

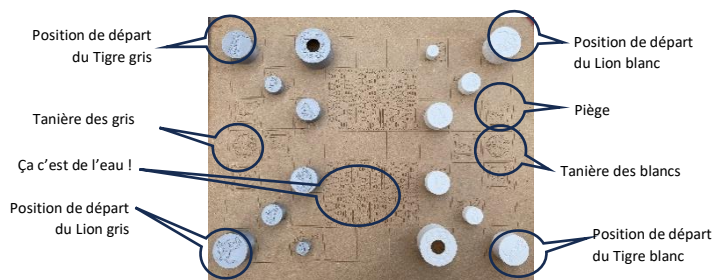
## Jeu de Nim (bref, le « jeu des bâtonnets »)



- 1) Deux joueurs jouent à tour de rôle.
- 2) A chaque tour, les joueurs enlèvent 1, 2 ou 3 bâtons.
- 3) Celui qui enlève le dernier bâton perd le jeu.

**Techniques pour embobiner et épater son adversaire : nous consulter !**

## La Bataille des animaux



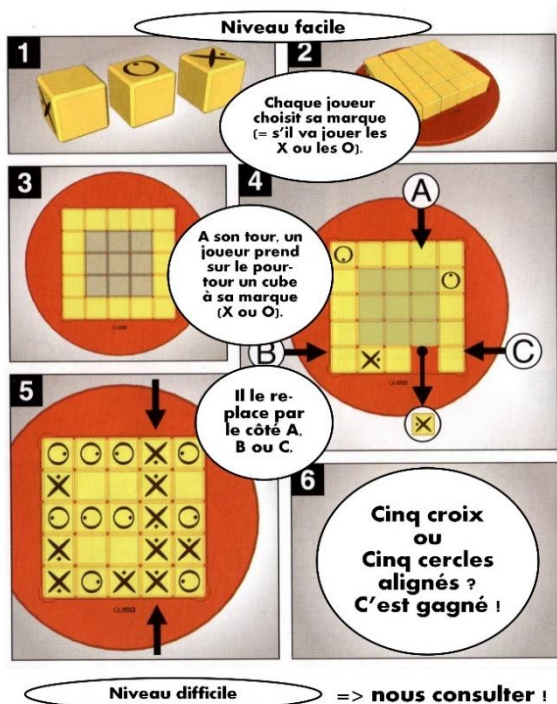
1) Chaque joueur choisit une couleur et place ses 8 animaux sur les cases de départ, du côté de son camp. **But du jeu : atteindre la tanière adverse**

2) A tour de rôle, les joueurs jouent en déplaçant une pièce orthogonalement. Si la case est occupée par une pièce adverse, elle peut la manger si elle peut la recouvrir (= l'éléphant bat le lion, le lion bat le tigre, le tigre bat la panthère, la panthère bat le loup... le chat bat la souris, mais attention, la souris bat l'éléphant...)

- ▲ Seule la souris peut se déplacer dans l'eau
- ▲ Il est interdit de se placer dans sa propre tanière
- ▲ Une pièce dans un piège est mangée par n'importe quelle pièce qui l'attaque

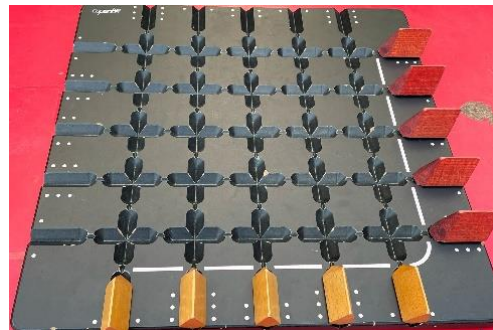
**Variantes et techniques de filou : nous consulter.**

## Quixo



## Squidro

- 1) Chaque joueur choisit une couleur de « poisson ».
- 2) A chaque tour les joueurs avancent un de leurs « poissons » d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur la case de départ.



- si un « poisson » atteint l'autre côté du plateau, il s'arrête ; il se retourne et se prépare à faire le chemin retour.

- si un « poisson » atteint un « poisson » adverse, il le mange et s'arrête sur la case suivante. Le « poisson » mangé retourne sur sa dernière case de départ.

3) Celui qui fait faire un aller-retour à trois de ses « poissons » gagne la partie.

## Labyrinthe 2000



1) Réunissez des joueurs sympas et demandez-nous le stylet magnétique, la boule, les cartes et la tuile de départ.

2) On tire une carte. Cette carte désigne le premier objet à atteindre avec la boule. A son tour, chaque joueur doit :

- insérer la tuile dans le labyrinthe (ce qui en fait ressortir une autre)
- déplacer la boule dans le labyrinthe grâce au stylet magnétique.

3) Si la boule atteint l'objet, le joueur gagne la carte et on en tire une nouvelle. Sinon, c'est au tour du joueur suivant !

## Avalam

- 1) Chaque joueur « mise » sur une couleur.
- 2) A tour de rôle, chaque joueur déplace toute une pile d'anneaux sur une pile d'anneaux adjacente.



3) Les piles ne peuvent pas être constituées de plus de 5 anneaux.

4) Lorsque plus aucun mouvement n'est possible, on regarde la couleur de l'anneau qui est sur le dessus de chaque pile. **Celui qui a misé sur la couleur majoritaire gagne la partie !**

## Pylos

1) Chaque joueur choisit une couleur.

2) A tour de rôle, chaque joueur :

- place une boule de sa réserve sur un espace vide ou sur un « carré » de boules déjà placées.



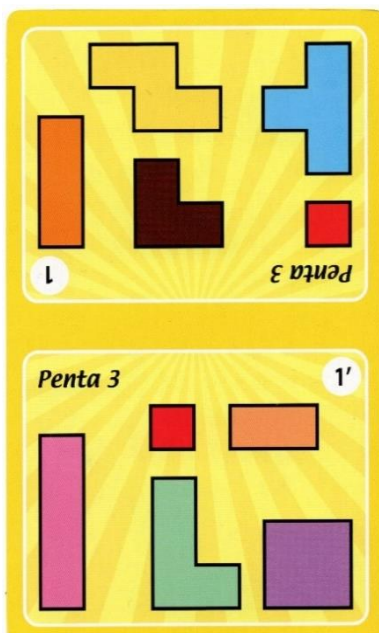
- ou déplace une de ses boules déjà placées **pour monter d'un niveau** et économiser des boules !

Il est interdit de déplacer une boule qui en supporte d'autres.

3) Lorsqu'un joueur n'a plus de boule en réserve, il perd. Lorsqu'un joueur place la dernière boule, au sommet de la pyramide, il gagne !

o Variante « avancée » : nous consulter !

## Katamino



1) Chaque joueur prend les pièces indiquées, et positionne sa barre au niveau 3 (les joueurs démarrent donc sur une zone de 3x5 cases).

2) Au top-départ, les deux joueurs tentent en même temps de placer toutes leurs pièces pour remplir leur zone de départ.

3) Lorsqu'un joueur la remplit, il :

- avance la barre d'un niveau

- prend une nouvelle pièce

- tente immédiatement de remplir la nouvelle zone

4) Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le point central. Il est alors le gagnant !

o Autres configurations de départ : nous consulter !

## Bambada



1) Le premier joueur jette le dé.

2) il place sur le plateau la pièce de son choix, sur le cercle indiqué par le dé.

3) Au suivant !

4) Si un joueur fait tomber des pièces, il perd et on a plus qu'à recommencer...

Un joueur gagne lorsqu'il place la dernière pièce sur le plateau sans en faire tomber ! Incroyable !

## Tic Tac Took



1) Chaque joueur prend en main les trois pièces de sa couleur (blanc ou rose).

2) A son tour chaque joueur :

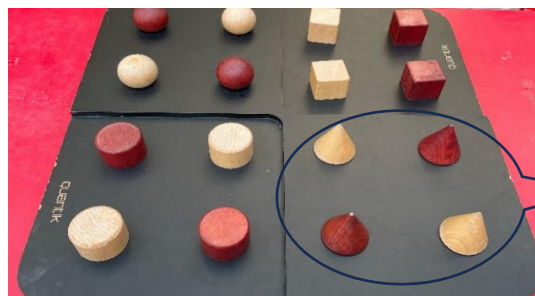
- soit pose une de ses pièces sur

une case vide ou pour recouvrir une pièce plus petite.

- soit prend une de ses pièces déjà posées, si elle n'est pas recouverte, et la replace ailleurs sur le damier – sur une case vide ou sur une pièce plus petite.

3) À tout moment, un joueur gagne si les trois pièces de sa couleur sont alignées.

## Quantik



Ça c'est une zone !

1) Débarrassez le plateau de toutes les pièces (sphères, cubes, pyramides, cylindres). Chaque joueur choisit une couleur.

2) A tour de rôle, chaque joueur place une de ses pièces

3) L'objectif est de placer quatre formes différentes (quelle que soit la couleur) dans une même ligne, colonne ou « zone ». Le gagnant est le joueur qui pose la quatrième forme différente.

o Variante pour experts : nous consulter.

## Ludothèque du Parc Martin Luther King

### Règles des jeux XL

Toutes nos activités/créations sont libres d'accès dans ce bel espace. Likez et partagez notre nouvelle page Instagram toute fraîche !

