

## GRAPHES : PLATEAUX DE JEU

### Contenu

GRAPHES : PLATEAUX DE JEU .....	1
Snort .....	2
Dames chinoises sur damier .....	3
Le loup et les brebis.....	4
Awithlagnannai mosona .....	5
Alquerque .....	6
Peralikatama.....	7
Renard et poules .....	8
Jeu militaire .....	9
Jeu du fer à cheval.....	10
Hirondelle d'or.....	12
Echange de cavaliers .....	13

## Snort<sup>1</sup>

Nombre de joueurs : 2

Matériel : marqueurs vileda.

Règle : A son tour, chaque joueur marque un pays d'une couleur.

Attention, deux pays qui ont une frontière commune doivent être marqués de deux couleurs différentes.

Le perdant est le premier qui ne peut plus jouer.



Variante : même jeu sur un patron de polyèdre.

<sup>1</sup> J.H. Conway, repris dans « Jeux 1 », APMEP, 1982

## Dames chinoises sur damier

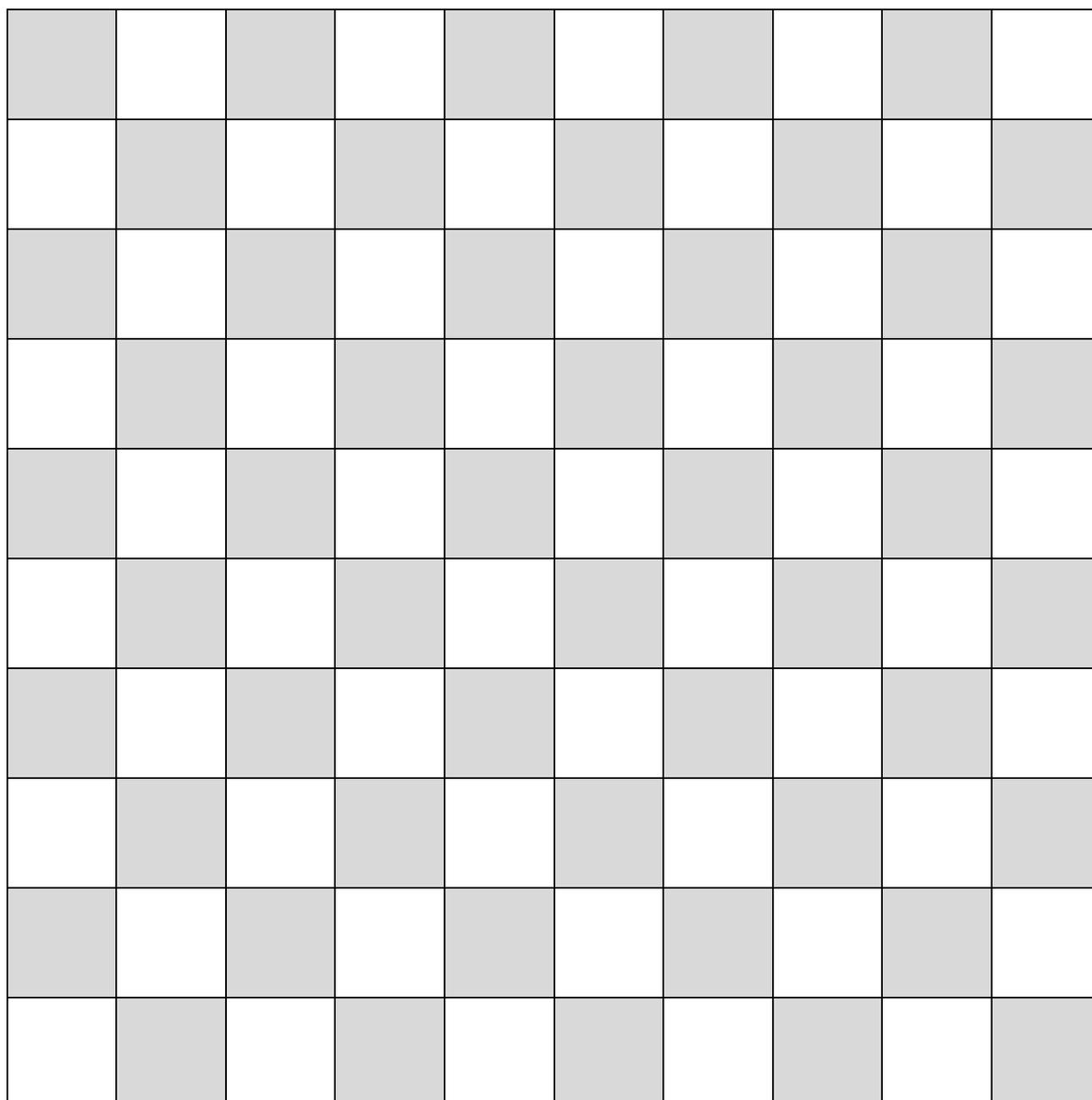
Nombre de joueurs : 2

Matériel : damier, 10 pions par joueur.

Règle :

Le but du jeu est de déplacer le plus possible de pions à la ligne de départ de l'adversaire.

Les pions se déplacent d'une case en diagonale et peuvent éliminer le pion adverse éventuel qui se trouve sur cette case.



## Le loup et les brebis

Nombre de joueurs : 2

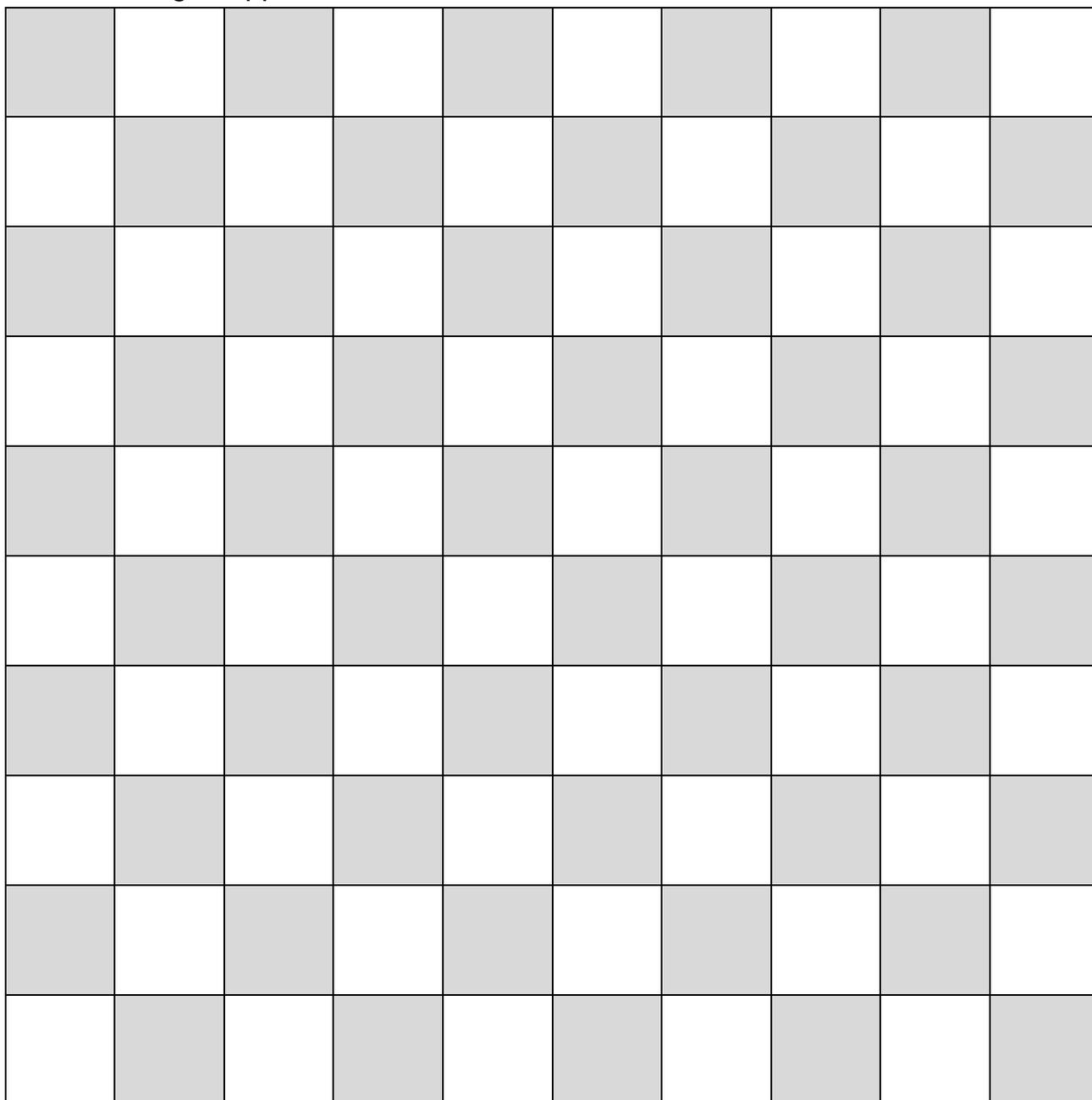
Matériel : damier, 5 pions clairs pour les brebis, un pion foncé pour le loup.

Règle :

Le loup est placé sur une case blanche d'une rangée bordant le damier, les 5 brebis sont placées sur les cases blanches de la rangée opposée.

Chaque pion se déplace d'une case en diagonale, mais seul le loup peut reculer. Il n'y a pas de prise.

Le but du jeu est pour les brebis de bloquer le loup, et pour le loup d'atteindre la rangée opposée.



## Awithlaknannai mosona

### Historique :

Jeu pratiqué par les Indiens Zunis au Nouveau-Mexique, adaptation amérindienne probable de l'Alquerque, introduit par les colons européens.

### Nombre de joueurs : 2

Matériel : plateau de jeu,

12 pions clairs, 12 pions foncés.

### Règle :

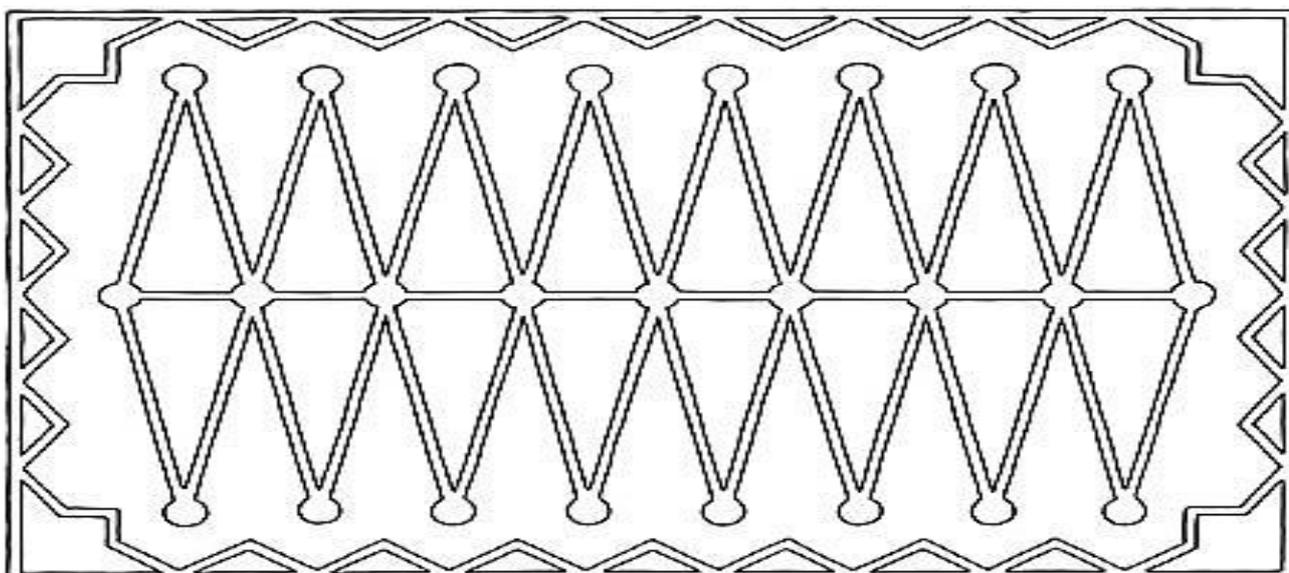
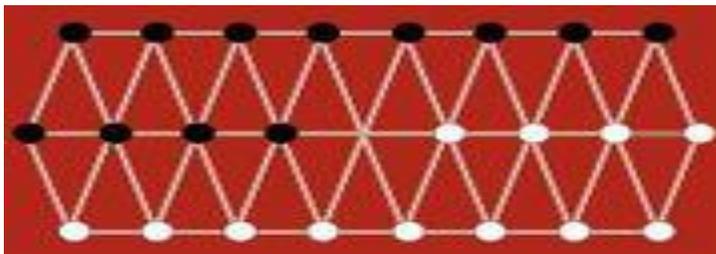
Les pièces sont placées comme sur l'image.

Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.

Les pions se déplacent d'un segment vers un sommet voisin libre, dans toutes les directions.

Un pion peut sauter au-dessus d'un pion adverse voisin pour le capturer : il se place sur le sommet situé immédiatement après, qui doit être vide. Un pion peut enchaîner plusieurs sauts dans un même mouvement, sur une ligne droite ou brisée, si des pions adverses sont régulièrement espacés, en laissant des points libres entre eux.

La prise est obligatoire. Lorsqu'un joueur néglige une prise, son adversaire peut le laisser réaliser un autre déplacement, puis lui souffler le pion qu'il aurait dû prendre. Le pion soufflé est sorti du jeu, comme s'il était pris. Lorsque plusieurs prises sont possibles, le joueur choisit celle qu'il préfère effectuer, mais si parmi les prises possibles, il y a des sauts enchaînés, il doit réaliser celui qui prend le plus de pions adverses.



## Alquerque

### Historique :

Précurseur du jeu traditionnel de Dames, L'Alquerque était joué en Egypte il y a plus de 3000 ans. Il fut introduit par les Maures dans la péninsule ibérique au VIII e siècle.

L'Alquerque connaît un grand succès en Europe et est un précurseur du jeu de dames.

### Nombre de joueurs : 2

Matériel : plateau de jeu, 12 pions clairs, 12 pions foncés.

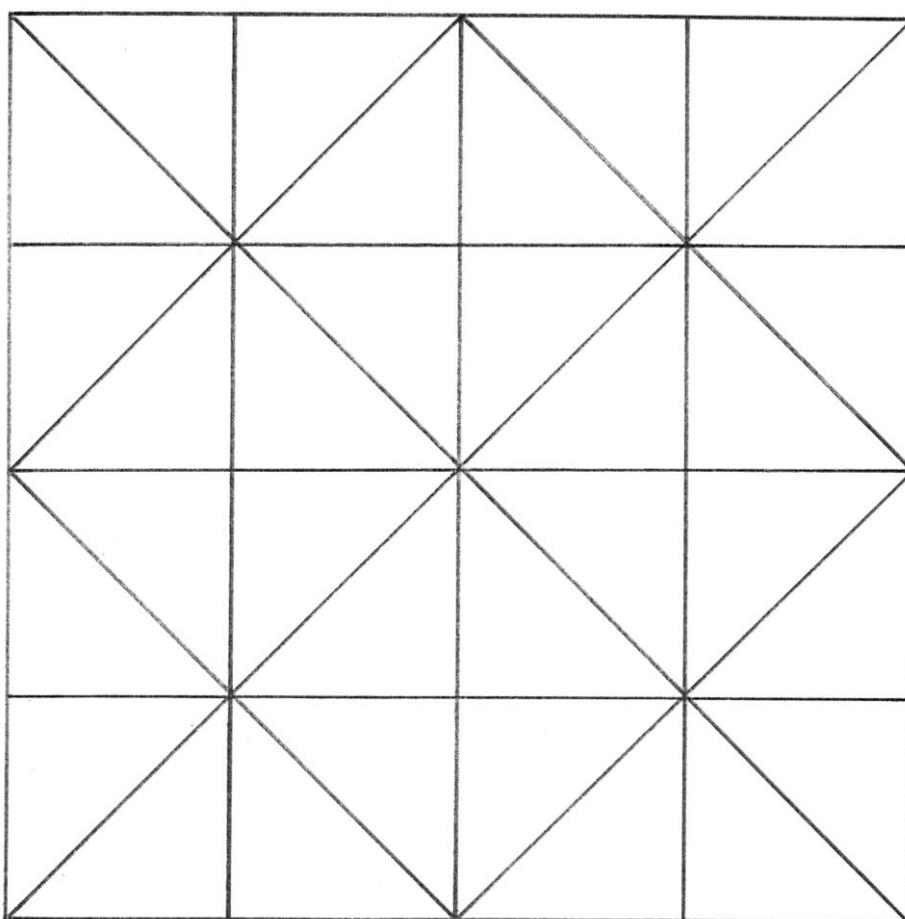
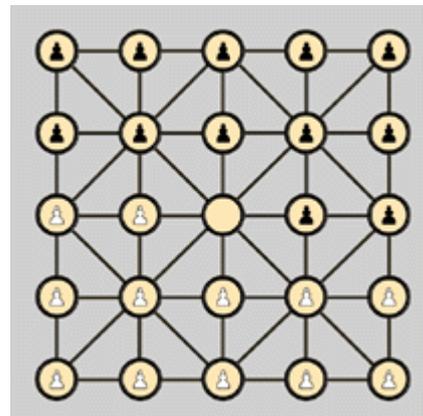
### Règle :

Les pièces sont placées comme sur l'image.

Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.

Les pions se déplacent d'un segment vers un sommet voisin libre, dans toutes les directions. Un pion peut « manger » un pion adverse en sautant par-dessus. Attention, il n'est pas possible de sauter par-dessus ses propres pions.

La case d'arrivée doit être obligatoirement libre. Un pion peut effectuer plusieurs sauts à la suite. Un joueur est obligé de « manger » un pion adverse s'il en a la possibilité. S'il ne le fait pas, l'adversaire peut lui « souffler » (supprimer) son pion.



## Peralikatama

### Historique :

Le Peralikatama est un jeu antique développé au Sri Lanka. Il est considéré comme étant une variante du jeu de Dames et du jeu d'Alquerque.

Nombre de joueurs : 2

Matériel : plateau de jeu, 23 pions clairs, 23 pions foncés.

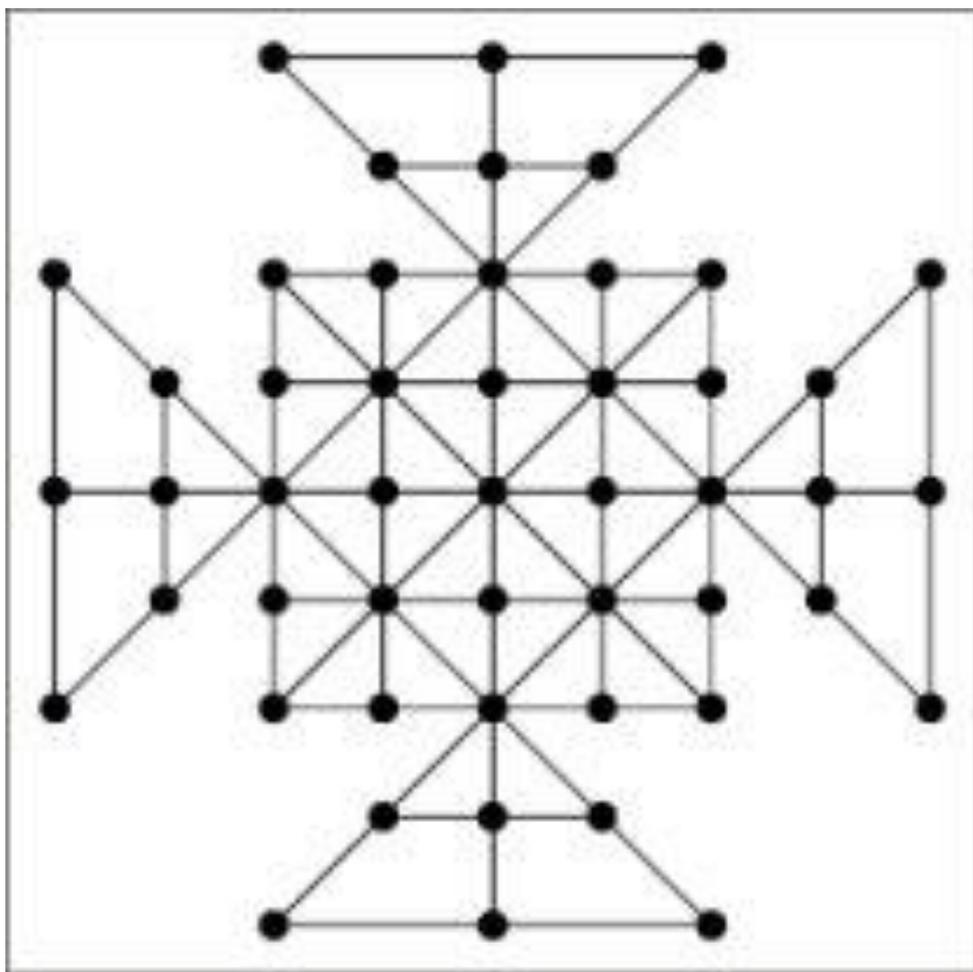
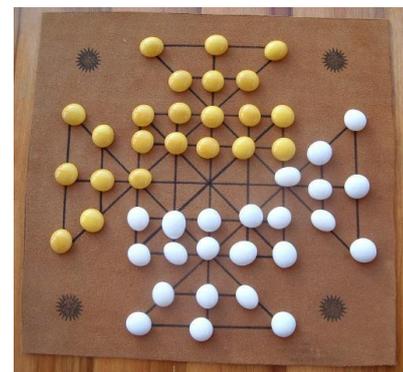
### Règle :

Les pièces sont placées comme sur l'image.

Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.

Les pions se déplacent d'un segment vers un sommet voisin libre, dans toutes les directions. Un pion peut « manger » un pion adverse en sautant par-dessus. Attention, il n'est pas possible de sauter par-dessus ses propres pions.

La case d'arrivée doit être obligatoirement libre. Un pion peut effectuer plusieurs sauts à la suite. Un joueur est obligé de « manger » un pion adverse s'il en a la possibilité. S'il ne le fait pas, l'adversaire peut lui « souffler » (supprimer) son pion.



## Renard et poules

### Historique :

Ce jeu daterait du xve siècle. Il existe de nombreuses variantes de ce jeu.

### Nombre de joueurs : 2

Matériel : plateau de jeu, 13 pions jaunes ou clairs représentant les poules, 1 pion rouge ou foncé représentant le renard.

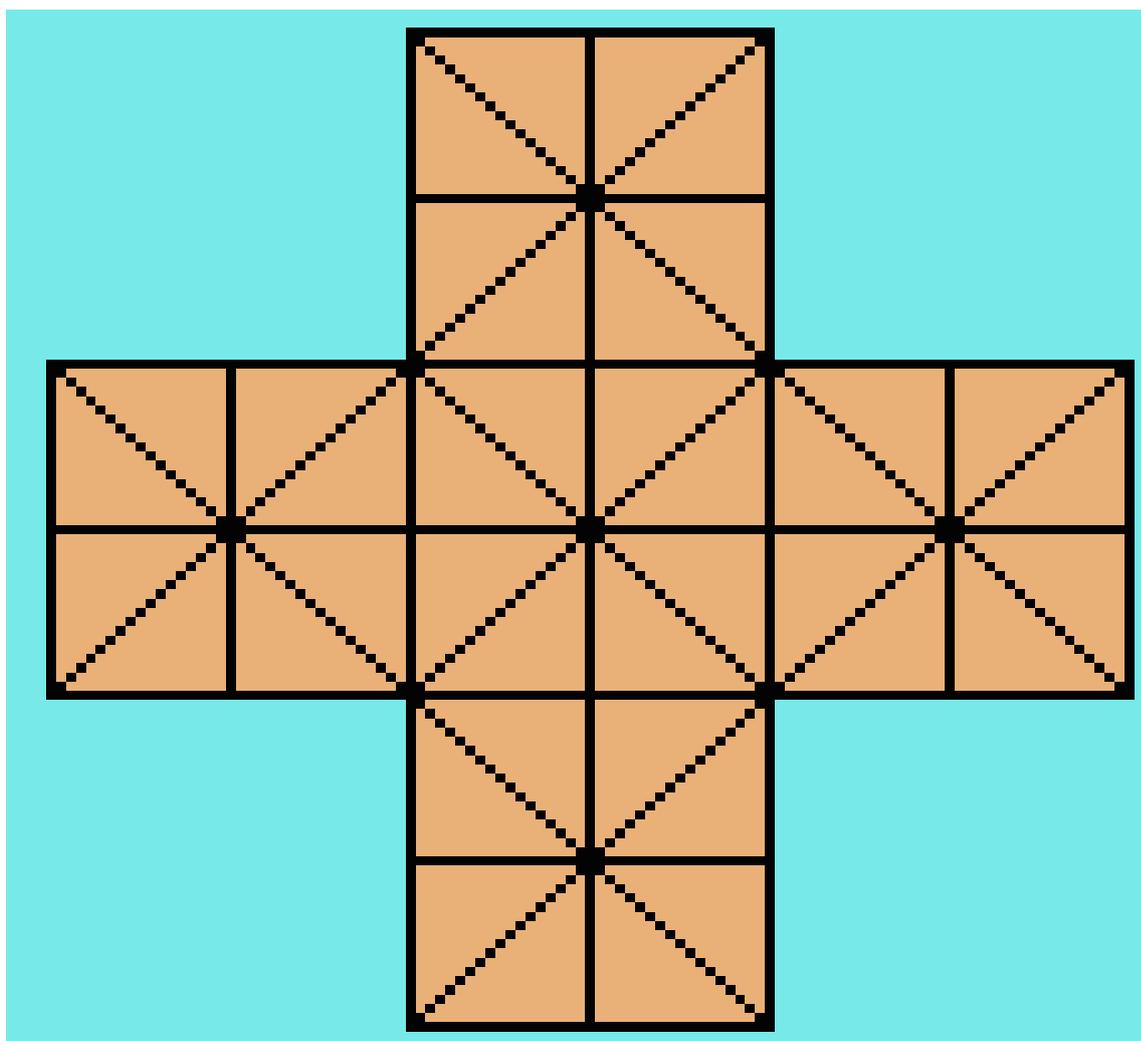
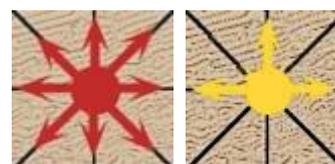
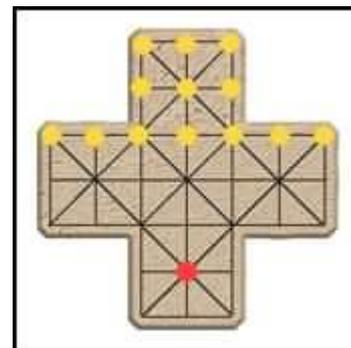
### Règle :

Les pièces sont placées comme sur l'image.

Le but du jeu est pour le renard de manger au moins 6 poules, et pour les poules de bloquer le renard.

Le renard peut se déplacer dans huit directions, alors que les poules ne peuvent qu'avancer vers le bord opposé.

Le renard peut capturer et éliminer une poule en sautant par-dessus en ligne droite. Il peut enchaîner les sauts.



## Jeu militaire

### Historique :

Ce jeu a été créé en France au XIXe siècle. Il a été analysé par Edouard Lucas, qui a montré qu'il existait une stratégie gagnante pour les blancs.

### Nombre de joueurs : 2

### Matériel :

plateau de jeu, un pion noir représentant l'armée, trois pions blancs représentant des tours.

### Règle :

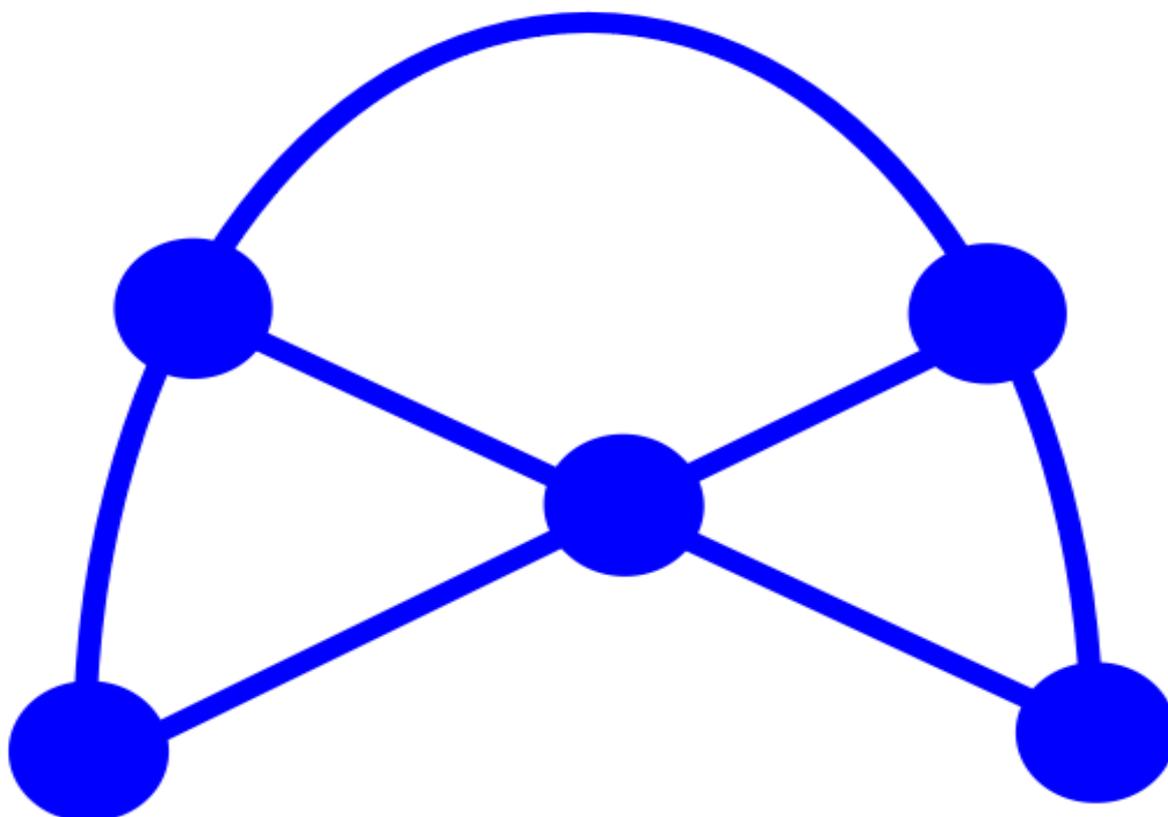
Les pièces sont placées comme sur l'image.

Le but du jeu est pour l'armée de parvenir à s'échapper, et pour les tours de bloquer l'armée dans le coin supérieur du plateau.

L'armée peut se déplacer vers une case voisine libre le long d'une ligne dans toutes les directions, alors que les tours ne peuvent pas reculer et se déplacent le long d'une ligne jusqu'à une case voisine libre.

Les tours commencent la partie.

## Jeu du fer à cheval



### Règles du jeu :

Chaque joueur a 2 pions. Le plus jeune commence.

Chaque joueur, à son tour, place un pion sur un emplacement libre.

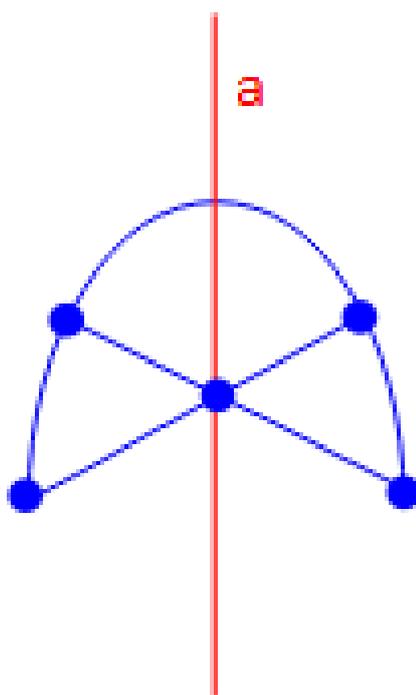
Ensuite chaque joueur peut placer un pion sur un emplacement libre.

Le premier qui ne peut plus jouer a perdu.

Stratégie pour le jeu du fer à cheval:

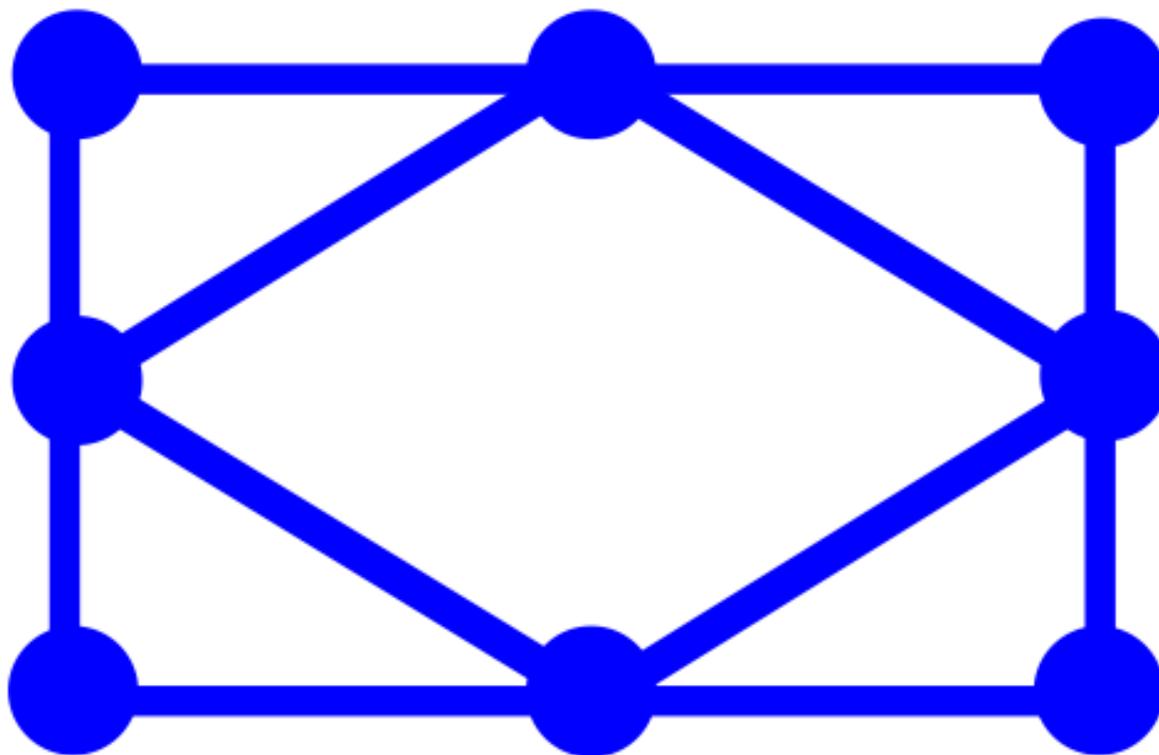
Il faut arriver à une configuration où :

- la position centrale est libre ;
- les pions de même couleurs sont situés du même côté de l'axe a.



## Hirondelle d'or

Pays d'origine : Mongolie



### Règles du jeu :

Chaque joueur a 3 pions. Le plus jeune commence.

Chaque joueur, à son tour, place un pion sur un emplacement libre.

Ensuite chaque joueur peut placer un pion sur un emplacement libre.

Le premier qui réalise un alignement de 3 pions a gagné.

## Echange de cavaliers

### Défi 1

Sur le plateau suivant, les cases ont été numérotées de 1 à 9.

Placer deux cavaliers blancs sur les cases respectives 1 et 3.

Placer deux cavaliers noirs sur les cases respectives 7 et 9.

Déplacer ensuite les cavaliers en respectant leur type de déplacement de façon à échanger les deux cavaliers blancs et les deux cavaliers noirs en un nombre minimum de coups<sup>2</sup>.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

### Défi 2

Sur le plateau suivant, les cases ont été numérotées de 1 à 12.

Placer trois cavaliers blancs sur les cases respectives 1, 2 et 3.

Placer trois cavaliers noirs sur les cases respectives 10, 11 et 12.

Déplacer ensuite les cavaliers en respectant leur type de déplacement de façon à échanger les trois cavaliers blancs et les trois cavaliers noirs en un nombre minimum de coups<sup>3</sup>.

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

<sup>2</sup> Une solution est présentée sous forme de vidéo sur YouTube, via la chaîne Micmaths.

<sup>3</sup> Une solution existe en 16 coups.