. Si l'on touche à une autre baguette, c'est au joueur suivant d'essayer de prendre une baguette sans faire bouger les autres. Il est possible de presser la pointe de la baguette à enlever pour la soulever. Les joueurs peuvent se lever mais n'ont pas le droit de changer de place.

À la fin de la partie on compte les baguettes et celui qui en a le plus... gagne !

DOMINOS

Placer tous les dominos face vers le bas sur la table et les mélanger. Chaque joueur prend 5 dominos.

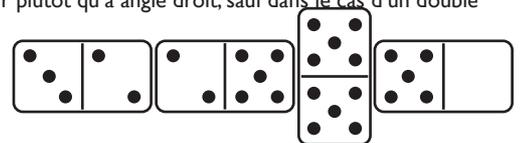
Redressez vos dominos. Ne laissez pas les autres joueurs voir vos dominos. Les dominos restants deviennent la pile de tirage.

Chaque domino est divisé en deux, chaque partie contenant un ensemble de points. Un double domino contient 2 parties identiques (6-6, 5-5, etc.). Le joueur qui possède le plus haut double domino le place au centre de la table pour commencer la partie. Jouer ensuite à gauche. (Si aucun double n'a été tiré, tous les dominos sont retournés à la pile de tirage, remixés et redistribués.)

Le deuxième joueur essaie alors de faire correspondre un de ses dominos à l'extrémité ou au côté du double. Par exemple, si le premier domino joué est un double cinq, le deuxième joueur peut ajouter n'importe lequel de ses dominos contenant cinq points sur une extrémité. Le joueur suivant peut s'accoler à l'autre extrémité du double cinq ou il peut essayer de correspondre au deuxième domino joué. Les parties vides doivent être accolées à d'autres espaces vides. Un seul domino peut être joué à chaque tour. Les dominos sont placés dans le sens de la longueur plutôt qu'à angle droit, sauf dans le cas d'un double comme indiqué.

Les dominos s'ajoutent bout à bout ou de chaque côté d'un double, donnant ainsi deux nouvelles directions dans lesquelles placer des dominos.

Si un joueur ne peut pas faire correspondre les points à n'importe quelle extrémité ouverte d'une rangée, il doit piocher jusqu'à ce qu'il soit capable de jouer un domino. S'il pioche le dernier domino et qu'il ne peut toujours pas jouer, il passe et essaie de nouveau lors de son prochain tour. Un joueur doit jouer un domino s'il est capable de le faire.



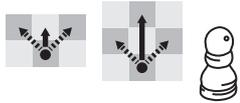
Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait utilisé tous ses dominos ou jusqu'à ce que personne ne puisse jouer. Si le jeu est bloqué et tous les dominos piochés, le joueur sans dominos ou avec le moins de points sur ses dominos remporte la partie.

ECHECS

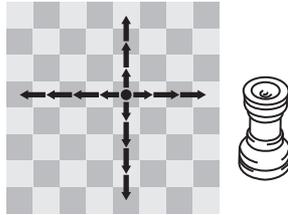
Le but des échecs est de mettre le roi de l'adversaire en échec. La pièce est alors directement menacée d'être prise par l'adversaire. Le contrôle peut être interrompu en bloquant l'attaque avec une autre pièce, ou en déplaçant le roi en sécurité. Quand aucun geste ne peut être fait pour protéger le roi, il est en « échec et mat » et le jeu est terminé.

Les pièces d'échec ont chacune leur mouvement propre:

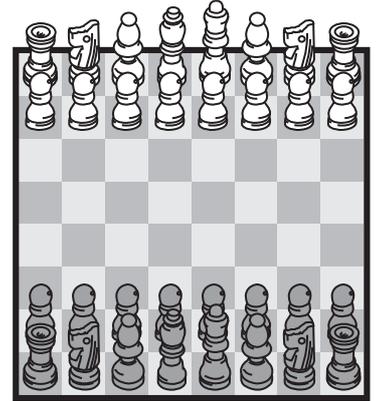
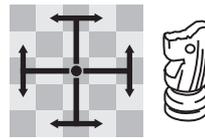
PION – Le pion avance uniquement devant lui d'une seule case. Lors de son premier déplacement, il peut exceptionnellement avancer d'une ou de deux cases. Pour prendre une pièce ennemie, il se déplace seulement en diagonale d'une seule case.



TOUR - La tour se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases que vous le souhaitez

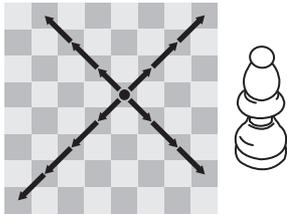


CAVALIER – Le cheval saute par dessus les cases qui entourent sa position initiale (même s'il y a des pièces du même joueur) pour se poser sur une des cases de couleur opposée la plus proche.

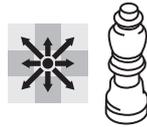


POSITION DE DÉPART

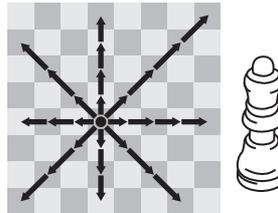
FOU – Le fou se déplace diagonalement d'autant de cases que vous le souhaitez.



ROI – Le roi se déplace sur n'importe quelle case adjacente à sa position initiale.



REINE – La reine se déplace diagonalement, horizontalement et verticalement d'autant de cases que vous le souhaitez.



BACKGAMMON

Le but du jeu est de faire sortir tous les pions du plateau avant l'adversaire. Pour cela les pions doivent réaliser un parcours sur les cases du plateau les unes dans un sens et les autres dans l'autre de façon que les deux parcours se croisent.

Les joueurs se placent face à face avec le plateau entre eux de façon que la barre le divise en deux moitiés gauche et droite pour chacun respectivement.

Chacun des joueurs a deux dés, et jouent à tour de rôle.

Lance les deux dés et déplace tes pions d'autant de cases qu'ils indiquent. Tu peux déplacer deux pions (un pion pour la valeur de chacun des dés) ou tu peux déplacer une seule pièce en deux mouvements consécutifs. Tout mouvement est autorisé tant qu'il se termine sur une case vide, sur une case avec d'autres pions de la même couleur; ou sur une case avec un seul pion de l'adversaire. Dans ce dernier cas, le pion adverse sera capturé et sera posé sur la barre.

Tu ne peux jamais déplacer un pion sur une case occupée par deux pions de l'adversaire ou plus.

Quand un joueur, à son lancer, obtient un double (les deux dés avec la même valeur) il doit doubler encore son coup et devra faire quatre déplacements de pions pour la valeur obtenue.

Si un joueur a une ou deux pièces prises sur la barre, il pourra, seulement à son tour, réaliser les mouvements pour introduire sur le plateau ces pièces capturées, et ne pourra pas réaliser un mouvement avec d'autres pions avant d'avoir tous les pions en jeu. Un pion qui est capturé entre en jeu en commençant son parcours à la première case des 24 parcours total.

Si tu n'as qu'un seul pion qui peut se déplacer pour la valeur de n'importe lequel des deux dés mais pas pour la somme des deux, tu devras prendre la valeur la plus grande et passer pour la valeur de l'autre dé.

Si tu ne peux effectuer aucun mouvement, passes ton tour.

Le jeu termine lorsqu'un des joueurs fait sortir tous ses pions du plateau

Pour pouvoir commencer à réaliser les mouvements qui font sortir les pions, un joueur doit avoir tous ses pions situés sur les cases du dernier quadrans de son parcours. Les pions doivent sortir du plateau en utilisant la valeur exacte pour le faire. On pourra seulement utiliser une valeur plus grande, lorsqu'on n'a pas d'autre pion sur une des cases précédentes.

