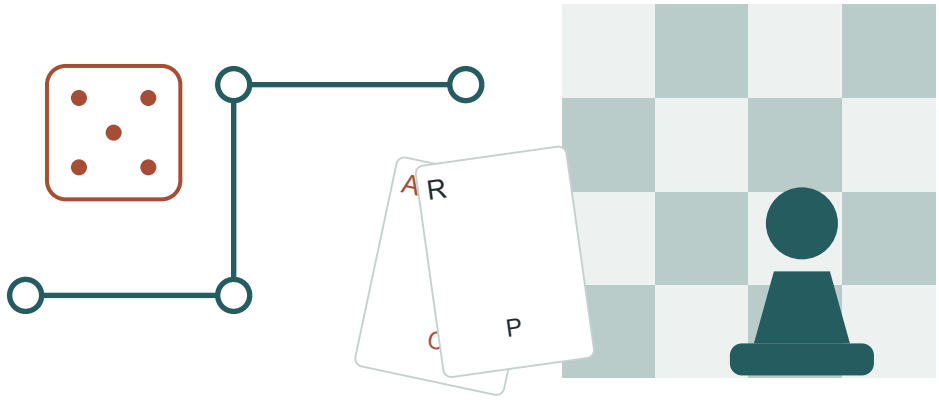
LA COLLECTION DE TOKINIAINA HERVÉ

LE GRAND LIVRE DES JEUX

Des règles simples pour des heures de plaisir



Par Tokiniaina Hervé

34 TUTORIELS / TROIS SOMMAIRES POUR CHOISIR

Édition du 28 octobre 2026

À quoi sert ce livre ?

Il suffit parfois d'une boîte posée sur une table pour réunir une famille. Mais entre l'envie de jouer et la première partie, il y a souvent un obstacle : comprendre les règles. Ce livre est là pour rendre ce premier pas plus agréable.

Tu y trouveras de quoi préparer une partie, comprendre ton tour et savoir comment elle se termine. Les mots sont simples, les règles avancent petit à petit, et les mots nouveaux sont expliqués au moment où ils deviennent utiles. Enfant ou adulte, tu peux découvrir un jeu sans devoir déjà connaître tous les autres.

Trois sommaires t'aident à choisir. Tu connais le nom du jeu ? Cherche-le par ordre alphabétique. Tu as envie d'un certain genre de partie ? Parcours les catégories. Vous savez combien vous serez autour de la table ? Utilisez le sommaire par nombre de joueurs.

Pour apprendre, pose le matériel devant toi et suis la préparation. Essaie ensuite les exemples avec les vraies pièces. Les schémas montrent les positions et les gestes qui sont parfois difficiles à imaginer avec les seuls mots. Une fois la règle connue, le résumé express de fin de chapitre te servira de pense-bête.

Ce livre réunit les 34 tutoriels de la liste de référence. Chaque chapitre indique la variante choisie ; les sommaires et leurs pages sont calculés à partir de ce même catalogue. Les réserves sur une édition ou une règle sont signalées dans le chapitre concerné.

Tu n'as pas besoin de tout lire avant de commencer. Choisis un jeu, installe-toi et prends le temps de découvrir. Une bonne partie commence souvent par une question posée ensemble : « Et si on essayait ? »

La difficulté globale

La difficulté évalue la profondeur stratégique, la qualité des décisions, la réflexion, les compétences et la maîtrise du jeu. Elle ne mesure pas la seule compréhension des règles. Les niveaux sont des appréciations éditoriales, justifiées dans chaque fiche ; la force des adversaires et le défi choisi peuvent changer l'expérience.

Très facile : surtout attention et réflexes, peu de stratégie. Facile : choix courts avec une part de hasard importante. Moyenne : anticipation, mémoire ou gestion à plusieurs étapes. Difficile : arbitrages profonds, coordination ou information cachée exigeante. Experte : lecture et maîtrise stratégique de très grande profondeur.

Pour imprimer : A4 à taille réelle (100 %), recto verso, bord long. La couverture compte comme page 1. Les marges intérieures alternent pour la reliure ; les sommaires donnent les pages physiques du PDF.

Les jeux de A à Z

PREMIER SOMMAIRE • ORDRE ALPHABÉTIQUE

34 tutoriels, chacun présent une fois. Cliquez sur un nom ou utilisez le numéro de sa première page.

Belote 12

Best of Werewolves 16

Blackjack 27

Catan 31

Cluedo 38

Codenames 42

Exploding Kittens 47

Flip 7 51

FreeCell 55

Go 59

IQ Puzzler Pro 68

Love Letter 71

Mahjong traditionnel 75

Mancala / Awalé 82

Mille Bornes 87

Mindbug 91

Monopoly 95

Odin 102

Onirim 107

Pixies 111

Poker Texas Hold'em 117

Présages 123

Président 128

Pyramide (solitaire) 132

Rami 136

Regicide 140

Scrabble 145

Skyjo Voyage 149

Solitaire Klondike 153

Taco Chat Bouc Cheese Pizza 157

Take Time 162

The Mind 167

UNO classique 173

Vendredi (Friday) 178

Choisir une catégorie

DEUXIÈME SOMMAIRE • CATÉGORIE PRINCIPALE

Chaque jeu figure une fois dans sa catégorie principale ; les noms restent classés de A à Z dans chaque rubrique.

Jeux de cartes classiques

Belote 12

Blackjack 27

Poker Texas Hold'em 117

Président 128

Rami 136

Jeux de cartes modernes

Exploding Kittens 47

Flip 7 51

Love Letter 71

Mille Bornes 87

Mindbug 91

Odin 102

Pixies 111

Présages 123

Skyjo Voyage 149

UNO classique 173

Jeux de plateau

Catan 31

Cluedo 38

Monopoly 95

Scrabble 145

Jeux traditionnels

Mahjong traditionnel 75

Mancala / Awalé 82

Jeux de stratégie

Go 59

Jeux de logique et casse-têtes

IQ Puzzler Pro 68

Jeux coopératifs

Onirim 107

Regicide 140

Take Time 162

The Mind 167

Jeux solo

FreeCell 55

Pyramide (solitaire) 132

Solitaire Klondike 153

Vendredi (Friday) 178

Jeux d’ambiance

Best of Werewolves 16

Codenames 42

Taco Chat Bouc Cheese Pizza 157

Combien êtes-vous ?

TROISIÈME SOMMAIRE • PAR NOMBRE DE JOUEURS

Un jeu apparaît dans chaque rubrique compatible avec la variante expliquée. Les nombres comptent toutes les personnes autour de la table, croupier ou meneur inclus. Les adaptations à deux ou trois sont précisées dans les chapitres ; « 9 et plus » indique au moins une possibilité à neuf ou davantage, pas une capacité illimitée pour tous les jeux.

1 joueur

FreeCell 55

IQ Puzzler Pro 68

Onirim 107

Pyramide (solitaire) 132

Regicide 140

Solitaire Klondike 153

Vendredi (Friday) 178

2 joueurs

Blackjack 27

Codenames 42

Exploding Kittens 47

Go 59

Love Letter 71

Mancala / Awalé 82

Mille Bornes 87

Mindbug 91

Monopoly 95

Odin 102

Onirim 107

Pixies 111

Poker Texas Hold'em 117

Rami 136

Regicide 140
Scrabble 145
Skyjo Voyage 149
Taco Chat Bouc Cheese Pizza 157
Take Time 162
The Mind 167
UNO classique 173

3 joueurs

Blackjack 27
Catan 31
Cluedo 38
Codenames 42
Exploding Kittens 47
Flip 7 51
Love Letter 71
Mille Bornes 87
Monopoly 95
Odin 102
Pixies 111
Poker Texas Hold'em 117
Président 128
Rami 136
Regicide 140
Scrabble 145
Skyjo Voyage 149
Taco Chat Bouc Cheese Pizza 157
Take Time 162

The Mind 167
UNO classique 173

4 joueurs

Belote 12
Blackjack 27
Catan 31
Cluedo 38
Codenames 42
Exploding Kittens 47
Flip 7 51
Love Letter 71
Mahjong traditionnel 75
Mille Bornes 87
Monopoly 95
Odin 102
Pixies 111
Poker Texas Hold'em 117
Présages 123
Président 128
Rami 136
Regicide 140
Scrabble 145
Skyjo Voyage 149
Taco Chat Bouc Cheese Pizza 157
Take Time 162
The Mind 167
UNO classique 173

5 joueurs

Blackjack 27
Cluedo 38
Codenames 42
Exploding Kittens 47
Flip 7 51
Love Letter 71
Monopoly 95
Odin 102
Pixies 111
Poker Texas Hold'em 117
Présages 123
Président 128
Rami 136
Taco Chat Bouc Cheese Pizza 157
UNO classique 173

6 joueurs

Blackjack 27
Cluedo 38
Codenames 42
Flip 7 51
Love Letter 71
Mille Bornes 87
Monopoly 95
Odin 102
Poker Texas Hold'em 117
Présages 123

Président 128
Rami 136
Taco Chat Bouc Cheese Pizza 157
UNO classique 173

7 joueurs

Blackjack 27
Codenames 42
Flip 7 51
Monopoly 95
Poker Texas Hold'em 117
Taco Chat Bouc Cheese Pizza 157
UNO classique 173

8 joueurs

Codenames 42
Flip 7 51
Mille Bornes 87
Monopoly 95
Poker Texas Hold'em 117
Taco Chat Bouc Cheese Pizza 157
UNO classique 173

9 joueurs et plus

Best of Werewolves 16
Codenames 42
Flip 7 51
Poker Texas Hold'em 117
UNO classique 173

Belote

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
4 joueurs	Difficile

Évaluation éditoriale : Mémoriser les cartes, jouer en équipe et gérer les obligations de coupe.

DURÉE APPROXIMATIVE : 30 à 60 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes classiques

VERSION PRÉSENTÉE : Belote classique à 4, sans annonces hors belote-rebelote.

1 | Découvrir le jeu

La Belote oppose deux équipes de deux personnes. Un pli est un tour où chacun joue une carte ; le gagnant ramasse les quatre cartes. Certaines cartes valent beaucoup de points, et une enseigne choisie comme atout peut battre les autres. Nous jouons sans annonces de suites ou de carrés, sauf belote-rebelote. Les conventions de contrat sont précisées ci-dessous, car les tables familiales diffèrent.

2 | Le matériel

Utilise 32 cartes : 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi et As dans les quatre enseignes. Il faut quatre personnes, une feuille de scores et un crayon. Retire les 2 à 6 et les jokers d'un jeu de 52.

3 | Le but

L'équipe qui choisit l'atout doit remporter au moins 81 des 162 points de cartes de la donne. Les partenaires additionnent leurs plis. Dans notre convention sans autres annonces, ce contrat est jugé sur les cartes et le dernier pli, avant d'ajouter la belote. La première équipe qui atteint 1 000 points cumulés gagne, après le décompte complet de la donne.

4 | Distribuer et choisir l'atout

Asseyez-vous avec les partenaires face à face. Jouez et distribuez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Après la coupe, le donneur distribue trois cartes puis deux à chacun, en commençant à sa droite. Il retourne ensuite une carte du paquet restant au milieu.

À partir du voisin de droite du donneur, chacun peut prendre ou passer. Prendre choisit l'enseigne de la carte retournée comme atout. Si tous passent, un deuxième tour permet de choisir l'une des trois autres enseignes. Si tous passent encore, rassemblez les cartes et passez la donne au suivant.

Le preneur reçoit la carte retournée et deux autres cartes ; les autres reçoivent trois cartes. Chacun a maintenant huit cartes. L'équipe du preneur est l'attaque, l'autre la défense. Le voisin de droite du donneur ouvre le premier pli ; le gagnant d'un pli ouvre le suivant.

5 | Jouer les huit plis

L'ordre et la valeur des cartes

À l'atout, l'ordre de force est Valet, 9, As, 10, Roi, Dame, 8, 7. Leurs points sont respectivement 20, 14, 11, 10, 4, 3, 0, 0. Dans les trois autres enseignes, l'ordre est As, 10, Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7 ; leurs points sont 11, 10, 4, 3, 2, 0, 0, 0. Force et valeur ne sont donc pas toujours l'ordre habituel des nombres.

Les obligations de jeu

Chacun joue une carte visible, à son tour. Tu dois fournir l'enseigne demandée si tu en as. Si l'atout est demandé, tu dois aussi monter : jouer un atout plus fort que le meilleur déjà posé, si tu peux. Cette obligation vaut même si ton partenaire gagne provisoirement le pli. Si tu ne peux pas monter, joue un autre atout.

Si une autre enseigne est demandée et que tu n'en as pas, regarde qui gagne provisoirement le pli. Si c'est ton partenaire, tu peux défausser n'importe quelle carte ou couper. Si c'est un adversaire, tu dois couper avec un atout si tu en as. Quand le pli contient déjà un atout, tu dois surcouper avec un atout plus fort si tu peux ; sinon, tu joues un atout plus faible si tu en as. Sans atout, défausse n'importe quelle carte.

Dans la convention de ce chapitre, si tu choisis de couper alors que ton partenaire est maître, tu dois aussi surcouper si tu le peux. Dans une enseigne ordinaire demandée, tu n'es pas obligé de jouer plus fort : fournir suffit.

Le plus fort atout posé gagne le pli. Sans atout, la carte la plus forte de l'enseigne demandée gagne. Rangez les plis de chaque équipe ensemble, sans mélanger les cartes restant en main.

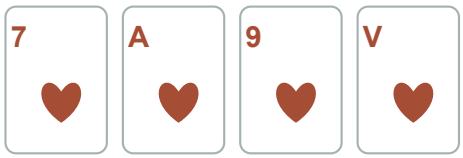
Belote et rebelote

Si tu possèdes le Roi et la Dame d'atout, annonce « belote » en jouant la première de ces deux cartes, puis « rebelote » en jouant la seconde. L'équipe reçoit 20 points supplémentaires. Tu dois avoir eu les deux en main : une Dame chez ton partenaire ne suffit pas. Cette annonce ne permet pas d'enfreindre les obligations de coupe.

PARTENAIRES EN FACE, PLI AU CENTRE

A · équipe 1

D · équipe 2



B · équipe 2

1 → 2 → 3 → 4
Atout : Cœur

C · équipe 1

Quatre places : les partenaires se font face. Les quatre cartes du pli sont au centre, dans l'ordre indiqué. Exemple à Cœur : 7, As, 9, Valet. Le Valet d'atout remporte ce pli ; son camp ramasse les quatre cartes.

6 | Un exemple pour comprendre

L'atout est cœur. Alice ouvre avec un As de pique. Bob n'a pas de pique ; Alice est son adversaire, il doit couper et joue le 7 de cœur. Chloé, partenaire d'Alice, n'a pas non plus de pique ; elle possède le 9 de cœur et doit surcouper Bob. David possède encore un pique : il doit fournir pique, même s'il a le Valet de cœur. Chloé remporte le pli avec son 9 d'atout.

UN PLI À CŒUR ATOUT

Alice	Bob	Chloé	David
As de pique 11 points	7 de cœur 0 point	9 de cœur 14 points	8 de pique 0 point

Chloé gagne avec le 9 d'atout. Son équipe reçoit les 25 points du pli.

Le pli contient As de pique, 7 de cœur, 9 de cœur et 8 de pique : 11 + 0 + 14 + 0 = 25 points. Le 9 vaut ici 14 parce qu'il est atout.

7 | Compter la donne et la partie

Additionnez les valeurs des cartes gagnées. L'équipe du dernier pli reçoit 10 points de plus, appelés « dix de der ». Le total est 162. Si une équipe gagne les huit plis, elle fait capot : elle marque 252 points de cartes, les 100 points de capot remplaçant les 10 du dernier pli.

Dans notre convention, si l'attaque obtient au moins 81 points de cartes, chaque équipe marque ses points de cartes. Si l'attaque est sous 81, elle chute : la défense marque 162, ou 252 si elle a fait capot, et l'attaque zéro. Ajoutez ensuite les 20 de belote à l'équipe qui l'a annoncée, même en cas de chute. Aucun arrondi à la dizaine n'est utilisé ici. Ce choix admet donc un contrat à 81-81 ; d'autres tables le reportent, variante non utilisée.

Exemple : l'attaque gagne 92 points et a annoncé belote. Elle inscrit 112 ; la défense inscrit 70. Si l'attaque n'avait que 74 points, elle inscrirait seulement sa belote, soit 20, et la défense 162. À 1 000 points, comparez les totaux après la donne ; si les deux dépassent le seuil, le plus haut gagne. En cas d'égalité exacte, jouez une donne supplémentaire.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne classe pas le 9 d'atout comme un petit 9 : il bat l'As. N'oublie pas de monter quand l'atout est demandé, même sur ton partenaire. Ne coupe pas quand tu peux fournir. Ne compte pas la belote pour atteindre les 81 du contrat dans la convention retenue. Enfin, ne mélange pas cette règle sans annonces avec une table qui compte les tierces et les carrés.

9 | Bien débuter

Mémorise les atouts déjà joués, surtout le Valet et le 9. Avant de prendre, compte tes atouts et tes As, puis pense à l'aide possible de ton partenaire. Si ton partenaire gagne déjà sûrement un pli, tu peux y déposer une carte riche à protéger, tout en respectant les obligations de jeu.

10 | Résumé express

- Quatre personnes, deux équipes, huit cartes chacune ; le preneur choisit l'atout.
- Fournis l'enseigne demandée ; à l'atout demandé, monte si tu peux.
- Sans l'enseigne, coupe si l'adversaire est maître et surcoupe si possible.
- Valet puis 9 dominent à l'atout ; As puis 10 ailleurs.
- Compte 162 points par donne, ou 252 pour un capot ; belote-rebelote ajoute 20.
- Ici, l'attaque réussit à partir de 81 points de cartes ; la partie se joue jusqu'à 1 000.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Pagat : belote classique et variantes
https://www.pagat.com/jass/belote.html

Best of Werewolves

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
8 à 28 + 1 meneur	**Difficile**

Le meneur n’a pas de rôle : 9 à 29 personnes au total pour 8 à 28 joueurs à rôle.

Évaluation éditoriale : Déduction sociale, bluff et nombreux pouvoirs ; charge accrue pour le meneur.

DURÉE APPROXIMATIVE : 30 à 60 min

CATÉGORIE : Jeux d’ambiance

VERSION PRÉSENTÉE : Compilation 28 cartes Rôle / 19 types, livret juillet 2017 ; boîte personnelle à confirmer.

1 | Présentation du jeu

Best of Werewolves est un jeu de déduction et de bluff. Certains habitants cachent une identité dangereuse. La nuit, des personnages agissent en secret. Le jour, les survivants discutent et votent pour éliminer un suspect. Un meneur conduit la partie sans recevoir de rôle.

La difficulté globale est difficile : persuader, déduire et gérer les interactions des pouvoirs demande de l'expérience. Le meneur a une tâche plus exigeante que les joueurs d'une première partie simple.

Édition de référence : compilation de 28 cartes Rôle et 19 types de personnages, livret de juillet 2017, troisième édition. Ce contenu est documenté ; la correspondance exacte avec votre boîte portant Best of Werewolves n'est pas confirmée par une référence ou un inventaire personnel. Si son contenu diffère, n'ajoutez pas un rôle absent et ne lui attribuez pas les pouvoirs d'un autre. Le nom employé dans ce livre reste Best of Werewolves.

2 | Matériel nécessaire

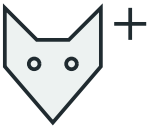
- 28 cartes Rôle : 3 simples Loups-Garous ; 1 Infect Père des Loups ; 1 Grand-Méchant-Loup ; 7 simples Villageois ; 1 Cupidon ; 1 Voyante ; 2 Sœurs ; 1 Petite Fille ; 1 Renard ; 1 Chevalier à l'Épée Rouillée ; 1 Ancien ; 1 Sorcière ; 1 Montreur d'Ours ; 1 Chasseur ; 1 Enfant Sauvage ; 1 Chien-Loup ; 1 Loup-Garou Blanc ; 1 Joueur de Flûte ; 1 Ange.
- 1 médaille de Capitaine. Le livret 2017 mentionne aussi 1 carte vierge, qui n'est pas un rôle prédéfini et ne sert pas ici.
- Pour le meneur : une feuille de suivi et un crayon sont très utiles.

Choisissez autant de cartes Rôle qu'il y a de participants incarnant un habitant. Le meneur reste en plus, sans carte : les compositions indiquées ci-dessous distinguent toujours les joueurs à rôle et le total de personnes. Le catalogue annonce 8 à 28 joueurs ; ce chapitre interprète cette plage comme les joueurs à rôle et prévoit donc 9 à 29 personnes meneur compris. La convention exacte de comptage portée sur votre boîte personnelle reste à confirmer.

BEST OF WEREWOLVES · LES PERSONNAGES



01 · Simple loup-garou



02 · Infect Père des Loups



03 · Grand Méchant Loup



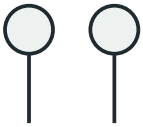
04 · Simple Villageois



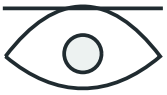
05 · Cupidon



06 · Voyante



07 · Deux Sœurs



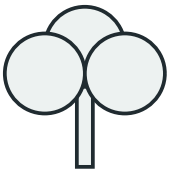
08 · Petite Fille



09 · Renard



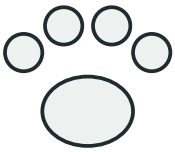
10 · Chevalier à l'Épée Rouillée



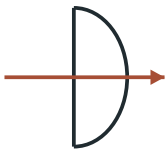
11 · Ancien



12 · Sorcière



13 · Montreur d'Ours



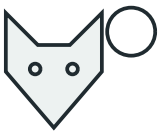
14 · Chasseur



15 · Enfant Sauvage



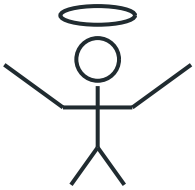
16 · Chien-Loup



17 · Loup Blanc



18 · Joueur de Flûte



19 · Ange

Dix-neuf types de personnages de la compilation 2017 retenue dans ce chapitre. Ces pictogrammes originaux sont des repères de lecture, pas les dessins des cartes. Pour les quantités et les pouvoirs, consulte le texte ; compare cette liste au contenu de ta boîte avant de jouer.

3 | Le but du jeu

Les villageois cherchent à éliminer les Loups-Garous. Les Loups-Garous cherchent à éliminer les autres habitants. Certains personnages ont un objectif solitaire ; des amoureux de camps opposés peuvent former leur propre camp. Le meneur n'essaie de faire gagner personne : il fait appliquer les pouvoirs et annonce la fin dès qu'une condition de victoire est remplie.

4 | Préparer la partie

1. Choisissez un meneur qui a lu ce chapitre, surtout les rôles retenus. Installez les joueurs en cercle pour voir clairement leurs voisins.
2. Préparez seulement les rôles choisis et expliquez publiquement tous leurs pouvoirs. N'utilisez pas les 28 cartes d'un coup pour une première partie.
3. Mélangez-les et donnez une carte cachée à chaque habitant. Chacun la regarde puis la garde face cachée devant lui. Personne ne la montre pour prouver ce qu'il dit.
4. Le meneur dessine un plan des places et note les identités pendant leurs appels. Il garde les informations cachées.
5. Vous pouvez élire un Capitaine maintenant ou plus tard. C'est une fonction ajoutée au rôle, pas un personnage séparé. Sa voix vaut deux ; il tranche les égalités et désigne son successeur lorsqu'il meurt.
6. Sans Ange, commencez par la première nuit. Avec l'Ange, commencez par une journée de débat et un vote éliminatoire, puis la première nuit si la partie continue.

Compositions d'apprentissage

Ces propositions sont éditoriales, pas des compositions officielles garanties équilibrées. Les nombres suivants excluent le meneur ; ajoutez toujours une personne. Le livret recommande, pour les débuts, beaucoup de simples Villageois et au plus environ un quart de Loups-Garous.

- 8 joueurs à rôle, donc 9 personnes : 2 simples Loups-Garous, 1 Voyante, 1 Sorcière, 4 simples Villageois.
- 10 joueurs à rôle, donc 11 personnes : 2 simples Loups-Garous, 1 Voyante, 1 Sorcière, 1 Chasseur, 5 simples Villageois.
- 12 joueurs à rôle, donc 13 personnes : 3 simples Loups-Garous, 1 Voyante, 1 Sorcière, 1 Chasseur, 6 simples Villageois.
- 16 joueurs à rôle, donc 17 personnes : 3 simples Loups-Garous, 1 Voyante, 1 Sorcière, 1 Chasseur, 2 Sœurs, 1 Renard, 7 simples Villageois.
- 20 joueurs à rôle, donc 21 personnes, groupe expérimenté : 3 simples Loups-Garous, 1 Infect Père des Loups, 1 Voyante, 1 Sorcière, 1 Chasseur, 2 Sœurs, 1 Renard, 1 Montreur d'Ours, 1 Chevalier à l'Épée Rouillée, 1 Ancien, 7 simples Villageois.

Pour d'autres effectifs, partez d'une composition voisine et ajustez surtout les simples Villageois, sans dépasser les sept de la boîte. Pour les très grands groupes, il faut davantage de rôles spéciaux : ajoutez-les progressivement et réévaluez la force réelle des camps, y compris les

conversions possibles du Chien-Loup et de l'Enfant Sauvage. N'ajoutez pas une carte improvisée pour atteindre un effectif.

5 | Comment jouer ?

Nuit, jour et élimination

La nuit, tous ferment les yeux. Seules les personnes appelées ouvrent les yeux, désignent leurs choix sans parler, puis les referment avant l'appel suivant. Le meneur indique clairement quand un groupe se rendort.

Au matin, il révèle les victimes, applique les effets déclenchés par leurs morts, puis fait éventuellement grogner l'Ours. Les survivants discutent : ils peuvent mentir sur leur identité et sur leurs soupçons, mais ne montrent pas leur carte. Les éliminés restent silencieux et n'aident personne par des regards ou des gestes.

Au signal du vote, chacun désigne simultanément un suspect. La personne ayant le plus de voix est éliminée et montre son rôle. Sans Capitaine, une égalité conduit à un nouveau vote limité aux ex æquo ; si l'égalité demeure, personne n'est éliminé. Avec Capitaine, sa voix compte double et il désigne la victime parmi les ex æquo. Après les conséquences éventuelles, la nuit recommence si aucun camp n'a gagné.

Les 19 types de personnages

Simple Loup-Garou. Chaque nuit, tous les membres de la meute désignent ensemble une victime non Loup-Garou. Ils se reconnaissent pendant cet appel. Le jour, ils participent aux débats et aux votes comme les autres.

Infect Père des Loups. Il participe à la meute. Une fois dans la partie, après son endormissement, il peut demander d'infecter sa victime au lieu de la dévorer. Le meneur avertit secrètement la victime : elle rejoint la meute à partir des appels suivants. Un personnage possédant un pouvoir nocturne le garde en plus de son nouveau camp, sauf exception précisée par son rôle. La guérison de la Sorcière ne retire pas l'infection.

Grand-Méchant-Loup. Il participe à la meute puis se réveille une seconde fois pour dévorer une autre victime non Loup-Garou, tant qu'aucun autre Loup-Garou n'a été éliminé. Dès qu'un de ses congénères est mort, cette seconde attaque disparaît ; il reste membre de la meute.

Simple Villageois. Il ne possède aucun appel nocturne. Son pouvoir est de comparer les paroles, de défendre les innocents et de voter. Il gagne avec le village, même s'il a été éliminé avant la victoire.

Cupidon. La première nuit seulement, il désigne deux amoureux, dont lui-même s'il le souhaite. Le meneur les avertit puis les réveille ensemble pour qu'ils se reconnaissent. Ils ne doivent jamais nuire l'un à l'autre. La mort de l'un provoque immédiatement celle de l'autre. Si leurs camps sont opposés, ils doivent survivre seuls tous les deux pour gagner contre tous les autres.

Voyante. Chaque nuit, elle désigne une personne ; le meneur lui montre sa carte Rôle. Une carte peut ne pas montrer un changement de camp intervenu par infection : ne remplacez pas la lecture de carte par une annonce inventée du camp actuel.

Deux Sœurs. Les deux titulaires ouvrent les yeux ensemble la première nuit pour se reconnaître. Elles défendent le village. Le livret propose aux expérimentés de les rappeler de temps en temps pour une courte concertation silencieuse ; pour débuter, utilisez seulement la reconnaissance initiale.

Petite Fille. Elle peut entrouvrir les yeux pendant l'appel collectif des Loups-Garous uniquement. Si la meute la surprend, elle peut la choisir comme victime à la place de la victime prévue. Elle ne peut pas ouvrir grand les yeux en se faisant passer pour un loup et ne reçoit pas d'appel individuel.

Renard. À son appel, il peut désigner une personne et ses deux voisins encore en jeu. Le meneur indique si ce groupe contient au moins un Loup-Garou, sans montrer de carte ni préciser lequel. Réponse positive : il garde son pouvoir. Réponse négative : il a innocenté ce groupe à cet instant, mais perd son pouvoir pour le reste de la partie. Il peut choisir de ne pas sonder un soir.

Chevalier à l'Épée Rouillée. S'il est dévoré, il meurt, mais contamine le premier Loup-Garou responsable rencontré à sa gauche autour du cercle. Ce loup meurt au début de la nuit suivante ; le meneur révèle cette mort au matin qui suit. Ce n'est pas une élimination immédiate au même matin que le Chevalier.

Ancien. Il survit à la première attaque dévorante de la meute et meurt à la seconde. Le meneur conserve secrètement le nombre de vies restantes. Le vote, le poison de la Sorcière ou le tir du Chasseur le tuent immédiatement et privent les villageois de leurs pouvoirs spéciaux pour la fin de la partie. La mort par chagrin ne provoque pas cette perte. Une guérison ne lui rend qu'une vie. L'Infect Père des Loups ne l'infecte pas.

Sorcière. Elle dispose d'une guérison et d'un poison pour toute la partie, chacun utilisable une seule fois. Le meneur lui indique la ou les victimes des loups ; une guérison sauve une personne, y compris elle-même. Le poison élimine une personne de son choix. Elle peut utiliser ses deux potions pendant la même nuit. Notez les dépenses : elles ne se rechargent pas à chaque tour.

Montreur d'Ours. Chaque matin, après les victimes, le meneur grogne si au moins un de ses deux voisins encore vivants est Loup-Garou. Les places des morts ne comptent plus. Si le Montreur est infecté, le meneur grogne tous les matins tant qu'il vit. Le grognement est public, mais n'identifie pas le voisin suspect.

Chasseur. À sa mort, quelle qu'en soit la cause, il désigne immédiatement un autre joueur à éliminer, sous réserve de ne pas avoir perdu son pouvoir par l'Ancien. Ce tir peut déclencher d'autres conséquences. Infecté, il cherche à favoriser les loups. Si la chaîne tue tout le monde, aucun camp ne gagne.

Enfant Sauvage. La première nuit, il choisit secrètement un modèle. Tant que celui-ci vit, il défend le village ; quand son modèle meurt, il devient Loup-Garou et rejoint la meute dès la nuit suivante. Le rôle du modèle n'y change rien. Il peut contribuer à éliminer son modèle.

Chien-Loup. La première nuit, il choisit définitivement de rester villageois ou de rejoindre les loups. Le meneur prend ce choix secrètement avant le premier appel de la meute, pour savoir s'il doit y participer. Il ne peut changer d'avis plus tard.

Loup-Garou Blanc. Il chasse chaque nuit avec la meute, mais gagne seulement s'il reste le seul survivant. À partir de la deuxième nuit, une nuit sur deux, il est réveillé seul après la meute et peut

tuer un autre Loup-Garou. C'est un ennemi des deux camps ; n'annoncez pas une victoire commune avec les loups tant qu'il poursuit son objectif.

Joueur de Flûte. Chaque nuit, il désigne deux nouvelles personnes à charmer, ou la dernière encore non charmée s'il n'en reste qu'une, jamais lui-même. Le meneur les avertit puis réveille tous les charmés pour qu'ils se reconnaissent. Ils gardent leurs pouvoirs et leur camp. Dès que tous les autres survivants sont charmés et que le Joueur de Flûte est vivant, il gagne seul. Le charme ne se transmet pas entre amoureux et la Sorcière ne le guérit pas. Infecté, il perd cet objectif et devient simple Loup-Garou.

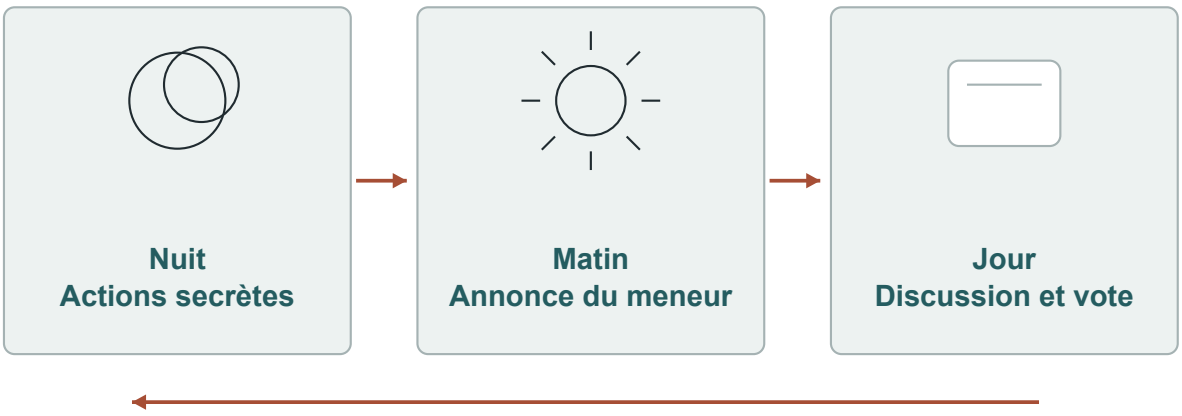
Ange. Sa présence impose de commencer par un jour. S'il est éliminé pendant le premier tour par le vote, les loups ou le poison, il gagne seul immédiatement. S'il survit à ce premier cycle, il devient simple Villageois. S'il tombe amoureux, son objectif d'Ange disparaît : il doit survivre avec son partenaire.

Résoudre les conséquences sans se tromper

Après chaque élimination, vérifiez les amoureux, le Chasseur, le modèle de l'Enfant Sauvage et la transmission du Capitaine. Réglez les conséquences déclenchées avant de continuer la phase. Vérifiez ensuite les conditions de victoire. N'appelez plus un mort pour lui faire utiliser un pouvoir ultérieur.

Certaines interactions très rares de morts simultanées ou d'infections croisées ne sont pas entièrement arbitrées dans le livret de référence. Ne les présentez pas comme des décisions officielles : le meneur doit convenir d'un arbitrage annoncé avant de réunir les rôles concernés. Pour apprendre, les compositions simples ci-dessus évitent ces conflits.

UN CYCLE DE NUIT ET DE JOUR



Puis une nouvelle nuit, si aucun camp n'a gagné.

La nuit, le meneur appelle seulement les personnages présents. Au matin, il annonce les conséquences ; les survivants discutent puis votent. Les joueurs éliminés gardent le silence. Le cas de l'Ange au premier jour est expliqué dans les pouvoirs.

6 | Un exemple de partie

Neuf personnes se réunissent : Nora mène, huit incarnent des habitants. Alice et Bob sont Loups-Garous ; Chloé est Voyante ; David est Sorcière ; Emma, Farah, Hugo et Inès sont simples Villageois. La liste n'est connue que de Nora.

Première nuit : Nora fait fermer les yeux. Elle appelle Chloé, qui désigne Bob et voit sa carte de loup. Chloé se rendort. Nora appelle les deux loups ; ils désignent Emma, puis se rendorment. Elle réveille David et lui indique Emma : il dépense sa guérison. Son poison reste disponible.

Au matin, Nora annonce seulement qu'il n'y a pas de victime. Elle ne dit pas qu'Emma a été sauvée. Chloé veut accuser Bob sans se rendre trop visible : elle évoque un soupçon. Bob la contredit et accuse Farah. Tout le monde discute, puis vote simultanément. Bob recueille le plus de voix, révèle son loup et reste ensuite silencieux.

Deuxième nuit : Chloé voit qu'Alice est loup. Alice, seule dans la meute, désigne Hugo. David ne peut pas guérir une seconde fois ; il n'emploie pas son poison. Hugo meurt au matin. Chloé explique clairement ses deux observations. Si le vote élimine Alice, il ne reste aucun loup : le village gagne, Hugo compris.

Si le village avait éliminé Chloé au premier jour, il aurait perdu sa source d'information. Ce serait une erreur de déduction, pas une faute de règle. Le meneur doit laisser cette possibilité sans aider secrètement le village.

7 | Comment gagner ?

Le village gagne dès que tous les Loups-Garous sont éliminés, si aucun objectif particulier n'a déjà mis fin à la partie. Les loups gagnent lorsqu'ils ont éliminé leurs adversaires. Le livret de référence demande l'élimination des autres habitants : une simple égalité numérique avec le village ne remplace pas cette condition tant que des pouvoirs peuvent encore changer le résultat.

Le Loup-Garou Blanc doit rester seul ; le Joueur de Flûte doit avoir charmé tous les autres survivants ; l'Ange doit accomplir son objectif initial ; des amoureux de camps opposés doivent rester les deux seuls survivants. Les objectifs particuliers interrompent la partie dès qu'ils sont remplis. La victoire d'un camp se partage avec ses membres déjà éliminés, selon leur camp effectif. Il n'y a pas de score de cartes. Si personne ne survit, aucun camp ne gagne.

AIDE VISUELLE DU MENEUR · QUI APPELER ?

PREMIÈRE NUIT

1. Cupidon
2. Amoureux
3. Voyante
4. Deux Sœurs
5. Enfant Sauvage
6. Montreur d'Ours : repérage
7. Meute des loups
8. Infect Père des Loups
9. Grand Méchant Loup
10. Sorcière
11. Renard
12. Joueur de Flûte
13. Joueurs charmés

NUITS SUIVANTES

1. Voyante
2. Meute des loups
3. Loup Blanc : nuits paires dès 2
4. Infect Père des Loups
5. Grand Méchant Loup
6. Sorcière
7. Renard
8. Joueur de Flûte
9. Joueurs charmés

Annoncer le matin → résoudre les conséquences → vérifier les victoires → ouvrir les débats et le vote.

Ordre de conduite retenu dans le chapitre : saute les appels absents. Le choix secret du Chien-Loup se fait avant la meute lors de la première nuit. La Petite Fille peut espionner uniquement pendant la meute. Le meneur vérifie les effets et les victoires après les éliminations.

8 | Les erreurs à éviter

- Meneur : changer la voix, regarder longuement une place ou toucher bruyamment une victime révèle des informations. Gardez la même façon de parler et de vous déplacer.
- Oublier l'Ange : commencer par une nuit rend son objectif initial faux.

- Rendre une potion à la Sorcière, rappeler un mort ou laisser le Renard sonder après une réponse négative.
- Faire grogner l'Ours en comptant un voisin éliminé ; tuer le loup rouillé trop tôt.
- Déclarer automatiquement une victoire à égalité numérique ; oublier les objectifs solitaires et les conversions.
- Utiliser tous les rôles pour « faire plus complet » : leur description complète n'oblige pas à les réunir.

9 | Astuces pour débuter

Joueurs : comparez les votes et les changements d'avis, pas seulement le volume de la voix. Une accusation peut être honnête et fausse. Meneur : préparez la liste des appels correspondant exactement aux cartes distribuées et cochez les ressources à usage unique. Un premier éliminé peut devenir votre assistant silencieux après avoir reçu vos explications.

Aide-mémoire spécial meneur : installation et première nuit

- Avant le départ : plan des places ; rôles ; camps ; ressources de la Sorcière ; infection disponible ; Capitaine éventuel. Avec Ange, débat et vote avant toute nuit.
- Prévoir le choix secret du Chien-Loup avant le premier réveil de la meute.
- Première nuit, dans l'ordre du livret, en omettant les absents : Cupidon ; amoureux ; Voyante ; Deux Sœurs ; Enfant Sauvage ; identification du Montreur d'Ours ; meute ; Infect Père des Loups ; Grand-Méchant-Loup ; Sorcière ; Renard ; Joueur de Flûte ; tous les charmés.
- Pendant l'appel collectif de la meute, la Petite Fille peut espionner. Elle n'ouvre pas les yeux pendant les autres appels.
- Le Loup-Garou Blanc ne reçoit pas d'attaque solitaire la première nuit.

Aide-mémoire spécial meneur : nuits suivantes et jour

- Début de nuit : retirer le loup condamné par l'Épée Rouillée si son délai arrive ; ne pas l'autoriser à chasser. Son décès sera annoncé au matin.
- Nuit : Voyante ; meute avec nouveaux loups ; Loup-Garou Blanc une nuit sur deux à partir de la deuxième ; Infect Père des Loups s'il conserve son pouvoir ; Grand-Méchant-Loup tant que permis ; Sorcière ; Renard s'il peut encore sonder ; Joueur de Flûte ; charmés.
- Matin : révéler les morts ; résoudre les conséquences et vérifier les victoires ; grognement de l'Ours selon les voisins vivants ; débat ; vote simultané ; égalité selon Capitaine ou second vote ; conséquences ; nouvelle vérification des victoires.
- Après chaque mort : amoureux ? Chasseur actif ? modèle de l'Enfant Sauvage ? Capitaine ? Ancien et perte des pouvoirs ? victoire solitaire ?
- Feuille de suivi : guérison utilisée ; poison utilisé ; infection utilisée ; première attaque sur l'Ancien ; Renard privé de pouvoir ; charmés ; loup rouillé et échéance ; nuits paires du Loup-Garou Blanc.

10 | Résumé express

- Distribuer une carte par habitant ; le meneur est une personne supplémentaire sans rôle.
- Nuit : seuls les personnages appelés ouvrent les yeux ; jour : victimes, débat puis vote.
- Les morts montrent leur carte, appliquent les conséquences requises puis restent silencieux.
- Capitaine : voix double, départage et succession à sa mort.
- La liste d'appel dépend des rôles réellement distribués ; voir l'aide-mémoire meneur juste avant ce résumé.
- Vérifier les objectifs spéciaux et les changements de camp avant d'annoncer une victoire.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Zygomatic : présentation et livret Best of Werewolves
https://www.zygomatic-games.com/fr/game/les-loups-garous-de-thiercelieux-best-of/

Livret de référence de la compilation, juillet 2017 (copie du document éditeur)
https://cdn.1j1ju.com/medias/b1/9c/f7-best-of-les-loups-garous-de-thiercelieux-regle.pdf

Blackjack

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 7 joueurs	**Moyenne**

Nombre total, croupier inclus ; conventions de table détaillées, sans argent.

Évaluation éditoriale : Choix probabilistes avec information incomplète ; hasard important.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 à 30 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes classiques

VERSION PRÉSENTÉE : Table pédagogique sans argent : règles de table précisées dans le chapitre.

1 | Découvrir le jeu

Au Blackjack, chaque personne joue contre le donneur, appelé croupier. Le but est de s'approcher de 21 sans le dépasser. Les règles de table varient : nous fixons ici une table pédagogique à un jeu, où le croupier reste sur tout 17, même avec un As compté 11. Les jetons n'ont aucune valeur monétaire.

2 | Le matériel

Il faut 52 cartes sans joker, une place pour les cartes du croupier et des jetons. Pour notre table de deux à sept personnes au total, une personne tient la banque et les autres jouent. Donnez vingt jetons aux joueurs et gardez deux cents jetons à la banque. Misez deux jetons par main afin de pouvoir payer le bonus de Blackjack sans demi-jeton. Cette réserve et cette mise fixe sont des choix pratiques du livre.

3 | Le but

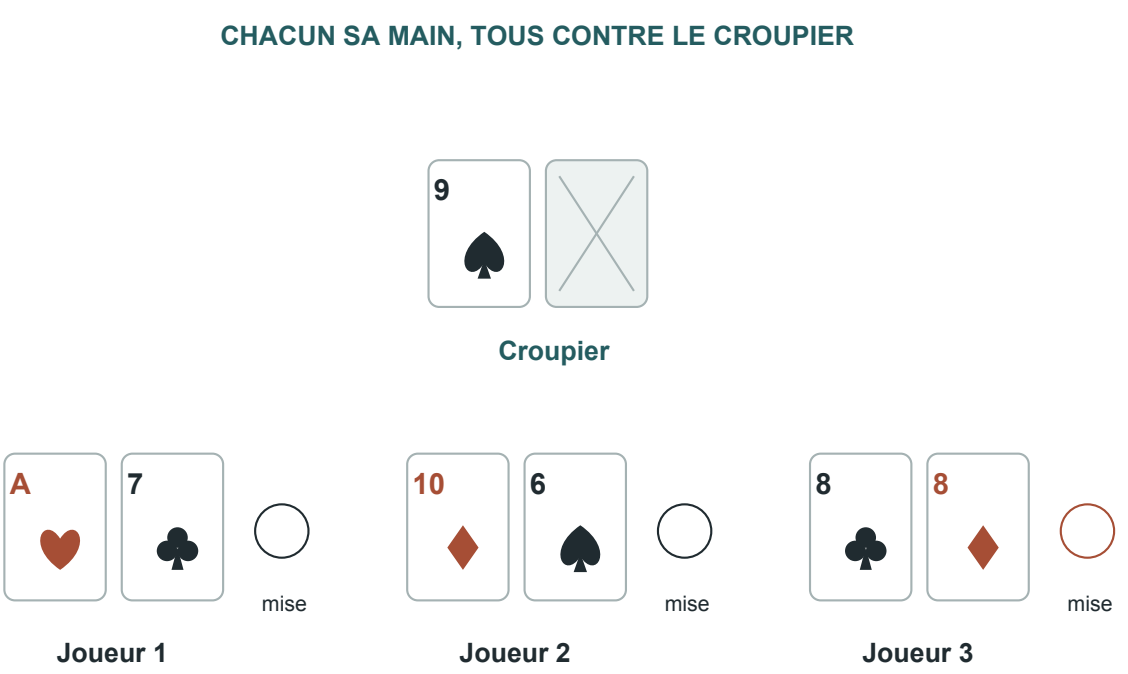
Bats la main du croupier : ton total doit être supérieur au sien sans dépasser 21, ou le croupier doit dépasser 21 alors que tu es encore en jeu. Tu ne dois pas battre les autres joueurs. Si tu dépasses 21, tu perds immédiatement, même si le croupier dépasse aussi ensuite.

4 | Préparer et distribuer

Le croupier mélange et fait couper. Chaque joueur pose sa mise avant de recevoir des cartes. Donne une carte visible à chacun, puis une carte visible au croupier. Recommence : les joueurs ont deux cartes visibles ; la deuxième du croupier reste cachée.

Les cartes de 2 à 10 valent leur nombre ; Valets, Dames et Rois valent 10. Chaque As vaut 1 ou 11, selon ce qui arrange la main sans la faire dépasser 21. As-6 vaut 7 ou 17 : c'est un 17 souple. As-6-10 vaut 17, car l'As doit maintenant compter 1.

Un As et une carte de valeur 10 dans les deux cartes initiales font un Blackjack, dit naturel. Un total de 21 obtenu avec trois cartes, ou après séparation d'une paire, n'est pas un naturel.



Une table après la distribution initiale : deux cartes par joueur et deux au croupier, dont une cachée dans la variante décrite. Chaque joueur compare sa main au croupier. Les mises restent séparées ; les cartes du croupier ne sont pas des cartes communes à additionner aux mains.

5 | Jouer la main et les options

Vérifier le naturel du croupier

Dans notre convention, si sa carte visible est un As ou vaut 10, le croupier vérifie discrètement s'il a un naturel avant que les joueurs agissent. S'il en a un, les mains ordinaires perdent et les naturels adverses font égalité. Sinon, le jeu continue sans révéler sa carte cachée. Avec une autre carte visible, son naturel est impossible.

Choisir son action

Le premier joueur à gauche du croupier agit, puis les autres, dans le sens horaire. À ton tour, tu peux **tirer** : recevoir une carte visible et décider de nouveau, tant que tu ne dépasses pas 21. Tu peux **rester** : conserver ton total et ne plus demander de carte. À 21, reste ; au-dessus, ta mise est prise immédiatement.

Tu peux aussi **doubler**, seulement avec tes deux cartes initiales : ajoute une mise égale à la première, reçois exactement une carte puis reste obligatoirement. Nous n'autorisons pas le double après séparation ; cette limite est une convention de table et n'est pas universelle.

Si tes deux cartes ont le même rang, tu peux **séparer** la paire : ajoute la même mise, forme deux mains d'une carte et donne une deuxième carte à chacune. Joue-les séparément, de gauche à droite. Ici, une seule séparation est permise, sans nouvelle séparation ni double ensuite. Si ce sont deux As, chacun reçoit exactement une carte et doit rester. Un As et un 10 obtenus ainsi valent 21 ordinaire, payé comme une victoire normale.

L'assurance

Si le croupier montre un As, il peut proposer l'assurance avant de vérifier son naturel. C'est une mise séparée, jusqu'à la moitié de ta mise de départ. Elle gagne deux fois sa valeur de bénéfice si le croupier a Blackjack ; sinon elle est perdue. Avec une mise initiale de deux jetons, une assurance d'un jeton rapporte deux jetons de bénéfice, plus le retour de ce jeton, en cas de naturel du croupier. Ta main principale est réglée séparément. L'assurance est facultative et ne protège pas contre un simple 21 en plusieurs cartes.

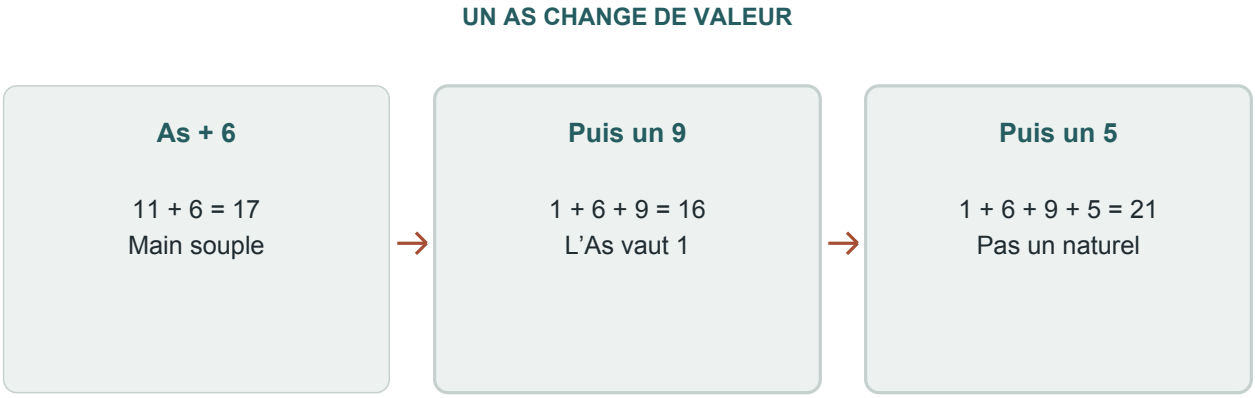
Le tour du croupier

Après tous les joueurs, le croupier révèle sa carte cachée. Il tire jusqu'à atteindre au moins 17 et reste sur 17 à 21, y compris As-6. Il n'adapte pas ce choix à tes cartes. Si tous les joueurs ont déjà sauté, il peut encaisser sans compléter une main devenue inutile.

Entre deux donnes, rassemblez et mélangez toutes les cartes. Si une donne exceptionnelle épuise la pioche, mélangez seulement les cartes des donnes précédentes, jamais celles des mains en cours ; avec le mélange après chaque donne retenu ici, utilisez alors un deuxième jeu de secours de 52 cartes, annoncé avant de commencer.

6 | Un exemple pour comprendre

Tu reçois As et 6 : ton total peut être 17. Tu tires un 9 : 11 + 6 + 9 ferait 26, mais l'As passe à 1 et ton total devient 16. Tu peux encore tirer ou rester. Si tu tires un 5, tu obtiens 21 avec quatre cartes, pas un Blackjack naturel.



L’As peut passer de 11 à 1 pour éviter de dépasser 21.

Dans une autre main, tu as 19 et le croupier termine à 18 : ta mise de deux jetons gagne deux jetons de bénéfice. Ton voisin, qui a 17, perd sa mise, même si tu as gagné : chacun affronte la banque séparément.

7 | Régler les mises et finir la partie

Une victoire normale paie 1 pour 1 : la mise revient avec un bénéfice égal. Un Blackjack naturel gagne 3 pour 2 : pour deux jetons misés, récupère ta mise plus trois jetons. Un naturel bat tout 21 obtenu en plusieurs cartes. Deux naturels font égalité.

Si toi et le croupier avez le même total sans naturel prioritaire, c'est une égalité : récupère ta mise, sans bénéfice. Si le croupier dépasse 21, toutes les mains restées en jeu gagnent, mais les mains qui avaient déjà dépassé 21 restent perdantes. Les mains séparées et les assurances se règlent individuellement.

Pour une séance familiale, convenez de dix donnes, puis comparez les jetons des joueurs ; ce classement est une convention de séance, pas le but officiel d'une main. Si un joueur ne peut plus miser, il s'arrête ou attend une nouvelle séance. La banque doit pouvoir payer les gains : si sa réserve est insuffisante, ajoutez des jetons fictifs de même valeur avant une nouvelle donne.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne fixe pas toujours l'As à 11. Ne demande pas une deuxième carte après avoir doublé. Ne paie pas un 21 après séparation au tarif du naturel. Ne laisse pas le croupier choisir de tirer sur 18 pour battre une main : il suit ses obligations. Vérifie les règles de table avant toute autre version : notamment les As séparés et le 17 souple.

9 | Bien débuter

Compte d'abord la main avec tous les As à 1, puis ajoute 10 si cela reste sous 22. Repère les mains souples, qui supportent mieux une carte supplémentaire. Observe la carte visible du croupier, mais accepte qu'un bon choix peut perdre. Pour apprendre, commence par tirer et rester, puis ajoute double et séparation une fois les totaux bien compris.

10 | Résumé express

- Chaque joueur mise avant de recevoir deux cartes ; le croupier cache sa seconde carte.
- Nombres à leur valeur, figures à 10, As à 1 ou 11.
- Tire, reste, double sur tes deux premières cartes ou sépare une paire selon les conventions indiquées.
- Au-dessus de 21 : défaite immédiate. Le croupier tire sous 17 et reste dès 17, même souple.
- Victoire normale : 1 pour 1 ; naturel As + 10 initial : 3 pour 2 ; égalité : mise rendue.
- Joue avec des jetons sans argent et règle chaque main séparément contre la banque.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Bicycle : Blackjack, valeurs, tours et options
https://bicyclecards.com/how-to-play/blackjack

Catan

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
3 à 4 joueurs	Moyenne

Évaluation éditoriale : Planifier les constructions, négocier et adapter ses choix aux ressources.

DURÉE APPROXIMATIVE : 60 à 90 min

CATÉGORIE : Jeux de plateau

VERSION PRÉSENTÉE : Jeu de base à 3 ou 4 joueurs, règles et almanach 2020 ; sans extension.

1 | Présentation du jeu

Sur l'île de Catan, vous installez des colonies, tracez des routes et transformez certaines colonies en villes. Les terrains donnent des ressources. Il faudra les échanger et les dépenser pour développer votre petite communauté.

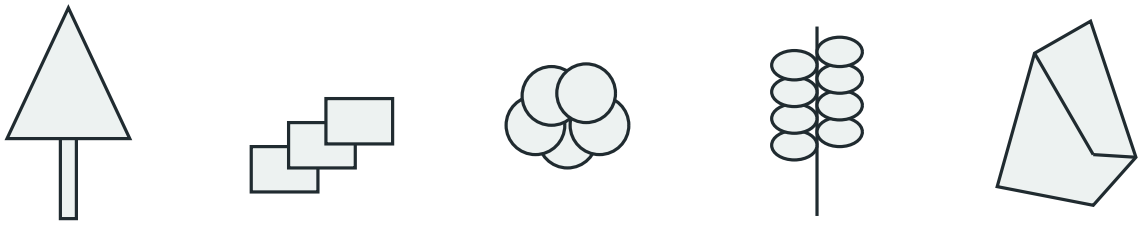
Ce chapitre suit le jeu de base et l'almanach 2020 à 3 ou 4 joueurs. Il emploie les noms français courants : argile, bois, laine, blé et minerai. Les extensions, la variante officielle à deux et l'édition 2025 ne sont pas décrites ici. N'ajoutez donc pas un cinquième joueur avec cette seule règle.

2 | Matériel nécessaire

- 19 tuiles de terrain : 4 forêts, 4 pâturages, 4 champs, 3 collines, 3 montagnes et 1 désert.
- 6 éléments de cadre maritime, 9 marqueurs de port et 18 jetons numérotés.
- 95 cartes Ressource : 19 de chaque type.
- 25 cartes Développement : 14 Chevaliers, 2 Construction de routes, 2 Découverte, 2 Monopole et 5 Point de victoire.
- Pour chacune des 4 couleurs : 15 routes, 5 colonies et 4 villes, soit 60 routes, 20 colonies et 16 villes.
- 2 dés à six faces, 1 voleur, 4 fiches de coûts et 2 cartes de récompense : Route la plus longue et Armée la plus puissante.

Il faut le matériel spécial du jeu de base. Les dessins du livre expliquent des situations ; ils ne remplacent pas le plateau, les cartes et les jetons de votre boîte.

ASSOCIER CHAQUE TERRAIN À SA RESSOURCE



Bois	Argile	Laine	Blé	Minerai
Forêt	Colline	Pâturage	Champ	Montagne

Cinq ressources différentes : bois, argile, laine, blé et minerai. Ces pictogrammes originaux servent de repères ; ils ne remplacent pas les illustrations ni les mots imprimés sur les cartes de ta boîte. Le désert ne produit aucune ressource.

3 | Le but du jeu

Atteins au moins 10 points de victoire pendant ton propre tour. Tes colonies et tes villes rapportent des points. Des récompenses et certaines cartes peuvent compléter ton total. Tu commences avec deux colonies, donc déjà 2 points.

4 | Préparer la partie

Construire une île variable

1. Assemblez le cadre maritime en faisant correspondre ses repères. Mélangez les 19 terrains et placez-les à l'intérieur en rangées de 3, 4, 5, 4 et 3 tuiles.
2. Gardez les ports du cadre ou recouvrez leurs neuf emplacements avec les marqueurs mélangés. Un port doit ouvrir sur ses deux intersections côtières.
3. Placez au hasard les 18 nombres, un sur chaque terrain sauf le désert. Deux nombres rouges, 6 ou 8, ne doivent jamais être sur des tuiles voisines par un côté ; échangez des jetons si nécessaire. Placez le voleur dans le désert.
4. Triez les ressources en cinq piles communes : c'est la banque. Mélangez les cartes Développement et posez-les face cachée. Laissez les deux récompenses à côté.
5. Chacun prend une couleur complète et sa fiche de coûts. À 3, rangez la quatrième couleur.

Installer les premières colonies

6. Chacun lance les deux dés. Le plus grand total commence ; relancez entre les personnes à égalité si nécessaire.
7. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun pose gratuitement 1 colonie sur une intersection libre, puis 1 route sur un côté qui part de cette colonie. Une intersection est un coin où les terrains se rencontrent ; une route se place le long d'un côté.

8. Respectez dès maintenant la distance : aucune colonie ni ville ne doit être sur un coin directement voisin d'une autre, même de sa propre couleur.
9. Faites une seconde tournée dans l'ordre inverse. Le dernier pose donc sa seconde colonie et sa seconde route immédiatement ; le premier pose en dernier. La deuxième colonie n'a pas besoin d'être reliée à la première.
10. Après sa deuxième colonie, chacun prend une ressource par terrain productif qui la touche. Ne donnez rien pour la première. Le joueur désigné à l'étape 6 commence ensuite la partie ; le jeu reprend dans le sens des aiguilles d'une montre.

A et C peuvent être occupés ; B reste sans bâtiment.



B et D sont voisins d’une colonie : aucune nouvelle colonie ici.

Schéma local : les bâtiments sont sur les coins et les routes sur les côtés. Un coin directement voisin doit rester sans bâtiment.

5 | Comment jouer ?

A. Lancer les dés : tout le monde peut recevoir

À ton tour, lance les deux dés et additionne-les. Sauf sur un 7, les terrains portant ce nombre produisent. Pour chaque colonie qui touche un terrain concerné, son propriétaire reçoit 1 carte de ce terrain ; une ville en reçoit 2. Cela vaut pour tous les joueurs, même ceux dont ce n'est pas le tour.

La forêt donne du bois ; les collines, de l'argile ; les pâturages, de la laine ; les champs, du blé ; les montagnes, du minerai. Le désert ne donne rien. Le terrain occupé par le voleur ne produit rien, même si son nombre sort.

Gardez vos ressources cachées, mais annoncez honnêtement combien vous en avez si quelqu'un le demande. Si la banque manque d'une ressource pour payer plusieurs joueurs, personne ne reçoit de ce type pour cette production. Si une seule personne doit en recevoir, donnez-lui ce qui reste, même si cela ne couvre pas tout. Les autres types sont distribués normalement.

B. Sur un 7 : défausser, déplacer, voler

Il n'y a aucune production. Chaque joueur qui possède plus de 7 cartes Ressource en rend la moitié à la banque, arrondie vers le bas. Avec 9 cartes, on en rend 4. Les cartes Développement ne comptent pas. À 7 cartes exactement, on ne défausse rien.

Puis le joueur qui a lancé déplace le voleur sur un autre terrain, y compris éventuellement le désert. S'il y a des colonies ou villes autour, il choisit un de leurs propriétaires ayant des ressources et lui prend une carte Ressource au hasard. Il ne vole qu'une carte au total. Sans victime ayant des ressources, il ne prend rien.

Résolvez tout cela avant les échanges. Le voleur bloque seulement la production du terrain où il se trouve ; il ne détruit aucun bâtiment.

C. Échanger des ressources

Après la production ou le 7, tu peux négocier avec les autres : « Je propose un bois contre une argile. » Chacun peut refuser. Tous les échanges entre joueurs doivent t'impliquer pendant ton tour : les autres ne commercent pas entre eux à ce moment-là.

On échange des ressources contre des ressources de types différents. On ne donne pas gratuitement des cartes et on ne vend ni bâtiments ni cartes Développement. Une promesse pour plus tard n'oblige pas à réaliser un échange futur.

Tu peux aussi échanger avec la banque : 4 cartes identiques contre 1 ressource de ton choix. Si tu as une colonie ou ville sur un port, son tarif s'applique : 3 cartes identiques contre 1 à un port 3:1 ; 2 cartes du type dessiné contre 1 à un port spécialisé 2:1. Posséder une route près du port ne suffit pas.

D. Construire et acheter

Dans la séquence de découverte retenue ici, termine tes échanges avant de construire. Tu peux construire plusieurs fois si tu peux payer et s'il reste les pièces nécessaires dans ta réserve. Les cartes dépensées retournent à la banque.

Projet	Ressources à payer	Points
Route	1 bois + 1 argile	0
Colonie	1 bois + 1 argile + 1 laine + 1 blé	1
Ville	3 minerais + 2 blés	2 au total
Développement	1 minerai + 1 laine + 1 blé	Selon la carte

Une route doit prolonger ton réseau ou partir de l'un de tes bâtiments. Un côté ne reçoit qu'une route. Tu ne peux pas prolonger une route à travers une colonie ou ville adverse.

Une nouvelle colonie doit toucher l'une de tes routes et respecter la distance : les coins immédiatement voisins doivent rester sans bâtiment. Les deux premières colonies sont les seules exemptées de liaison au réseau.

Une ville remplace une de tes colonies : remets la petite maison dans ta réserve. Elle vaut 2 points en tout, et non 3, et double la production locale. Pas de ville directement sur un coin vide. Les stocks de pièces sont limités ; on ne fabrique pas une sixième colonie.

E. Utiliser les cartes Développement

Quand tu achètes une carte, prends le dessus de la pile et garde-la secrète. Tu ne peux pas l'échanger. Tu peux jouer au plus une carte Développement d'action par tour, seulement pendant ton tour, y compris avant de lancer les dés. Une carte achetée ce tour-ci attend un tour ultérieur, sauf les Points de victoire révélés pour gagner.

- Chevalier : déplace le voleur et vole une ressource comme plus haut. Il n'y a pas de défausse de la moitié des mains, car tu n'as pas lancé un 7. Garde le Chevalier joué visible devant toi.
- Construction de routes : place gratuitement jusqu'à 2 routes, dans les limites de ton stock et des placements autorisés. La deuxième peut prolonger la première.
- Découverte : prends 2 ressources disponibles à la banque, identiques ou différentes.
- Monopole : annonce un type de ressource. Tous les autres te donnent toutes leurs cartes de ce type. La banque ne donne rien.
- Point de victoire : conserve cette carte cachée. Elle vaut 1 point. Révèle tes cartes de ce type seulement quand elles te permettent d'atteindre la victoire pendant ton tour ; tu peux en révéler plusieurs, même achetées ce tour-ci.

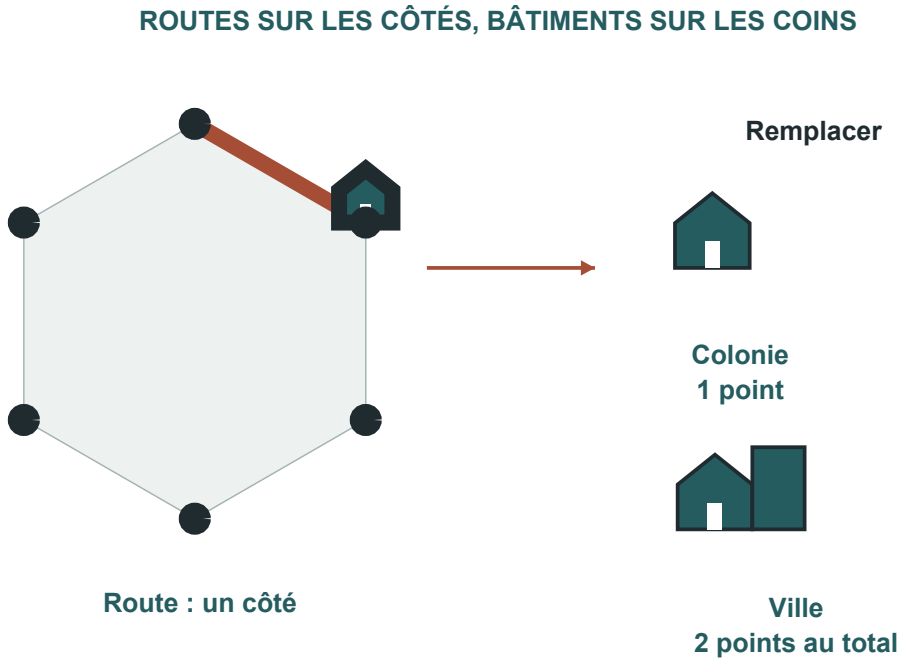
Après leur utilisation, les cartes d'action restent hors de la pioche. Les Chevaliers joués restent visibles pour compter l'armée. Les autres effets sont terminés après leur résolution.

F. Les deux récompenses

La Route la plus longue vaut 2 points. Le premier réseau qui contient un trajet continu d'au moins 5 routes l'obtient. Compte un seul trajet sans utiliser deux fois la même route : n'additionne pas toutes les branches. Une boucle peut compter. Une colonie adverse coupe le trajet.

Il faut dépasser la longueur du détenteur pour lui prendre la récompense. En cas de coupure, il la garde s'il reste à égalité au sommet avec au moins 5 routes. Sinon, elle va au joueur seul en tête avec au moins 5 routes ; s'il n'y en a pas, remettez-la de côté jusqu'à ce qu'un joueur remplisse seul les conditions.

L'Armée la plus puissante vaut aussi 2 points. La première personne ayant joué 3 Chevaliers l'obtient. Une autre doit avoir joué strictement plus de Chevaliers pour la prendre. Les cartes encore cachées ne comptent pas.



Sur ce fragment schématique d'île, une route suit un côté et un bâtiment occupe un sommet. La ville représente deux points au total et remplace une colonie ; ce n'est pas une seconde colonie posée à côté. Les pièces sont des silhouettes génériques.

6 | Un exemple de partie

Alice joue avec Bob et Chloé. Elle possède une colonie contre une forêt portant le 8. Bob a une ville contre cette même forêt. Chloé lance 8 : Alice prend 1 bois et Bob 2 bois, même si c'est le tour de Chloé.

Au tour d'Alice, son lancer n'ajoute rien à sa main. Elle a 2 bois, 1 argile, 1 laine et 1 minerai. Elle veut construire une colonie, mais il lui manque du blé. Bob accepte 1 de ses bois contre 1 blé. Alice possède maintenant bois, argile, laine et blé : elle les paie à la banque.

Elle pose sa colonie à l'extrémité d'une de ses routes, sur un coin libre dont les coins voisins sont vides. Elle gagne 1 point et pourra produire sur les terrains qui touchent ce nouveau coin. Son minerai reste dans sa main. Elle termine son tour.

Un peu plus tard, Bob lance 7. Alice a 9 ressources et en rend 4 de son choix ; Chloé en a 7 et ne rend rien. Bob déplace ensuite le voleur vers la forêt 8. Il choisit Alice comme victime et lui prend 1 ressource au hasard. Tant que le voleur reste là, le 8 ne donnera plus le bois de cette forêt, pour Alice comme pour Bob.

7 | Comment gagner ?

La partie se termine immédiatement pendant ton tour si tu possèdes au moins 10 points. Compte 1 par colonie, 2 par ville, 2 par récompense détenue et 1 par carte Point de victoire. Une route seule et un Chevalier seul ne valent aucun point.

Si tu atteins 10 pendant le tour d'un autre grâce à une récompense, attends ton propre tour ; tu dois encore avoir au moins 10 à ce moment-là. Tu peux gagner dès le début de ton tour, sans obligation de lancer les dés. Il n'y a pas de tour final pour les autres et pas de partage de victoire. Révéler plusieurs Points de victoire pour conclure ne consomme pas plusieurs cartes d'action.

8 | Les erreurs à éviter

- Recevoir seulement à son tour : chaque production concerne tous les propriétaires voisins.
- Poser une colonie juste à côté d'une autre : garde un coin libre entre les bâtiments.
- Compter 3 points pour une ville remplaçant une colonie : elle vaut 2 en tout.
- Défausser sur un Chevalier : cela n'arrive que sur le résultat 7 des dés.
- Jouer aussitôt une action achetée : elle doit attendre un tour ultérieur.
- Dépenser des ressources sans vérifier le lieu : paie seulement une construction légale.

9 | Astuces pour débuter

Cherche au départ plusieurs types de ressources et des nombres différents. Les 6 et 8 produisent souvent, mais la place pour s'étendre compte aussi. Avant un échange, formule un projet concret : « Cette argile me permettra de faire une route. »

Garde les fiches de coûts à portée de main. Avant la première partie, entraînez-vous ensemble à reconnaître un coin, un côté et un placement de colonie autorisé.

10 | Résumé express

- Départ : île de 19 tuiles ; chacun pose 2 colonies et 2 routes dans l'ordre aller-retour. Ressources de la seconde colonie seulement.
- Tour : dés et production pour tous ; échanges ; constructions et achats ; une action Développement au maximum, éventuellement avant les dés.
- 7 : les mains de plus de 7 ressources en perdent la moitié arrondie vers le bas ; déplacement du voleur et vol d'une carte.
- Coûts : route = bois + argile ; colonie = bois + argile + laine + blé ; ville = 3 minerais + 2 blés ; Développement = minerai + laine + blé.
- Placement : routes reliées ; colonies reliées et espacées ; villes à la place d'une colonie.
- Victoire : au moins 10 points pendant son propre tour.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

CATAN : règles et almanach du jeu de base, 2020
https://www.catan.com/sites/default/files/2021-06/catan_base_rules_2020_200707.pdf

CATAN : précisions officielles du jeu de base
https://www.catan.com/faq/basegame

CATAN : catalogue des livrets, éditions distinctes
https://www.catan.com/understand-catan/game-rules

Cluedo

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
3 à 6 joueurs	Moyenne

Évaluation éditoriale : Croiser des informations cachées et choisir ses questions.

DURÉE APPROXIMATIVE : 30 à 60 min

CATÉGORIE : Jeux de plateau

VERSION PRÉSENTÉE : Waddingtons/Hasbro 1996 : deux dés, sans bonus, possibilité de rester dans une pièce.

1 | Découvrir le jeu

Cluedo est un jeu de déduction. Trois cartes cachées donnent l'identité du coupable, l'arme et la pièce du crime. Tu te déplaces pour poser des questions et éliminer les fausses pistes. Nous choisissons la règle classique Waddingtons/Hasbro 1996, sans cartes bonus, pour trois à six participants ; les éditions récentes peuvent modifier les personnages et les déplacements.

2 | Le matériel

Prépare un plateau du manoir, six pions Personnage, six armes miniatures, 21 cartes comprenant six suspects, six armes et neuf pièces, une enveloppe, deux dés et une feuille d'enquête par personne avec un crayon. Les six armes classiques sont le poignard, le chandelier, le revolver, la corde, la clé anglaise et la matraque ou tuyau de plomb, selon la traduction. Les noms des cartes de ta boîte servent à formuler les questions.

3 | Le but

Découvre les trois cartes de l'enveloppe et fais une accusation exacte avant les autres. Une simple suggestion sert à obtenir un indice ; une accusation engage ta seule chance de gagner.

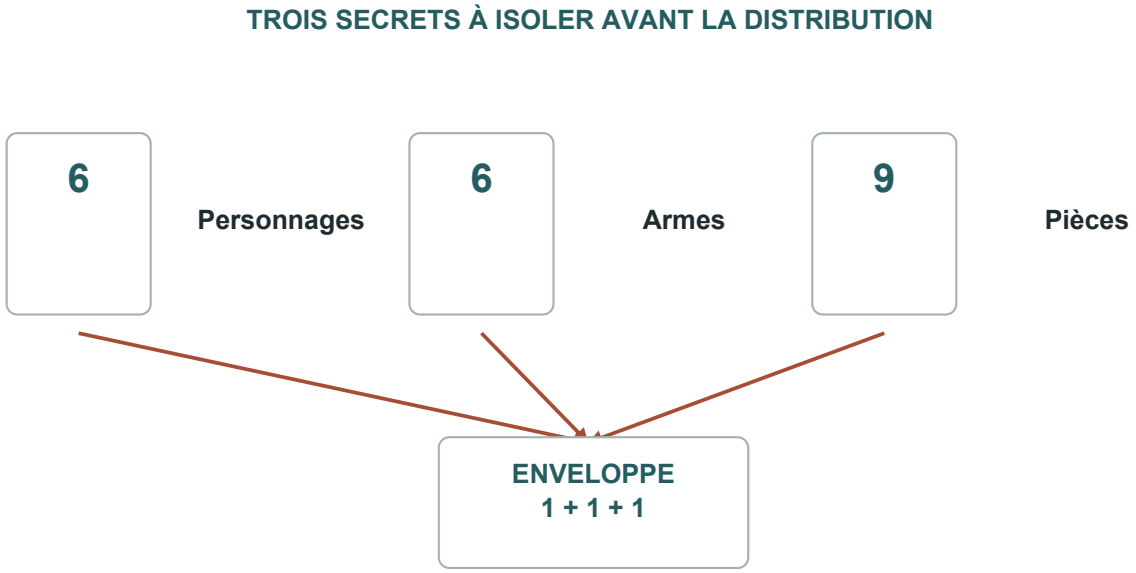
4 | Préparer le mystère

Place les six pions sur leurs cases Départ, même ceux que personne ne choisira. Pose les armes dans les pièces, sans importance pour la solution cachée : pour reprendre le livret 1996, poignard au salon, chandelier à la salle à manger, revolver au bureau, corde à la salle de bal, tuyau à la véranda et clé anglaise à la cuisine.

Sépare suspects, armes et pièces. Mélange chaque paquet sans voir les faces et prends-en une carte de chaque : glisse ces trois cartes dans l'enveloppe sans les regarder. Mélange les 18 restantes et distribue-les toutes, une par une. Certains joueurs en auront une de plus ; c'est normal.

Choisissez chacun un pion et une feuille d'enquête. Barre secrètement toutes tes cartes : elles ne peuvent pas être dans l'enveloppe. Chacun lance un dé ; le plus grand résultat commence, en

relançant les égalités. Les tours avancent dans le sens horaire. Ce départ au dé est celui de la version retenue ; d'autres notices donnent toujours le départ à Mademoiselle Rose.



Vingt et une cartes : six personnages, six armes, neuf pièces. Une carte de chaque famille est cachée dans l'enveloppe ; les dix-huit autres sont mélangées et distribuées aussi équitablement que possible. Ici les symboles remplacent les illustrations commerciales.

5 | Se déplacer et enquêter

Se déplacer dans le manoir

À ton tour, lance les deux dés et déplace ton pion d'au plus leur total en suivant les couloirs, horizontalement ou verticalement. Pas de diagonale, pas de traversée des murs ni d'une case occupée par un autre pion. N'utilise pas deux fois la même case pendant le déplacement. Entre dans une pièce par une porte : arriver dans la pièce arrête ton déplacement, même s'il reste des points. Plusieurs pions et armes peuvent partager une pièce.

Si tu commences dans une pièce avec passage secret, tu peux emprunter ce passage à la place du lancer. Il relie le salon à la véranda, ou la cuisine au bureau. Tu arrives dans l'autre pièce et peux y faire une suggestion. Les passages ne permettent pas de continuer ensuite dans les couloirs le même tour.

La version 1996 autorise à rester dans une pièce pour poursuivre l'enquête ; certaines versions ultérieures obligent à en sortir avant une nouvelle suggestion. Nous conservons ici la permission de rester. Si une suggestion adverse y a déplacé ton pion, tu peux utiliser cette nouvelle pièce à ton prochain tour sans devoir la quitter d'abord.

Faire une suggestion

Quand ton pion est dans une pièce, tu peux faire une suggestion comprenant obligatoirement cette pièce, un suspect et une arme. Amène le pion nommé et l'arme dans cette pièce, même si ce pion appartient à quelqu'un d'autre. Ils y restent ensuite. Dis par exemple : « Je soupçonne le Colonel Moutarde, avec la corde, dans la cuisine. »

La première personne à ta gauche examine sa main. Si elle possède au moins une des trois cartes nommées, elle doit t'en montrer exactement une, secrètement. Si elle en a plusieurs, elle choisit laquelle. Si elle n'en a aucune, la demande passe au joueur suivant, puis ainsi de suite. Dès qu'une carte est montrée, on arrête les réponses : les autres ne montrent rien.

Note la carte réellement vue et qui l'a montrée. Si personne ne peut répondre, les cartes absentes de ta propre main sont de sérieuses candidates à l'enveloppe. Tu peux inclure une carte que tu possèdes dans une suggestion pour isoler la question sur une autre carte. Tu ne dois pas révéler au groupe la carte qu'on t'a montrée.

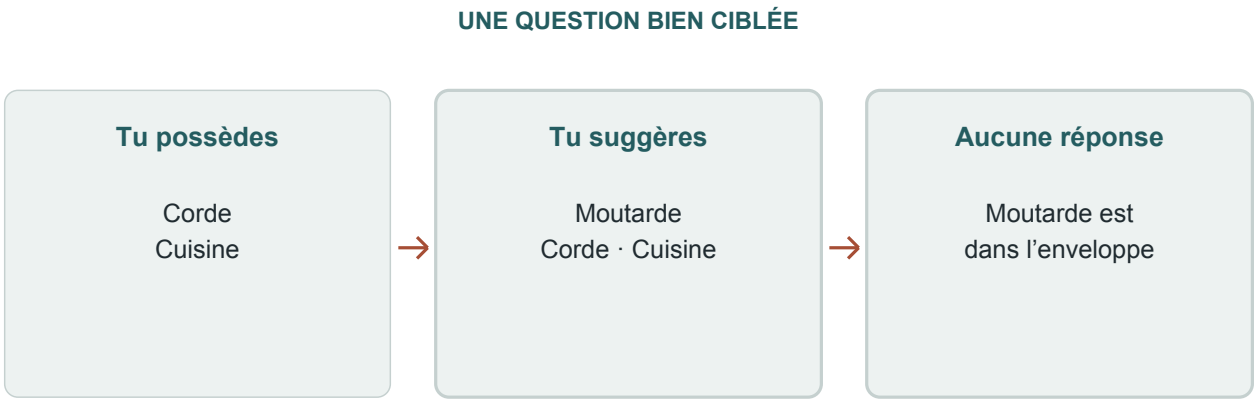
Faire une accusation

Quand tu es sûr, annonce clairement une accusation pendant ton tour, éventuellement après ta suggestion. Nomme un suspect, une arme et une pièce, puis vérifie seul l'enveloppe. Dans la règle classique choisie, tu peux accuser sans devoir te rendre dans la pièce accusée. Tu n'as droit qu'à une accusation pendant toute la partie.

Si tu te trompes sur un seul élément, remets les cartes secrètement dans l'enveloppe. Tu ne peux plus te déplacer, suggérer ou accuser, mais tu continues de répondre aux suggestions avec les cartes de ta main. Tu ne révèles pas ce que tu as appris dans l'enveloppe.

6 | Un exemple pour comprendre

Tu possèdes la carte Corde et la carte Cuisine. Depuis la cuisine, tu suggères Moutarde-Corde-Cuisine. Personne ne montre de carte. Puisque tu as les deux dernières, l'absence de réponse prouve que Moutarde est dans l'enveloppe. Elle ne prouve pas que le crime a eu lieu dans la cuisine : tu possèdes justement cette carte !



Les deux cartes connues isolent la seule information inconnue : le suspect.

Inversement, si le premier joueur te montre Moutarde, tu ne sais rien des cartes Corde ou Cuisine chez les joueurs suivants : on ne leur a pas demandé de répondre après cette première preuve.

7 | Gagner ou perdre

Une accusation qui correspond exactement aux trois cartes fait gagner immédiatement. Montre alors les preuves à tout le monde. Il n'y a pas de points. Une mauvaise accusation empêche de gagner mais n'empêche pas de répondre aux questions. Si tout le monde s'est trompé, personne ne gagne : révélez la solution pour comprendre les erreurs d'enquête.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne confonds pas la pièce de ton pion avec une pièce librement choisie pour une suggestion. N'exige pas de voir toutes les cartes possibles d'un adversaire. Ne traite pas une absence de réponse comme une preuve sur une carte que tu as toi-même en main. Ne rends pas à leur place initiale les pions et armes déplacés par une suggestion.

9 | Bien débuter

Note chaque preuve avec sa provenance, pas seulement une croix sans explication. Utilise deux cartes connues pour tester le troisième élément. Observe aussi les suggestions des autres : tu peux déduire qu'un joueur possède au moins une carte d'un trio, même sans savoir laquelle. Accuse seulement quand ta conclusion repose sur les trois catégories.

10 | Résumé express

- Cache un suspect, une arme et une pièce dans l'enveloppe ; distribue toutes les autres cartes.
- Déplace-toi au dé ou par passage secret ; dans une pièce, fais une suggestion sur cette pièce.
- Les adversaires répondent dans l'ordre ; le premier qui peut montre une seule carte en secret.
- Note les preuves et fais des déductions.
- Une seule accusation : exacte, elle gagne ; fausse, elle te laisse seulement répondre aux autres.
- Respecte la version choisie, notamment pour le départ et le droit de rester dans une pièce.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Hasbro : livret classique historique, scan
https://www.hasbro.com/common/instruct/Cluedo.pdf

Transcription du livret Waddingtons 1996 et variantes
https://www.cluedofan.com/origrule.htm

Codenames

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
4 et plus ; variantes à 2 ou 3	Moyenne

Évaluation éditoriale : Créer des liens de sens et estimer les interprétations de son équipe.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 à 30 min

CATÉGORIE : Jeux d’ambiance

VERSION PRÉSENTÉE : CGE, jeu de base à mots, livret classique 2015 ; adaptations officielles 2-3 incluses.

1 | Découvrir le jeu

Codenames est une enquête sur les mots. Deux équipes cherchent leurs agents dans une grille commune. Seuls les maîtres-espions savent quelles cartes appartiennent à qui. Un seul mot bien choisi peut relier plusieurs cartes, mais une mauvaise association peut mener à l'assassin.

Le jeu normal demande au moins quatre personnes. Le livret classique prévoit aussi les variantes à deux ou trois expliquées ici. Il n'y a pas de plafond mécanique pour agrandir les deux équipes, même si chacun doit pouvoir participer aux discussions.

2 | Le matériel

Le jeu de base à mots comporte 200 cartes recto verso, soit 400 mots, 40 cartes Clé, 16 cartes Agent réparties en huit rouges et huit bleues, une carte Agent double face, sept cartes Témoin neutre, une carte Assassin et un support de Clé. Le livret de 2015 prévoit aussi un sablier facultatif ; il n'est pas nécessaire au déroulement. Les éditions récentes changent certains mots et composants de présentation, sans transformer le principe décrit ici.

3 | Le but

Retrouve tous les agents de ton équipe avant l'autre. Évite l'assassin : le désigner fait perdre immédiatement. Les mots neutres font perdre du temps ; les agents adverses font avancer l'autre équipe.

4 | Installer la grille et les équipes

Formez deux équipes de tailles proches. Chacune désigne un maître-espion. Les deux maîtres s'assoient du même côté de la table ; les enquêteurs en face. Tirez 25 cartes Mot et formez une grille de cinq lignes et cinq colonnes.

Tirez une Clé au hasard et placez-la dans son support, dans une orientation choisie sans en examiner les avantages. Seuls les maîtres la voient. Ses cases correspondent exactement à la grille : rouge et bleu pour les agents, beige pour les témoins, noir pour l'assassin. Vérifiez ensemble l'orientation sans la montrer aux enquêteurs.

Les repères autour de la Clé indiquent l'équipe qui commence. Elle a neuf agents et reçoit la carte Agent double face tournée à sa couleur ; l'autre en a huit. Placez les couvertures des deux équipes, les témoins et l'assassin à portée des maîtres.

UNE GRILLE COMMUNE, UNE CLÉ SECRÈTE

BALEINE	VAGUE	REQUIN	PIANO	FORÊT
ÉTOILE	CHÂTEAU	POMME	TRAIN	NUAGE
CHAUSSURE	LUNE	ROBOT	FLEUR	BATEAU
LIVRE	CHAT	MONTAGNE	VERRE	AVION
SOLEIL	PORTE	DRAGON	CLEF	NEIGE

CLÉ : vue du maître-espion

B	B	X	N	R
R	B	N	R	B
B	R	N	B	N
R	B	N	R	B
N	B	R	N	R

Exemple original de grille de 25 mots. La clé miniature est réservée aux maîtres-espions : B = neuf agents bleus (premier camp), R = huit rouges, N = sept neutres, X = assassin. La position de chaque lettre correspond exactement à un mot de la grande grille.

5 | Donner un indice puis enquêter

Le maître de l'équipe active annonce un seul mot, puis un nombre. Le mot relie des mots de sa couleur ; le nombre indique combien il en vise. « Océan, 2 » peut par exemple relier BALEINE et VAGUE. Les enquêteurs discutent librement puis touchent une carte pour valider leur réponse. Le maître couvre immédiatement cette carte selon sa vraie identité sur la Clé.

Si c'est un agent de leur équipe, ils peuvent continuer, sans nouvel indice. Si c'est un témoin ou un agent adverse, leur tour s'arrête ; l'agent adverse est réellement trouvé pour l'autre équipe. Si c'est l'assassin, ils perdent la partie. Après une bonne réponse, ils peuvent aussi s'arrêter volontairement.

L'équipe doit tenter au moins une réponse. Elle peut faire au maximum le nombre annoncé plus une réponse, tant qu'elle ne se trompe pas. Cette réponse supplémentaire peut reprendre une idée d'un ancien indice. Pour un indice « Océan, 2 », le plafond normal est donc trois cartes.

Quels indices sont autorisés ?

L'indice doit concerner le sens des mots, pas leurs lettres, leur longueur ou leur position. « En haut, 3 » pour désigner la première rangée est interdit. Ne donne pas un mot encore visible, ni une forme du même mot ou une partie reconnaissable d'un mot composé. Une carte couverte ne bloque plus son mot.

Jouez en français ; un mot étranger courant en français peut être accepté par accord des maîtres. Les noms propres en un mot sont possibles. Avant la partie, mettez-vous d'accord sur les noms propres composés, sigles ou mots composés : le livret les présente comme des assouplissements. On ne fabrique jamais un mot artificiel pour contourner la limite.

Le nombre sert à compter les mots visés, pas à transmettre une deuxième idée. Le maître ne confirme pas les raisonnements, ne grimace pas et ne désigne pas une zone du regard. Il donne seulement son indice, puis l'identité des cartes réellement touchées. Un indice invalide remarqué termine le tour ; le maître adverse peut couvrir gratuitement l'un de ses agents avant son indice.

Deux indices avancés

Avec un nombre **0**, le maître indique qu'aucun de ses mots ne correspond à l'indice. Les enquêteurs peuvent alors tenter autant de réponses qu'ils souhaitent, avec au moins une obligatoire. Avec **illimité** à la place du nombre, ils ont aussi autant d'essais qu'ils veulent, mais ne savent pas combien de mots relèvent du nouvel indice. Toute erreur termine toujours le tour.

6 | Un exemple pour comprendre

Parmi les 25 cartes, BALEINE et VAGUE sont bleues, REQUIN est noir et PIANO est neutre. Le maître bleu pense à « Océan, 2 », mais remarque REQUIN : l'indice risque de faire perdre immédiatement. Il choisit plutôt un indice plus précis pour une seule carte. Le meilleur indice n'est pas toujours celui qui promet le plus de réponses.

TROIS MOTS À EXAMINER AVANT L’INDICE

BALEINE	VAGUE	REQUIN
Agent bleu	Agent bleu	Assassin

« Océan » pourrait aussi désigner REQUIN : danger.

Extrait pédagogique d’une grille : les identités colorées sont connues des maîtres seulement. REQUIN est ici l’assassin.

Si l'équipe trouve BALEINE puis hésite, elle peut s'arrêter. Si elle touche PIANO, elle perd son tour mais pas toute la partie. REQUIN aurait provoqué une défaite immédiate.

7 | Gagner et jouer à deux ou trois

La première équipe dont tous les agents sont couverts gagne immédiatement, même si le dernier a été touché par les adversaires. Il n'y a pas de total de points dans le jeu compétitif. L'assassin donne immédiatement la victoire à l'autre équipe.

À deux, jouez ensemble : un maître et un enquêteur, contre une équipe simulée. Choisissez une Clé qui vous fait commencer : vous avez neuf agents. Après chacun de vos tours, le maître couvre un agent adverse de son choix pour simuler le tour ennemi. Vous perdez si l'assassin est touché ou si les huit agents adverses sont couverts. Si vous trouvez vos neuf agents avant cela, comptez les agents adverses encore non couverts : plus il en reste, meilleure est votre réussite.

À trois, vous pouvez jouer la même coopération, avec un maître et deux enquêteurs. Autre variante officielle : deux maîtres concurrents donnent chacun leurs indices à un enquêteur commun, qui joue honnêtement pour les deux camps. Les conditions de victoire restent celles des équipes normales.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne montre pas la Clé aux enquêteurs et ne la tourne pas en cours de partie. Ne donne pas de petits commentaires après l'indice. Ne retourne pas la carte Mot pour lire son autre face pendant l'enquête. N'accorde pas un essai supplémentaire après une erreur : le tour est déjà terminé. Ne confonds pas cette version avec Codenames Duo, qui possède d'autres Clés et un autre système.

9 | Bien débuter

Comme maître, examine d'abord l'assassin puis les mots adverses proches de ton idée. Commence avec des indices de une ou deux cartes. Comme enquêteur, garde en mémoire les indices anciens et explique tes liens à ton équipe. Si le groupe réfléchit longtemps, le sablier facultatif peut aider à décider, avec l'accord annoncé au départ.

10 | Résumé express

- Grille de 25 mots ; seuls les maîtres voient la Clé.
- L'équipe de départ cherche neuf agents, l'autre huit.
- Donne un indice d'un mot et d'un nombre ; les enquêteurs touchent les réponses une par une.
- Bonne couleur : continue ou arrête ; mauvaise couleur ou témoin : fin du tour ; assassin : défaite.
- Tente au moins une carte, au plus le nombre plus une, sauf indices 0 ou illimité.
- Tous tes agents trouvés : victoire. À deux ou trois, applique la variante indiquée.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

CGE : Codenames, jeu de base
https://www.czechgames.com/games/codenames

Livret CGE juillet 2015, copie du document éditeur
https://cdn.1j1ju.com/medias/89/5e/99-codenames-rule.pdf

Exploding Kittens

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 5 joueurs	Facile

Évaluation éditoriale : Gestion de quelques effets, bluff léger et forte part de hasard.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Original Edition, 56 cartes, livret officiel actuel : 8 cartes au départ.

1 | Découvrir le jeu

Exploding Kittens est un jeu de survie : tu utilises des cartes pour éviter de piocher un chaton explosif. Les cartes piochées terminent généralement le tour, au lieu de le commencer. Ce chapitre suit Original Edition, 56 cartes, livret officiel 2022. Certaines premières boîtes distribuaient moins de cartes ; garde la préparation de cette version du début à la fin.

2 | Le matériel

Le paquet contient 56 cartes : 4 Exploding Kittens, 6 Kits de désamorçage, 4 Attaques, 4 Passer, 4 Faveurs, 4 Mélanger, 5 Voir l'avenir, 5 Nope et 20 cartes Chat, réparties en cinq familles de quatre identiques. Les noms français peuvent changer légèrement selon le tirage : vérifie l'effet et l'illustration de tes cartes. Aucune extension n'est nécessaire.

3 | Le but

Sois la dernière personne encore en jeu. Tu es éliminé si tu pioches un Exploding Kitten sans pouvoir jouer un Kit de désamorçage. Les cartes encore en main ne rapportent pas de points.

4 | Préparer le paquet

Retire les quatre Exploding Kittens et les six Kits de désamorçage. Donne un Kit à chacun. Mélange les 46 autres cartes et distribue sept cartes cachées à chaque personne : chacun a huit cartes, dont son Kit garanti.

Remets ensuite des Kits supplémentaires dans le paquet restant : deux à deux ou trois joueurs, deux à quatre joueurs, un à cinq joueurs. Les autres Kits sortent de la partie. Ajoute exactement un Exploding Kitten de moins que le nombre de joueurs : un, deux, trois ou quatre. Range les explosifs inutilisés.

Mélange cette pioche et pose-la cachée, en laissant une place pour la défausse. Choisissez une personne pour commencer, puis jouez dans le sens horaire. Personne ne regarde les cartes adverses ni le contenu de la pioche.

5 | Jouer son tour et connaître toutes les cartes

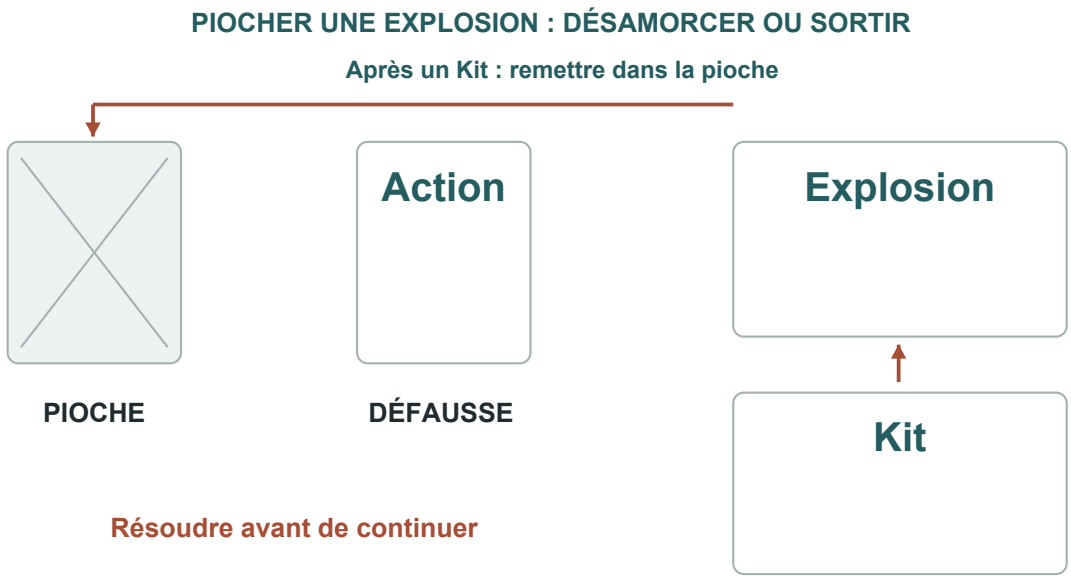
À ton tour, joue zéro, une ou plusieurs cartes, en résolvant entièrement chaque effet. Pour jouer, pose la carte visible sur la défausse. Quand tu décides d'arrêter, pioche la carte du dessus : cette pioche termine ton tour, sauf effet imposant encore un autre tour.

- **Exploding Kitten** : montre-le immédiatement. Sans Kit de désamorçage, tu es éliminé ; défausse toute ta main et l'explosif. Un explosif n'est jamais gardé en main pour plus tard.
- **Kit de désamorçage** : si tu viens de piocher un explosif, défausse le Kit. Remets secrètement l'explosif où tu veux dans la pioche, même au sommet, sans regarder ni réordonner les autres cartes. Ne mélange pas ensuite. Cette pioche est terminée ; d'éventuels autres tours dus restent à jouer.
- **Attaque** : termine tes tours sans piocher et impose deux tours au joueur suivant. Ce sont deux vrais tours, pas seulement deux cartes à piocher d'un coup. La victime peut jouer des cartes avant chaque pioche. Si elle joue une nouvelle Attaque, elle transmet les tours qu'il lui restait, plus deux. Après une première Attaque non encore payée, une deuxième donne donc quatre tours au suivant.
- **Passer** : termine un seul tour sans piocher. Si tu dois encore deux tours à cause d'une Attaque, une carte Passer en enlève un ; il en reste un.
- **Faveur** : choisis un adversaire ; il te donne une carte de son choix. Tu ne choisis pas à sa place et ne regardes pas sa main.
- **Mélanger** : mélange toute la pioche sans regarder les cartes. Cela ne termine pas ton tour : tu dois encore piocher ou employer un effet qui évite la pioche.
- **Voir l'avenir** : regarde secrètement les trois premières cartes de la pioche, ou toutes celles qui restent s'il y en a moins. Remets-les dans le même ordre. Cette carte ne permet pas de déplacer l'explosif.
- **Nope** : annule une action avant son application, même hors de ton tour. Elle ne peut annuler ni un Exploding Kitten, ni un Kit de désamorçage. Un autre Nope peut annuler le premier : deux annulations se compensent. Les cartes ainsi jouées restent défaussées. Ne joue pas Nope après que l'effet est déjà accompli.
- **Cartes Chat** : seules, elles n'ont aucun effet. Deux Chats identiques joués ensemble permettent de voler une carte au hasard dans la main d'un adversaire. Choisis la personne, puis tire sans regarder.

Les combinaisons spéciales

Après la première partie, vous pouvez employer les combinaisons du livret : toute paire de cartes de même nom, pas seulement les Chats, vole une carte au hasard. Trois cartes de même nom permettent de nommer une carte et de la demander à un adversaire. S'il l'a, il doit en donner un exemplaire ; sinon tu ne gagnes rien. Une combinaison remplace les effets individuels des cartes dépensées : trois Attaques ne donnent pas six tours en plus d'un vol.

Les combinaisons peuvent être annulées par Nope. La combinaison de cinq cartes différentes de certaines anciennes notices n'est pas utilisée dans le livret choisi. Il n'y a pas de limite de main. Une main vide n'élimine pas : tu joues simplement sans carte avant ta prochaine pioche.



La pioche reste face cachée ; la défausse est visible. Une Explosion piochée doit être résolue immédiatement. Un Kit de désamorçage permet alors de remettre secrètement cette Explosion où l'on veut dans la pioche, sans la mélanger. Les cartes et l'engin sont des symboles originaux.

6 | Un exemple pour comprendre

Lina joue Voir l'avenir et découvre, dans l'ordre, Exploding Kitten, Chat et Mélanger. Elle remet les cartes exactement en place. Elle joue Passer : elle ne pioche pas, et son voisin doit maintenant affronter le sommet dangereux. S'il joue Mélanger, l'emplacement de l'explosif devient inconnu, mais il devra encore terminer son tour.



Un effet qui regarde la pioche ne termine pas le tour ; Passer le termine sans piocher.

Autre cas : tu dois deux tours. Tu pioches un explosif, utilises un Kit et le remets au fond. Ton premier tour est fini ; tu dois encore en jouer un. Tu peux alors jouer Passer pour éviter sa pioche.

7 | Gagner et finir

Une élimination réduit le nombre de joueurs et retire l'explosif qui vient de tuer. La partie continue avec les survivants, dans le même sens. Dès qu'il n'en reste qu'un, il gagne. Les personnes éliminées ne jouent plus de Nope. Avec la préparation correcte, la pioche contient les explosifs nécessaires pour éliminer tous les joueurs sauf un : ne recyclez jamais la défausse.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne pioche pas au début du tour. N'ajoute pas autant d'explosifs que de joueurs : il en faut un de moins. N'annule pas un désamorçage avec Nope. Ne remélange pas spontanément après avoir replacé un explosif. Enfin, une Attaque impose des tours complets : un seul Passer ne les efface pas tous.

9 | Bien débuter

Garde quelques cartes qui évitent la pioche pour la fin, quand le paquet devient petit. Compte les cartes restantes sans les regarder. Un Kit protège une fois seulement. Varie l'emplacement où tu remets un explosif, sinon tes adversaires finiront par deviner tes habitudes.

10 | Résumé express

- Huit cartes chacun au départ, dont un Kit garanti ; ajoute un explosif de moins que le nombre de joueurs.
- Joue autant de cartes que tu veux, puis pioche pour terminer ton tour.
- Explosif : élimination, sauf Kit défaussé puis explosif remis secrètement dans la pioche.
- Passer évite une pioche ; Attaque transmet les tours restants plus deux.
- Nope annule une action, jamais l'explosif ni son désamorçage.
- Le dernier survivant gagne ; la défausse n'est jamais recyclée.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Exploding Kittens : règles du jeu de base
https://www.explodingkittens.com/pages/rules-kittens/thanks

Original Edition : livret officiel 14 janvier 2022, Asmodee
https://cdn.svc.asmodee.net/staging-asmodeeca/uploads/2023/04/English.pdf

Flip 7

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
3 et plus	Facile

Au-delà de 18 personnes, le livret recommande un deuxième paquet.

Évaluation éditoriale : Évaluer le risque et savoir s'arrêter ; choix simples et hasard marqué.

DURÉE APPROXIMATIVE : 20 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Jeu de base français, 94 cartes, livret 2.0 ; pas Vengeance.

1 | Présentation du jeu

Dans Flip 7, une carte de plus peut rapporter beaucoup… ou faire perdre toute la manche. Le donneur distribue les cartes à tout le monde, y compris à lui-même. Tu choisis surtout entre t'arrêter et continuer.

Ce chapitre suit le jeu de base français Catch Up Games, livret 2.0 à 94 cartes. Il ne décrit pas Vengeance. La difficulté globale est facile : les choix sont accessibles, mais savoir estimer le risque reste utile.

2 | Matériel nécessaire

- 94 cartes : 79 Numéro, 6 Bonus et 9 Spéciales.
- Numéros : un 0 ; un 1 ; deux 2 ; trois 3 ; et ainsi de suite jusqu'à douze 12.
- Bonus : un exemplaire de +2, +4, +6, +8, +10 et ×2.
- Spéciales : trois Stop, trois Trois à la suite, trois Seconde Chance.
- Une feuille et un crayon pour les scores.

Le jeu commence à 3 joueurs, sans maximum strict annoncé. Au-delà de 18, le livret recommande un deuxième paquet. Les cartes ordinaires ne peuvent pas remplacer ce paquet : leurs fréquences sont essentielles au risque.

3 | Le but du jeu

Accumule le plus de points. Dès qu'au moins une personne atteint 200 points en fin de manche, le meilleur total gagne, sous réserve d'un départage en cas d'égalité. Réunir sept Numéros différents termine immédiatement une manche et rapporte 15 points supplémentaires.

4 | Préparer la partie

1. Mélangez les 94 cartes et choisissez un donneur au hasard.
2. Notez les noms avec un total de zéro.

3. Chacun laisse devant lui une ligne pour ses Numéros et un espace au-dessus pour les Bonus et protections. Les cartes arrivent face visible.
4. Dans le livret 2.0 retenu, commencez directement le choix « Stop ou encore ? » avec la personne à gauche du donneur. Ne mélangez pas ce départ avec une ancienne mise en place distribuant automatiquement une première carte à chacun.

5 | Comment jouer ?

Le choix de chaque joueur

Le donneur passe de personne en personne dans le sens horaire et joue aussi son propre tour. Si tu dis « Encore », il te donne une carte face visible et tu appliques son effet. Si tu dis « Stop », tu sors de la manche : retourne tes cartes pour le rappeler, sans les jeter. Tu marqueras leur valeur à la fin et ne peux plus revenir dans cette manche.

Un nouveau Numéro rejoint ta ligne. Mais si tu possèdes déjà exactement ce nombre, tu « sautes » : zéro point pour la manche, même avec des Bonus. Le 0 est un Numéro : il ne rapporte rien mais compte parmi les sept valeurs distinctes.

Le donneur continue ses passages en sautant les personnes sorties. Recevoir un Bonus ou une Spéciale constitue bien la carte de ton passage ; tu ne reçois pas automatiquement un Numéro ensuite, sauf effet qui le demande.

Bonus et protections

Les Bonus ne sont pas des Numéros. Ils ne font ni doubler une valeur de ta ligne ni avancer vers sept Numéros. Ils seront ajoutés au score seulement si tu ne sautes pas.

Une Seconde Chance reste devant toi. Lorsque tu reçois ensuite un Numéro déjà présent, défausse le nouveau doublon et la protection : tu restes dans la manche et gardes ton premier exemplaire. Elle ne protège pas d'un Stop. Tu ne reçois pas aussitôt une carte de remplacement après son usage.

On ne peut conserver qu'une Seconde Chance. Une deuxième doit être donnée à une autre personne encore active qui n'en a pas. S'il n'y en a aucune, défausse-la. Toutes les protections inutilisées sont défaussées en fin de manche.

Stop et Trois à la suite

Si tu reçois un Stop, cible une personne encore active, toi compris. Elle sort en conservant son score de manche. Si tu es seul encore actif, tu dois te cibler.

Si tu reçois Trois à la suite, choisis une personne encore active, toi compris. Le donneur lui distribue les trois prochaines cartes, une par une. Arrête immédiatement si elle saute ou réalise un Flip 7. Une protection déjà disponible peut éviter un doublon.

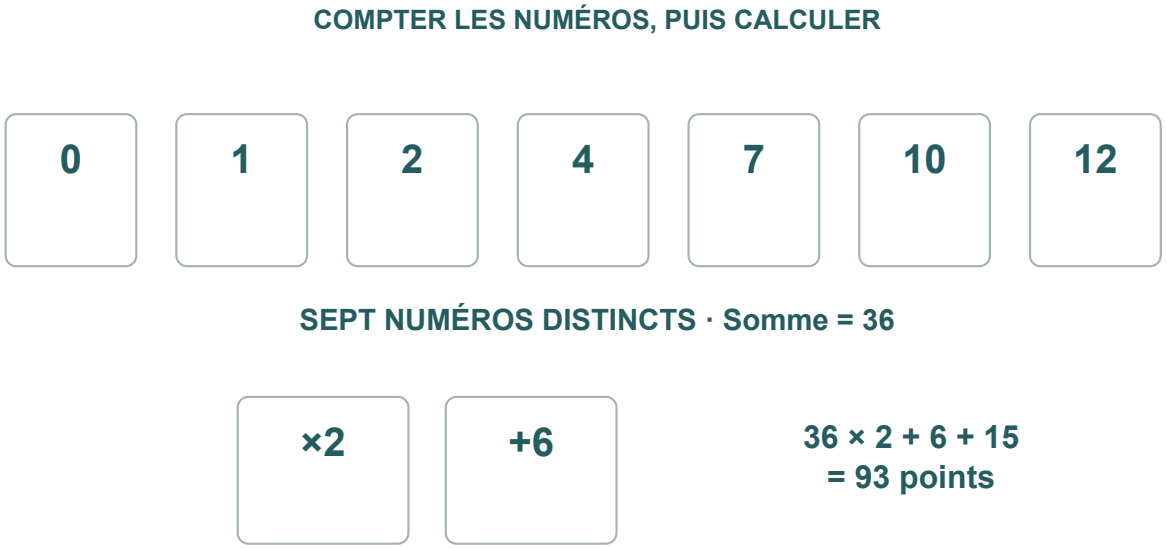
Une Spéciale reçue parmi ces trois cartes compte dans les trois, mais son effet attend la fin de cette distribution ou le moment où la personne saute. Résolvez ensuite les Spéciales reçues dans l'ordre. Si la personne a sauté, elle doit diriger les effets à cibler vers une autre personne encore active. Une nouvelle Seconde Chance reçue pendant les trois cartes n'est donc pas disponible avant cette résolution différée. Un Flip 7 met immédiatement fin à la manche.

6 | Un exemple de partie

Alice possède 3, 8 et 12 : 23 points provisoires. Elle dit « Encore » et reçoit un +4. Ce n'est pas un quatrième Numéro ; son score potentiel passe à 27. Au passage suivant, elle reçoit un 8 : elle saute et ne marque rien.

Bob possède 2, 5 et 9, une Seconde Chance et ×2. Il reçoit un second 9. Il jette ce nouveau 9 et sa protection ; sa ligne reste 2, 5, 9. Il choisit Stop à son prochain passage : (2 + 5 + 9) × 2 = 32 points.

Chloé termine une ligne 0, 1, 2, 4, 7, 10, 12. Elle réalise un Flip 7 et arrête la manche pour tous. Avec ×2 et +6, son gain est (0 + 1 + 2 + 4 + 7 + 10 + 12) × 2 + 6 + 15 = 93. Ni le +6 ni les 15 points ne sont doublés.



Sept Numéros différents, dont le 0 : c’est bien un Flip 7. Les deux cartes Bonus sont à part et ne comptent pas parmi les sept. Le ×2 double uniquement la somme des Numéros ; on ajoute ensuite +6 et les 15 du Flip 7.

7 | Comment gagner ?

Une manche finit quand tout le monde est sorti, ou quand un Flip 7 apparaît. Les joueurs ayant sauté marquent zéro. Pour les autres : somme des Numéros, multiplication par deux si ×2, ajout des Bonus fixes, puis +15 pour l'auteur d'un Flip 7.

Ajoutez ces gains aux anciens totaux. Si quelqu'un atteint au moins 200, le plus grand total gagne. En cas d'égalité au meilleur total, tous les joueurs disputent une nouvelle manche ; recommencez si nécessaire jusqu'à un seul gagnant.

Mettez de côté les cartes utilisées. Ne les remélangez pas après chaque manche. Le joueur à gauche du donneur devient donneur. Quand le paquet est vide, mélangez les défausses ; si cela arrive pendant une manche, laissez toutes les cartes encore devant les joueurs en place, même celles des personnes sorties.

8 | Les erreurs à éviter

• Compter les Bonus parmi les sept Numéros ou doubler le bonus de 15.

• Cibler une personne déjà sortie avec Stop ou Trois à la suite.

• Utiliser immédiatement une Spéciale piochée pendant Trois à la suite.

• Remélanger tout le paquet à chaque manche.

9 | Astuces pour débuter

Un 12 est fréquent : douze exemplaires existent. Un 1 est unique. Regarde aussi les cartes déjà utilisées avant de décider. Compare ton gain garanti avec ton retard au classement : tenter un gros coup n'a pas le même intérêt dans toutes les situations.

10 | Résumé express

• 94 cartes ; le donneur tourne et s'inclut dans les passages.

• Encore : une carte ; Stop : score conservé ; doublon Numéro : zéro, sauf Seconde Chance.

• Sept Numéros différents, 0 compris : fin immédiate et +15.

• Score : somme des Numéros × éventuel 2, puis Bonus fixes, puis +15.

• Spéciales d'un Trois à la suite différées ; protections défaussées en fin de manche.

• Fin à 200 ou plus : meilleur total ; égalité au sommet = nouvelle manche pour tous.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Catch Up Games : Flip 7
https://catchupgames.com/nos-jeux/flip-7/

Flip 7 : règles officielles françaises 2.0
https://flip-7.com/wp-content/uploads/2025/10/flip7_regles_fr.pdf

FreeCell

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
1 joueur	Difficile

Évaluation éditoriale : Planification de longues suites et gestion très précise des espaces.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 à 40 min

CATÉGORIE : Jeux solo

VERSION PRÉSENTÉE : FreeCell classique : 52 cartes, 4 cellules libres.

1 | Découvrir le jeu

FreeCell est une réussite où toutes les cartes sont visibles dès le départ. Tu peux donc prévoir tes coups. Les quatre petites cases libres servent de parking, mais elles se remplissent vite. La difficulté vient de la préparation des déplacements, pas du nombre de règles.

2 | Le matériel

Il faut 52 cartes ordinaires, sans joker : 13 cartes dans chacune des quatre enseignes. Prévois une table avec huit colonnes, quatre cellules libres et quatre emplacements de fondation. Aucun jeton ni dé n'est nécessaire.

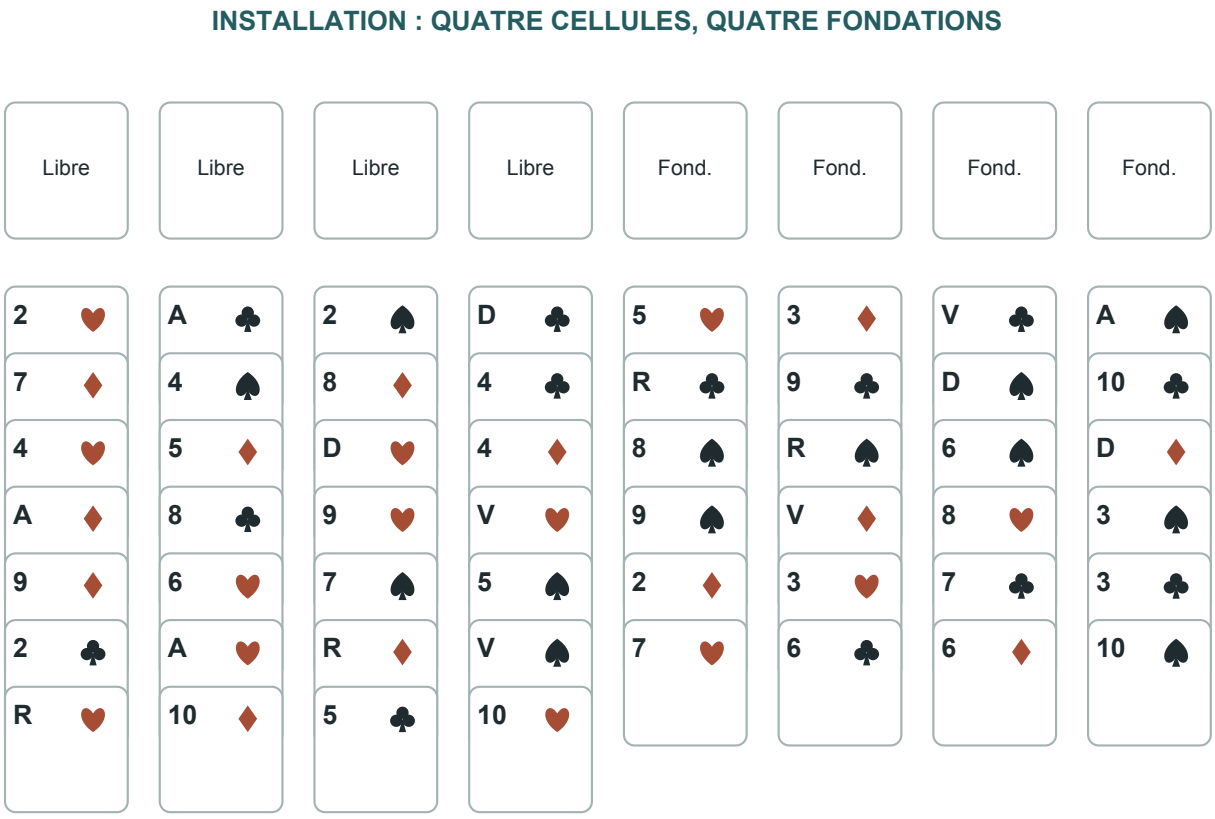
3 | Le but

Construis quatre fondations, une par enseigne, de l'As au Roi. Toutes les cartes doivent quitter les colonnes et les cellules pour rejoindre ces fondations.

4 | Préparer la partie

Mélange les 52 cartes. Distribue-les toutes face visible, une par une, de gauche à droite dans huit colonnes : les quatre premières contiennent sept cartes, les quatre dernières six. Décale les cartes pour lire chaque valeur. Seule la carte du bas de chaque colonne est accessible.

Laisse les quatre cellules libres et les quatre fondations vides, au-dessus des colonnes. Observe les As et les petites cartes avant de déplacer quoi que ce soit : une carte visible peut quand même être bloquée par plusieurs autres.



Chaque rectangle du haut reçoit une seule carte, sauf les fondations qui montent par enseigne.

Les 52 cartes sont réparties, toutes visibles : sept cartes dans chacune des quatre colonnes de gauche, six dans chacune des quatre de droite. En haut, quatre cellules libres et quatre fondations. La petite hauteur des cartes étagées n'en cache pas la valeur ni l'enseigne.

5 | Jouer, un déplacement à la fois

Déplace une carte accessible vers l'un des emplacements suivants. Tu peux choisir librement l'ordre de tes déplacements ; il n'y a ni pioche ni tour adverse.

- Une colonne : pose la carte sur une carte de valeur immédiatement supérieure et de couleur opposée. Un 6 rouge va sur un 7 noir. Les rouges sont cœur et carreau ; les noirs sont pique et trèfle.
- Une cellule libre vide : elle accueille une seule carte. Une cellule occupée n'accepte aucune autre carte.
- Une colonne vide : elle accueille n'importe quelle carte accessible, pas seulement un Roi.
- Une fondation : pose d'abord l'As, puis le 2, le 3 et ainsi de suite, dans la même enseigne. Dans la convention de ce chapitre, une carte entrée en fondation n'en ressort pas.

Une carte accessible est la dernière carte d'une colonne ou l'unique carte d'une cellule. Tu ne peux pas prendre une carte au milieu d'une colonne. Après avoir déplacé la dernière carte, celle qui se trouvait au-dessus devient accessible.

Une suite de plusieurs cartes ne se téléporte pas. Tu peux la déplacer ensemble seulement si le même résultat est réalisable en déplaçant les cartes une à une, grâce aux cellules et colonnes

réellement vides. Pour apprendre, fais chaque petit déplacement à la main : tu verras immédiatement si tu disposes d'assez de places.

6 | Un exemple pour comprendre

Une colonne se termine par 9 noir, 8 rouge, 7 noir. Une autre se termine par un 10 rouge. Deux cellules sont libres. Gare le 7 dans une cellule, puis le 8 dans l'autre. Déplace le 9 sur le 10. Replace le 8 sur le 9, puis le 7 sur le 8. La suite entière a changé de colonne avec cinq déplacements légaux.

DÉPLACER UNE SUITE AVEC DEUX CELLULES



Chaque carte fait un déplacement légal ; la suite n’est pas déplacée sans places disponibles.

Si aucune cellule n'était libre et aucune colonne vide, tu ne pourrais pas effectuer cette manœuvre. Le fait que les trois cartes forment une bonne suite ne suffit pas à autoriser son déplacement.

7 | Gagner ou constater un blocage

Tu gagnes quand les quatre Rois terminent les quatre fondations : les 52 cartes y sont alors rangées. Il n'y a pas de points dans cette version. Tu perds si tu ne peux plus progresser et qu'aucune suite de déplacements légaux ne débloque la position. Un blocage apparent mérite cependant un deuxième examen.

Pour t'entraîner, tu peux noter tes coups et revenir en arrière : c'est une aide d'apprentissage, pas une nouvelle action du jeu. Certaines distributions sont très difficiles et quelques-unes sont impossibles.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne pose pas deux cartes dans une cellule. N'utilise pas une cellule occupée comme si elle était libre pendant un transfert. Une colonne vide est plus puissante qu'une cellule, car elle pourra recevoir une suite reconstituée. Enfin, n'envoie pas trop vite une carte en fondation si elle peut encore servir de support à une carte de l'autre couleur.

9 | Bien débuter

Cherche une petite carte à libérer et compte les cartes qui la bloquent. Prévois où chacune ira avant de commencer. Garde au moins une cellule disponible dès que possible. Essaie de vider une colonne courte et d'y reconstruire une longue suite ordonnée.

10 | Résumé express

- Distribue 52 cartes visibles en huit colonnes : quatre de sept, puis quatre de six.
- Garde quatre cellules d'une carte et quatre fondations par enseigne.
- Dans les colonnes : valeurs descendantes et couleurs alternées ; toute carte peut commencer une colonne vide.
- Déplace uniquement les cartes accessibles. Une suite doit pouvoir être transférée carte par carte.
- Monte les fondations de l'As au Roi. Les quatre fondations complètes donnent la victoire.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Solitaire Bliss : FreeCell, disposition et déplacements
https://www.solitairebliss.com/freecell

Go

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 joueurs	**Experte**

Évaluation éditoriale : Lecture de séquences, jugement territorial et profondeur stratégique très élevée.

DURÉE APPROXIMATIVE : 30 à 120 min

CATÉGORIE : Jeux de stratégie

VERSION PRÉSENTÉE : Règle française FFG, comptage de surface ; découverte sur 9 × 9.

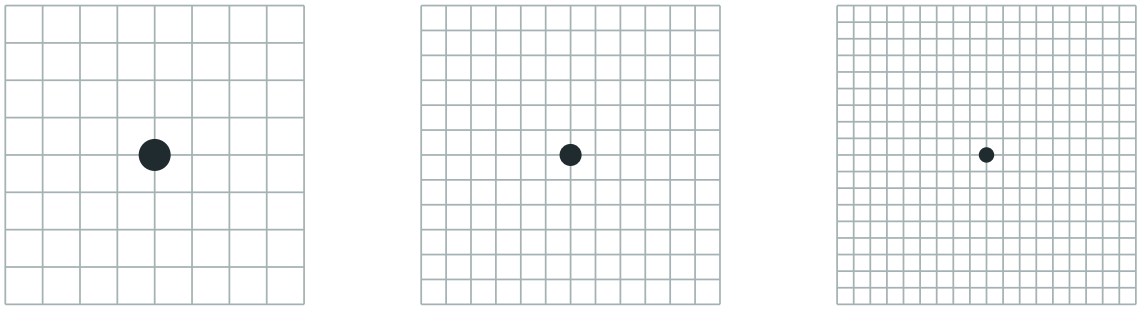
1 | Découvrir le jeu

Le Go oppose les pierres noires et blanches. Chaque coup ajoute une pierre qui contribue à entourer de l'espace ou à défendre un groupe. Les règles de base sont courtes, mais lire les conséquences et juger les territoires demandent une grande maîtrise : sa difficulté globale est Experte. Nous suivons le comptage de surface de la règle française, sur un petit plateau pour commencer.

2 | Le matériel

Il faut un goban, plateau quadrillé, et deux réserves de pierres. Le matériel traditionnel est un goban de 19 lignes sur 19, avec 181 pierres noires et 180 blanches. Pour cette initiation, utilisez un goban de 9 lignes sur 9, soit 81 intersections. Le même lot de pierres convient et évite d'en manquer après des captures. Un goban intermédiaire de 13 × 13 comporte 169 intersections. Les mêmes règles s’y appliquent. Deux bols suffisent pour séparer les couleurs. Aucun dé n'est utilisé.

TROIS TAILLES, LE MÊME PRINCIPE



9 × 9 **13 × 13** **19 × 19**

Pierre noire : disque plein • Pierre blanche : disque clair entouré

Un goban se compte en lignes et en intersections : 9 × 9 = 81, 13 × 13 = 169, 19 × 19 = 361. Les pierres vont sur les croisements, y compris ceux du bord.

3 | Le but

Obtiens la plus grande surface : tes pierres encore présentes, plus les intersections vides que tu entoures. Blanc reçoit une compensation appelée komi, fixée ici à 7,5 points comme dans la règle française à égalité. Les captures peuvent t'aider à créer de l'espace, mais elles ne rapportent pas de points séparés dans ce comptage.

4 | Préparer la partie

Installe le goban vide. Attribuez les couleurs au hasard pour une première partie, puis alternez-les. Noir commence. Les points renforcés du plateau sont seulement des repères : tu n'es pas obligé d'y jouer. Convenez du komi de 7,5 et du comptage de surface avant de commencer. Nous ne plaçons pas de pierres de handicap dans cette partie de découverte.

5 | Poser, relier, capturer et protéger

Une pierre par tour

À ton tour, pose une pierre sur une intersection vide ou annonce que tu passes. Les pierres vont sur les croisements des lignes, jamais au milieu des cases. Une pierre posée ne se déplace plus. Tu ne peux pas poser sur une pierre déjà présente, même de ta couleur. Noir et Blanc jouent alternativement.

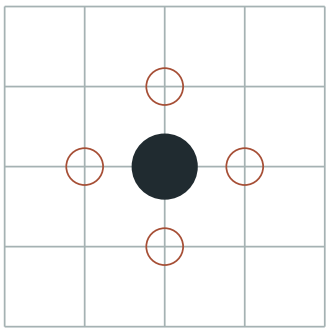
Chaînes et libertés

Des pierres de même couleur qui se touchent horizontalement ou verticalement forment une chaîne. Le contact diagonal ne les relie pas. Les intersections vides immédiatement voisines, le long des lignes, sont les libertés de cette chaîne. Une liberté commune à plusieurs pierres ne se compte qu'une fois.

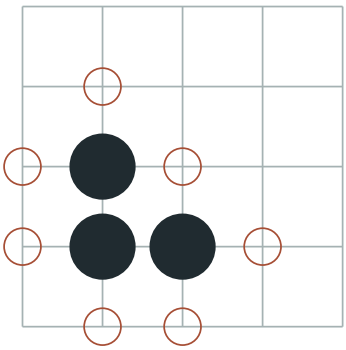
Au centre, une pierre isolée peut avoir quatre libertés ; sur un bord, trois ; dans un coin, deux. Dès qu'une chaîne n'a plus aucune liberté, elle est capturée tout entière et retirée du goban. Une chaîne qui n'a plus qu'une liberté est en **atari** : l'adversaire pourrait la capturer au prochain coup.

Quand tu poses une pierre, retire d'abord les chaînes adverses privées de leur dernière liberté. Vérifie ensuite les libertés de ta propre chaîne. Un coup qui laisserait ta propre chaîne sans liberté est interdit, sauf si la capture adverse lui rend précisément des libertés. Il est donc parfois légal d'entrer dans une zone apparemment complètement entourée pour capturer.

UNE CHAÎNE PARTAGE SES LIBERTÉS



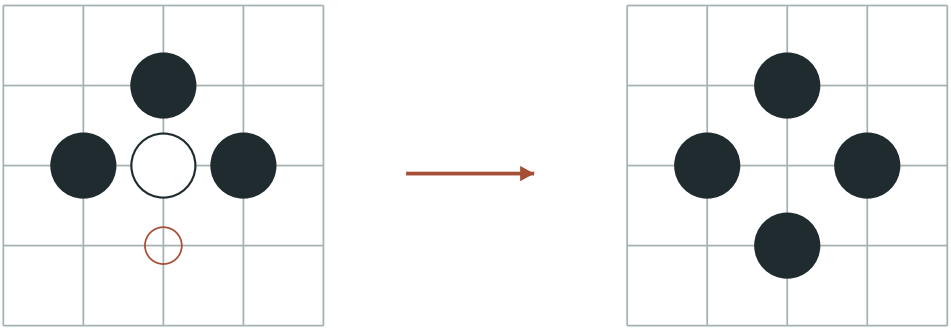
4 libertés



7 libertés

Les petits cercles marquent les libertés, pas des pierres : quatre autour d'une pierre isolée ; sept autour de cette chaîne en L. La liberté partagée au creux du L compte une seule fois.

PRENDRE LA DERNIÈRE LIBERTÉ

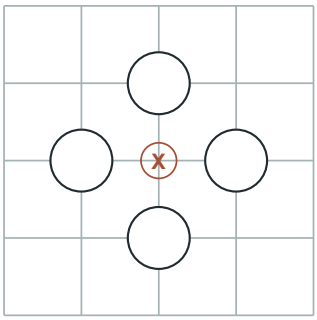


AVANT **APRÈS**

AVANT : Blanc n'a plus que la liberté cerclée. Noir y joue. APRÈS : la pierre blanche est retirée ; son ancienne intersection devient une liberté. Le petit cercle du premier dessin montre exactement où Noir pose sa pierre.

Certaines variantes, notamment la règle néo-zélandaise, autorisent des formes de capture de ses propres pierres. Nous n'appliquons pas cette permission : dans ce chapitre, un coup qui ne capture pas l'adversaire et laisse sa propre chaîne sans liberté est interdit.

ENTRER SANS LIBERTÉ N'EST PAS TOUJOURS CAPTURER



Noir ne peut pas jouer en X.

À distinguer de la capture précédente : on retire d'abord les chaînes adverses sans liberté, puis on examine sa propre chaîne.

Le point cerclé est entouré de quatre pierres blanches qui ont encore d'autres libertés. Noir n'y capture personne et n'aurait lui-même aucune liberté : ce coup est interdit dans la règle française utilisée ici.

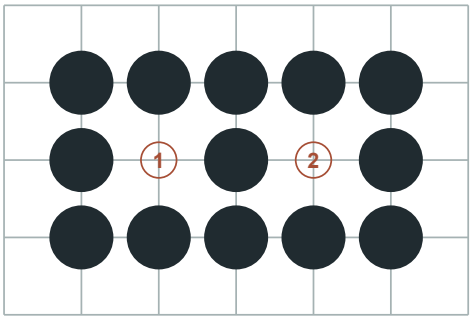
Les yeux et la vie des groupes

Un œil est un petit espace vide à l'intérieur d'un groupe, entouré de façon qu'il ne soit pas une porte de capture. Un groupe disposant de deux vrais yeux séparés peut survivre : l'adversaire ne peut pas remplir les deux en une seule pose, et entrer dans un seul sans capturer serait un suicide interdit. Deux trous qui communiquent peuvent ne former qu'un seul œil.

Attention aux faux yeux : un petit vide peut sembler protégé, alors que certaines pierres autour peuvent être capturées séparément. Les diagonales ne relient pas des chaînes ; vérifie donc toutes les libertés au lieu de compter seulement les trous visibles.

Deux groupes peuvent aussi vivre par **seki** : chacun aurait besoin de remplir une liberté commune mais serait capturé le premier en le faisant. Ces groupes restent sur le plateau. Les vides partagés entre couleurs sont neutres ; un vrai œil appartenant seulement à une couleur peut compter pour elle dans le comptage français.

DEUX YEUX SÉPARÉS POUR SURVIVRE



Observe la barre noire au milieu : elle sépare les deux yeux.

Deux trous reliés entre eux ne donnent pas automatiquement deux yeux.

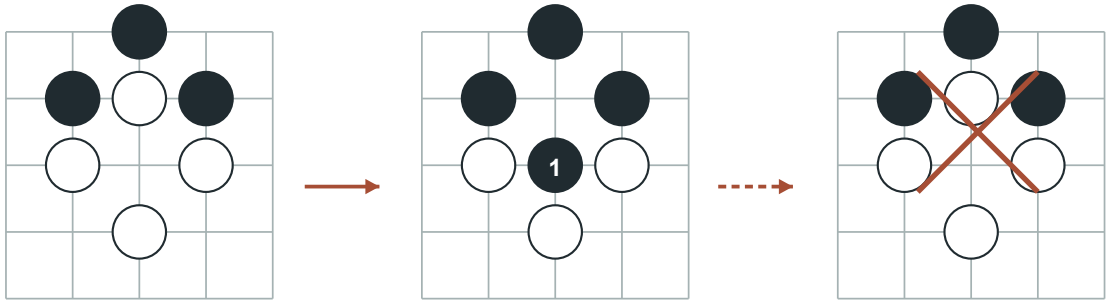
Les deux vides marqués sont deux vrais yeux séparés d'une même chaîne noire. Remplir un seul œil ne capturerait pas toute la chaîne ; Blanc n'a donc pas le droit d'y jouer. Un contact diagonal seul ne relie jamais deux chaînes.

La répétition et le ko

En posant une pierre, un joueur ne doit pas redonner au goban un état identique à un état qu'il lui avait déjà donné par une de ses poses. Cette règle empêche les captures sans fin. Dans le cas fréquent du **ko**, une pierre capture une pierre, et reprendre immédiatement recréerait la même position : la reprise est interdite.

Joue ailleurs pour modifier la position. Si ton adversaire y répond et que la position globale a changé, reprendre le ko peut devenir légal. Il peut aussi fermer le ko en reliant ses pierres. L'interdiction porte sur la répétition globale, pas seulement sur deux points : une boucle plus compliquée n'est pas autorisée pour autant. Passer reste possible et sert à terminer la partie.

LE KO : UNE REPRISE IMMÉDIATE INTERDITE



Même configuration globale en A et C : c’est précisément le problème.

A : Blanc occupe le point du haut. B : Noir joue juste dessous et capture cette pierre. C : une reprise blanche immédiate recréerait A ; elle est interdite. Il faut d’abord modifier la position ailleurs, sous réserve de la règle de répétition.

6 | Une partie entière sur 9 × 9

Voici une partie simplifiée à rejouer à deux sur un goban vide. Elle montre les connexions, les territoires, les passes et le score. Les joueurs coopèrent pour construire une position facile à compter : ce n’est pas une stratégie de compétition. Aucune capture n’a lieu ; pour les prises et le ko, utilise les exemples précédents.

Les colonnes vont de A à H puis J : on saute la lettre I. Les lignes montent de 1 en bas à 9 en haut. D1 désigne donc la quatrième intersection de la ligne du bas. Les nombres impairs sont les coups de Noir, les pairs ceux de Blanc. Après chaque pose, vérifie que la pierre a une liberté, directement ou par sa chaîne.

Construire deux frontières

- Coups 1-2 : Noir D1, Blanc F1.
- Coups 3-4 : Noir D2, Blanc F2.
- Coups 5-6 : Noir D3, Blanc F3.

• Coups 7-8 : Noir D4, Blanc F4.

• Coups 9-10 : Noir D5, Blanc F5.

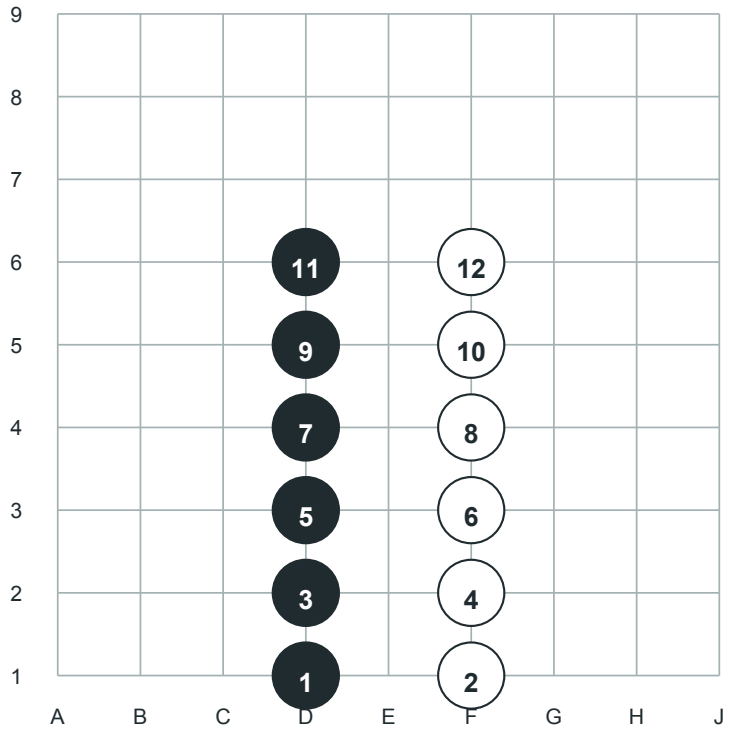
• Coups 11-12 : Noir D6, Blanc F6.

• Coups 13-14 : Noir D7, Blanc F7.

• Coups 15-16 : Noir D8, Blanc F8.

• Coups 17-18 : Noir D9, Blanc F9.

9 × 9 : REJOUER LES DOUZE PREMIERS COUPS



Début de notre partie de démonstration : les douze premières poses sont numérotées. Noir joue les nombres impairs, Blanc les pairs. La ligne du bas porte le numéro 1 ; les colonnes suivent A à H puis J, sans I.

Les pierres de D forment maintenant une chaîne noire continue ; celles de F une chaîne blanche. Chaque chaîne a des libertés des deux côtés. La colonne E entre elles reste vide.

Séparer les espaces intérieurs

• Coups 19-20 : Noir A3, Blanc J3.

• Coups 21-22 : Noir B3, Blanc H3.

• Coups 23-24 : Noir C3, Blanc G3.

• Coups 25-26 : Noir A7, Blanc J7.

• Coups 27-28 : Noir B7, Blanc H7.

• Coups 29-30 : Noir C7, Blanc G7.

Au début, les pierres A3 et J3 sont isolées, mais elles ont assez de libertés. Les poses suivantes les relient progressivement à leurs frontières D et F. Les petites lignes 3 et 7 divisent maintenant chaque côté en trois espaces vides, qui servent de grands yeux. Les bords du goban ferment les côtés extérieurs.

Remplir la bande entre les frontières et passer

• Coup 31 : Noir E1 ; coup 32 : Blanc E2.

• Coup 33 : Noir E3 ; coup 34 : Blanc E4.

• Coup 35 : Noir E5 ; coup 36 : Blanc E6.

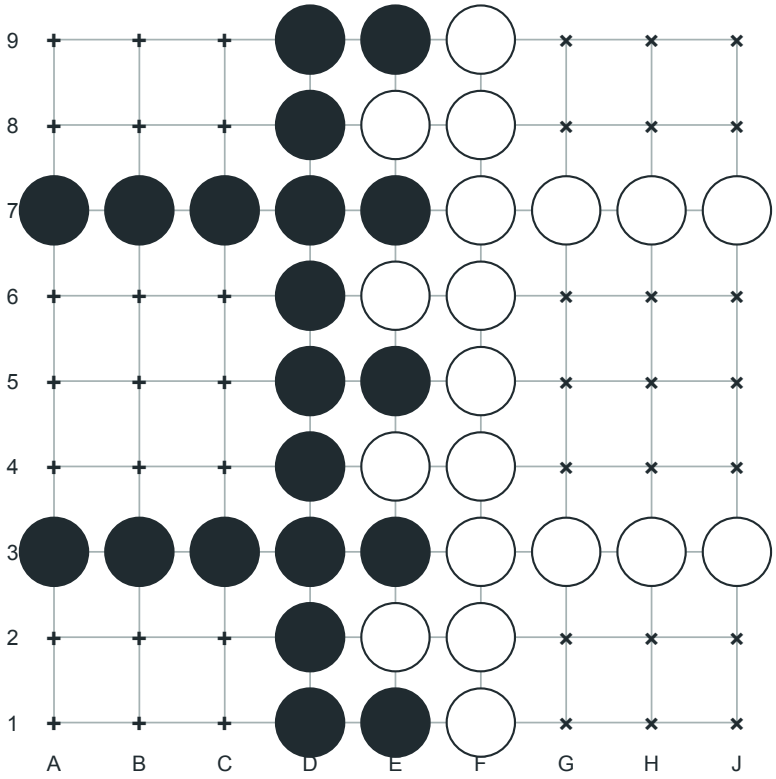
• Coup 37 : Noir E7 ; coup 38 : Blanc E8.

• Coup 39 : Noir E9.

• Coup 40 : Blanc passe ; coup 41 : Noir passe. La partie s’arrête.

Chaque pierre de E se relie horizontalement à sa chaîne de D ou F. Il n’y a donc pas de suicide, même pour la dernière pose. Les deux chaînes gardent leurs espaces à l’intérieur ; personne n’est capturé. Tous les groupes restent vivants. Les joueurs conviennent qu’aucun autre coup n’est nécessaire.

LA POSITION FINALE ET SON COMPTAGE DE SURFACE



Noir : 20 pierres + 21 vides = 41
Blanc : 19 pierres + 21 vides + 7,5 de komi = 47,5

Position finale de la partie guidée, après 39 poses légales puis deux passes. Les + marquent 21 intersections du territoire noir ; les × marquent 21 du territoire blanc. Noir : 20 + 21 = 41. Blanc : 19 + 21 + 7,5 = 47,5. Blanc gagne de 6,5 points.

Pour compter les vides de chaque camp, observe trois rectangles : 3 colonnes × 2 lignes en bas = 6 ; 3 × 3 au milieu = 9 ; 3 × 2 en haut = 6. Cela fait 21 intersections de territoire par camp. Il reste 20 pierres noires et 19 blanches. Le paragraphe suivant explique pourquoi ces deux quantités s’ajoutent au territoire.

7 | Terminer et compter les points

Quand tu penses qu'il n'y a plus de coup utile, passe. Deux passes consécutives arrêtent le jeu. Examinez les groupes : les pierres clairement condamnées, que l'adversaire pourrait capturer malgré toute défense, sont retirées d'un commun accord. Ne retirez pas un groupe uniquement parce qu'il ne vous plaît pas. En cas de désaccord, reprenez le jeu pour régler sa survie, puis passez à nouveau tous les deux.

Pour notre comptage direct, chaque pierre vivante sur le goban vaut un point à sa couleur. Chaque intersection vide entourée uniquement par cette couleur vaut aussi un point. Les zones vides qui touchent des groupes vivants des deux couleurs sont neutres. N'ajoutez pas les pierres capturées pendant la partie : elles ont déjà aidé à libérer des intersections, et les compter encore serait un autre système.

Ajoutez 7,5 à Blanc. Dans notre partie guidée, Noir a 20 pierres et 21 intersections de territoire : 41 points. Blanc a 19 pierres et 21 intersections : 40, plus 7,5, soit 47,5. Blanc gagne de 6,5 points. Le demi-point évite l'égalité. On peut aussi abandonner si l'on reconnaît une position perdue ; ce n'est pas nécessaire de remplir tout le plateau.

Le décompte rapide français avec pierres de passe est une autre façon d'obtenir le même résultat, mais nous utilisons ici le comptage direct pour ne pas mélanger les procédures.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne pose pas les pierres dans les cases. Ne relie pas deux chaînes par une simple diagonale. Ne compte pas deux fois une même liberté. Ne confonds pas « entouré » et « sans liberté » : un groupe peut vivre dans une zone adverse avec deux yeux. Ne reprends pas un ko immédiatement et ne mélange pas surface et score par prisonniers.

9 | Bien débuter

Avant chaque coup, vérifie les chaînes en atari, les tiennes et celles de l'adversaire. Protège les connexions utiles plutôt que de courir après toutes les pierres isolées. Les coins demandent moins de pierres pour entourer un espace. Termine plusieurs parties sur 9 × 9 avant de passer à 13 × 13 ou 19 × 19 : tu verras plus vite les effets de tes choix.

10 | Résumé express

- Goban vide ; Noir commence, puis chacun pose une pierre ou passe.
- Les pierres se posent aux intersections et ne se déplacent pas.
- Les connexions suivent les lignes ; une chaîne sans liberté est capturée.
- Pas de suicide après résolution des captures, ni de répétition interdite de position.
- Deux passes arrêtent le jeu ; retirez les morts d'accord commun, ou reprenez pour trancher.
- Comptez pierres vivantes et territoire, ajoutez 7,5 à Blanc ; le plus haut total gagne.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Fédération française de Go : règle française expliquée
https://www.jeudego.org/_php/regleGo.php

FFG : règles et komi de compétition
https://competitions.jeudego.org/reglement/

New Zealand Go Society : règles, différence sur la capture de ses propres pierres
https://go.org.nz/index.php/about-go/new-zealand-rules-of-go

IQ Puzzler Pro

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
1 joueur	Difficile

Évaluation éditoriale : Visualisation spatiale et raisonnement combinatoire, variables selon le défi.

DURÉE APPROXIMATIVE : 5 à 45 min par défi

CATÉGORIE : Jeux de logique et casse-têtes

VERSION PRÉSENTÉE : SmartGames SG 455, 120 défis, trois modes ; matériel original requis.

1 | Découvrir le jeu

IQ Puzzler Pro est un casse-tête individuel. Tu dois loger douze pièces dans un espace limité. La boîte propose trois façons de réfléchir : deux plateaux plats et une pyramide en trois dimensions. Le défi donne une position de départ ; à toi de compléter le reste.

2 | Le matériel

Utilise le coffret SmartGames IQ Puzzler Pro SG 455 : une boîte avec couvercle et plateaux intégrés, douze pièces colorées constituées de petites boules reliées, et un livret de 120 défis avec leurs solutions. Aucun dé ni carte n'est utilisé. Il faut les véritables pièces : ce tutoriel explique le fonctionnement, mais ne remplace pas leurs formes ni les dessins des défis.

3 | Le but

Pour le défi choisi, remplis tous les emplacements avec les douze pièces. Respecte exactement les pièces de départ. Dans le mode pyramide, construis une pyramide complète de cinq étages, sans trou ni boule en trop.

4 | Choisir et préparer un défi

Ouvre le livret à un défi du niveau souhaité. Identifie le plateau représenté : le rectangle intérieur, le plateau diagonal au dos, ou la base de la pyramide. Les dessins n'utilisent pas tous la même vue ; oriente la boîte comme l'image avant de poser une pièce.

Place les pièces de départ une par une, avec la même couleur, la même forme et la même orientation que sur le dessin. Compare les trous voisins et les bords : une pièce de la bonne couleur mais tournée autrement n'est pas forcément bien placée. Laisse les autres pièces à côté. Pour un défi sans pièce indiquée, le plateau commence vide.

Ne regarde pas la solution avant ton premier essai. Dans les défis en trois dimensions, vérifie aussi la hauteur de chaque boule déjà donnée : une vue de dessus ne signifie pas que toutes les boules reposent au sol.

5 | Chercher la solution

Choisis une pièce libre et essaie de la poser dans les espaces restants. En mode plat, toutes ses boules doivent entrer dans des creux du plateau. Tu peux tourner ou retourner une pièce si sa forme le permet, mais tu ne peux ni la tordre ni séparer ses boules. Deux pièces ne peuvent pas occuper le même trou ; aucune boule ne doit dépasser du plateau.

Les pièces fournies par le défi sont fixes. Tu peux retirer ou déplacer tes propres essais aussi souvent que tu veux. Si une pièce ne tient pas naturellement, n'appuie pas de force : son orientation ou son emplacement est mauvais.

En mode pyramide, les pièces s'emboîtent dans l'espace. Certaines montent sur plusieurs étages. Observe les boules qui portent l'étage suivant et les creux où une boule peut se loger. La base contient 25 positions ; les étages suivants en contiennent 16, 9, 4 et 1, soit 55 boules au total. Une pièce correctement placée ne doit pas laisser un trou inaccessible sous elle.

Il n'y a pas d'ordre imposé pour les pièces restantes. Un essai raté n'est pas une pénalité : retire les pièces ajoutées et cherche une autre combinaison. Pour éviter de tourner en rond, change un choix précis plutôt que de tout déplacer sans raison.

6 | Un exemple de raisonnement

Il reste une petite zone dans un coin et une longue zone au centre. Avant de remplir le centre, regarde quelles pièces peuvent entrer dans le coin. Si une seule convient, réserve-la pour cet emplacement. Sinon, tu pourrais employer cette pièce au centre puis découvrir qu'aucune autre ne bouche le coin.

LES CINQ ÉTAGES DE LA PYRAMIDE



La pyramide contient cinq étages : 25 + 16 + 9 + 4 + 1 = 55 positions. Ce schéma n’est pas un défi du livret.

Ce schéma montre la structure de la pyramide, pas la solution d'un défi du livret. Pour résoudre un défi réel, suis ses couleurs et ses positions de départ. Quand tu penses avoir fini, compte tes pièces : les douze doivent être dans la construction.

7 | Réussir et vérifier

Tu réussis si toutes les pièces sont posées, si tous les emplacements sont remplis et si les données de départ n'ont pas changé. Consulte ensuite la solution correspondante dans le livret et compare les placements. Les défis sont conçus avec une solution unique, compte tenu des positions données.

Il n'y a pas de score officiel ni de défaite définitive. Tu peux recommencer, choisir un défi plus accessible ou faire une pause. Si tu souhaites mesurer ton temps, c'est un défi personnel : le jeu ne t'oblige pas à aller vite.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne confonds pas les deux plateaux plats. Ne déplace pas une pièce imposée pour arranger un essai. N'oublie pas qu'en pyramide une pièce peut traverser plusieurs étages. Un plateau presque rempli n'est pas une solution s'il reste une boule dehors ou une cavité impossible à atteindre.

9 | Bien débuter

Commence par les défis les plus accessibles du livret. Observe la silhouette des pièces plutôt que leur seule couleur. Vérifie en priorité les coins, les passages étroits et les petites zones isolées. Lorsque tu bloques, enlève seulement les dernières pièces ajoutées pour comprendre quel choix a fermé une possibilité.

10 | Résumé express

- Choisis un des 120 défis et utilise le plateau indiqué.
- Place les pièces de départ exactement comme sur le dessin ; elles restent fixes.
- Ajoute les autres pièces en les tournant si nécessaire, sans les forcer.
- Aucune superposition, aucun dépassement, aucun trou : les douze pièces doivent entrer.
- Pour la pyramide, respecte les cinq étages. Compare ton résultat à la solution du livret.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

SmartGames : IQ Puzzler Pro, trois modes et 120 défis
https://www.smartgames.eu/fr/jeux-pour-1-joueur/iq-puzzler-pro

Love Letter

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 6 joueurs	Moyenne

Évaluation éditoriale : Déduire les mains, mémoriser les sorties et choisir le bon risque.

DURÉE APPROXIMATIVE : 20 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Z-Man à 21 personnages, valeurs 0 à 9 ; livret officiel publié ©2025.

1 | Découvrir le jeu

Dans Love Letter, tu gardes presque toujours une seule carte secrète. Les personnages permettent de deviner les cartes adverses, d'échanger les mains ou de se protéger. Nous utilisons les 21 personnages de la version Z-Man à deux à six joueurs, avec les valeurs de 0 à 9, selon le livret officiel actuellement publié. Ne confonds pas cette version avec le paquet classique de seize personnages.

2 | Le matériel

Il y a 21 cartes Personnage : 2 Espionnes de valeur 0, 6 Gardes de valeur 1, 2 Prêtres de valeur 2, 2 Barons de valeur 3, 2 Servantes de valeur 4, 2 Princes de valeur 5, 2 Chanceliers de valeur 6, 1 Roi de valeur 7, 1 Comtesse de valeur 8 et 1 Princesse de valeur 9. La boîte contient aussi 6 aides de jeu, 13 jetons Faveur et un sac de rangement dans l'édition de référence.

3 | Le but

Gagne des jetons Faveur en remportant des manches. Pour gagner une manche, reste seul en jeu ou conserve la carte de plus haute valeur quand la pioche est vide. L'Espionne peut aussi donner une faveur supplémentaire sans gagner la manche.

4 | Préparer une manche

Mélange les 21 personnages. Mets une carte à part, cachée, sans la regarder. À deux joueurs, mets aussi trois cartes à part, visibles. Donne une carte cachée à chaque personne et garde le reste en pioche. Distribue une aide de jeu à chacun et place les faveurs à portée de main.

Pour la première manche, la personne qui a écrit une lettre à la main le plus récemment commence ; vous pouvez choisir au hasard si vous ne savez pas. Ensuite, le gagnant de la manche précédente commence. En cas de gagnants à égalité, choisissez au hasard entre eux. Les tours avancent dans le sens horaire.

UNE MAIN D’UNE CARTE ET DES DÉFAUSSES VISIBLES



Installation à quatre joueurs avec le jeu de 21 cartes retenu ici : une carte mise de côté face cachée, une carte secrète pour chacun et seize cartes dans la pioche. Les cartes jouées formeront des défausses visibles devant chaque joueur. À deux, on écarte aussi trois cartes visibles selon le texte.

5 | Jouer et appliquer les dix personnages

À ton tour, pioche une carte : tu en as deux. Choisis-en une, pose-la visible devant toi et applique entièrement son effet. Garde l'autre cachée. Les cartes jouées ou défaussées restent toutes lisibles devant leur propriétaire, car leur nombre aide à déduire les mains.

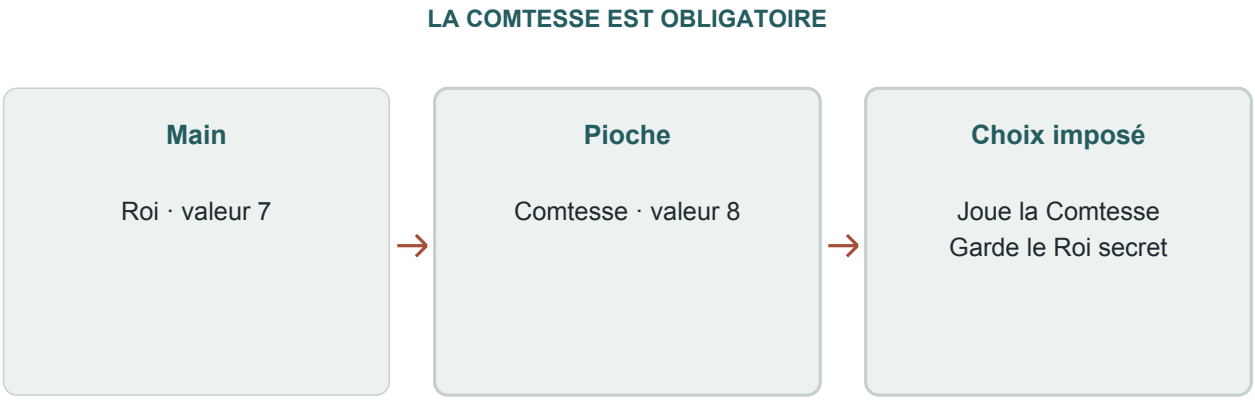
- **0, Espionne** : aucun effet immédiat. À la fin de la manche, si tu es encore en jeu et la seule personne survivante ayant joué ou défaussé au moins une Espionne, reçois une faveur supplémentaire. Deux Espionnes chez toi ne donnent qu'une faveur. Si deux survivants en ont utilisé une, aucun n'a ce bonus.
- **1, Garde** : choisis un autre joueur et nomme un personnage autre que Garde. S'il a cette carte en main, il est éliminé. Il doit répondre honnêtement. Tu ne peux jamais annoncer « Garde ».
- **2, Prêtre** : regarde secrètement la carte d'un autre joueur. Ne la montre pas aux autres.
- **3, Baron** : compare secrètement ta carte restante avec celle d'un autre joueur. La plus petite valeur est éliminée. À égalité, personne ne sort.
- **4, Servante** : jusqu'au début de ton prochain tour, les autres ne peuvent pas te choisir pour leurs effets. Tu n'es pas protégé de tes propres cartes.
- **5, Prince** : choisis n'importe quel joueur, y compris toi. Il défausse sa carte visible sans appliquer son effet de jeu, puis prend une nouvelle carte. Si la pioche est vide, il prend la carte cachée mise à part. S'il défausse la Princesse, il est éliminé et ne repioche pas.
- **6, Chancelier** : pioche deux cartes. Avec la carte qui te restait, tu en as trois : garde-en une et replace les deux autres sous la pioche, cachées, dans l'ordre de ton choix. S'il ne reste qu'une carte à piocher, prends-la puis remets une carte. Si la pioche est vide, l'effet ne fait rien. Les cartes remises ne sont pas défaussées : une Princesse ainsi replacée ne t'élimine pas.
- **7, Roi** : échange ta carte restante avec celle d'un autre joueur, secrètement.

- **8, Comtesse** : si ton autre carte est un Roi ou un Prince au moment de choisir ta carte du tour, tu dois jouer la Comtesse. Tu peux aussi la jouer volontairement, sans révéler l'autre carte. Cette obligation ne s'applique pas aux cartes momentanément regardées grâce au Chancelier.
- **9, Princesse** : si tu la joues ou la défausses, quelle qu'en soit la raison, tu es immédiatement éliminé de la manche. La garder peut gagner, mais elle est risquée.

Si tous les adversaires survivants sont protégés par une Servante, un Garde, Prêtre, Baron ou Roi est joué sans effet. Avec le Prince, tu dois alors te choisir. Une personne éliminée défausse sa carte, ne joue plus et ne peut plus être ciblée jusqu'à la manche suivante. Ses effets de jeu ne se déclenchent pas par simple défausse, mais la règle de la Princesse et le suivi des Espionnes restent pertinents.

6 | Un exemple pour comprendre

Tu gardes un Roi et pioches une Comtesse. Tu dois jouer la Comtesse, même si tu aurais préféré échanger ton Roi. Les autres savent seulement que tu as joué la Comtesse : ils ne voient pas ton Roi et peuvent se demander si ton choix était volontaire.



Jouer la Comtesse ne demande pas de révéler ta seconde carte.

Plus tard, tu joues un Baron et gardes un Prince de valeur 5. Ton adversaire montre secrètement un Prêtre de valeur 2 : il est éliminé. Si sa carte était aussi un Prince, personne ne sortirait.

7 | Fin de manche et victoire

S'il ne reste qu'une personne, elle gagne immédiatement une faveur. Sinon, après un tour complet, si la pioche est vide, les survivants montrent leur carte : la plus grande valeur gagne une faveur. Toutes les personnes à égalité pour la plus haute carte gagnent chacune une faveur ; ne départagez pas en additionnant les défausses.

Ajoutez ensuite l'éventuel bonus d'Espionne. Le gagnant peut donc recevoir deux faveurs dans la même manche. Pour gagner la partie, il faut six faveurs à deux joueurs, cinq à trois, quatre à quatre, et trois à cinq ou six. Plusieurs personnes peuvent gagner la partie simultanément. Pour une nouvelle manche, rassemblez toutes les cartes, y compris celles mises à part, et recommencez la préparation.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne garde pas une Comtesse avec un Roi ou un Prince en jouant ce dernier. N'annonce pas Garde avec un Garde. Ne résous pas le pouvoir d'une carte simplement défaussée par le Prince. N'oublie pas le bonus d'Espionne, qui exige d'être encore en jeu. Ne mélange pas les valeurs avec une autre édition : ici la Princesse vaut 9.

9 | Bien débuter

Compte les personnages déjà visibles et observe les protections. Avec un Prêtre, retiens la carte vue mais surveille les échanges suivants : l'information peut devenir fausse. Un Baron est dangereux si ta carte restante est faible. Jouer une Comtesse sans obligation peut aussi brouiller les déductions adverses.

10 | Résumé express

- Mets une carte cachée à part, plus trois visibles à deux ; donne une carte chacun.
- À ton tour, pioche une carte puis joue une de tes deux cartes et applique son effet.
- Main et cartes sorties restent distinctes ; les défausses sont visibles.
- Seul survivant ou plus haute main quand la pioche est vide : une faveur ; les égalités gagnent ensemble.
- L'unique survivant ayant utilisé une Espionne gagne une faveur supplémentaire.
- Atteins le seuil de faveurs correspondant au nombre de joueurs.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Z-Man : inventaire du jeu de base à 21 personnages
https://www.zmangames.com/game/love-letter/

Z-Man : livret officiel à 21 personnages, édition publiée ©2025
https://cdn.svc.asmodee.net/production-zman/uploads/2026/04/LL_Rulebook_with_Bag.pdf

Mahjong traditionnel

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
4 joueurs	**Difficile**

Évaluation éditoriale : Mémoire des défausses, construction de main et arbitrage entre vitesse et valeur.

DURÉE APPROXIMATIVE : 45 à 120 min

CATÉGORIE : Jeux traditionnels

VERSION PRÉSENTÉE : Hong Kong selon Mahjong Time, 144 tuiles, aucun minimum de fan ; pas riichi ni MCR.

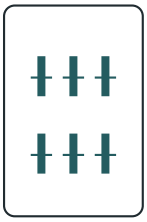
1 | Découvrir le jeu

Le Mahjong traditionnel est un jeu de tuiles pour quatre personnes, différent du solitaire informatique où l'on retire des paires. Il existe plusieurs règles traditionnelles incompatibles. Ce chapitre choisit le **Hong Kong décrit par Mahjong Time**, avec fleurs et saisons et sans minimum de fan imposé. Ce n'est ni le riichi japonais ni le règlement international MCR. Les variantes régionales ne doivent pas être ajoutées au milieu d'une partie.

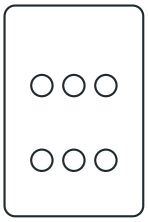
2 | Le matériel

Utilise 144 tuiles : 108 numérales, soit quatre exemplaires de chacun des nombres 1 à 9 dans trois familles, Bambous, Cercles et Caractères ; 16 Vents, quatre Est, quatre Sud, quatre Ouest et quatre Nord ; 12 Dragons, quatre Rouges, quatre Verts et quatre Blancs ; 4 Fleurs et 4 Saisons, une de chaque numéro 1 à 4. Il faut aussi trois dés, une feuille de scores et un crayon. Les éventuelles tuiles de rechange restent dans la boîte.

RECONNAÎTRE LES FAMILLES ET LES HONNEURS



6 Bambous



6 Cercles



6 Caractères



Est | Sud | Ouest | Nord | Dragon rouge | Dragon vert | Dragon blanc

Dessins génériques des trois familles et des sept honneurs, d’après les familles traditionnelles. Le décor précis varie selon les fabricants. Le 1 Bambou est souvent un oiseau ; le Dragon blanc peut être blanc ou encadré. Les lettres latines sont des aides éventuelles, pas des numérales à compter.

3 | Le but

Forme une main gagnante avant les autres, généralement quatre groupes et une paire. Les groupes sont des suites de trois numérales d'une même famille, des brelans identiques ou des carrés identiques. Les fans mesurent la valeur de ta victoire, puis donnent les points échangés. Dans la version retenue, une main ordinaire à zéro fan peut gagner : le seuil de trois fans souvent utilisé ailleurs n'est pas appliqué.

4 | Les places, le mur et la distribution

Pour simplifier seulement le tirage des sièges, mélangez un exemplaire de chacun des quatre Vents, face cachée, et tirez-en un chacun. Cette procédure courte remplace le rituel de placement du livret. Est est le donneur. Dans l'ordre de jeu, qui est inverse au sens des aiguilles d'une montre, viennent Sud, Ouest puis Nord. Ce ne sont pas les directions d'une boussole posée sur la table.

Remettez les Vents tirés parmi les tuiles, mélangez toutes les faces cachées. Chacun construit devant soi un mur de dix-huit piles de deux tuiles, soit 36 tuiles. Rapprochez les quatre murs pour former un carré.

Est lance trois dés. Comptez leur somme autour des quatre murs, en commençant par Est pour 1, puis Sud pour 2, Ouest pour 3 et Nord pour 4, et continuez en boucle. Sur le mur désigné, comptez ce même nombre de piles depuis son extrémité droite. Ouvrez le mur à cet endroit. Les sept piles, soit quatorze tuiles, à droite de la brèche forment le mur mort, réservé aux

remplacements. Les tuiles à gauche forment le début de la pioche vivante. On prend le haut puis le bas de chaque pile, en continuant autour du carré.

Distribuez des lots de quatre tuiles, à partir d'Est puis Sud, Ouest, Nord, trois fois : chacun en a douze. Est prend ensuite deux tuiles ; les trois autres en prennent une chacun. Est commence avec quatorze, les autres avec treize. Alignez vos mains debout pour les cacher.

Si vous avez une Fleur ou une Saison, exposez-la à côté de vous et remplacez-la depuis le mur mort ; recommencez si le remplacement est encore une tuile bonus. Le mur mort est maintenu à quatorze tuiles en réservant des tuiles à la fin du mur vivant. Il ne constitue pas une pioche ordinaire supplémentaire.

5 | Un tour, les annonces et les mains

Piocher et défausser

Est commence directement par défausser une tuile visible au centre, puisqu'il a déjà quatorze tuiles. Ensuite, à ton tour, prends la première tuile du mur vivant, examine ta main puis défausse une tuile visible. Sans carré ni bonus, tu passes donc de treize à quatorze puis à treize. Les fleurs et saisons ne font pas partie de ces treize : expose-les immédiatement et remplace-les depuis le mur mort.

Annonce une réclamation aussitôt après une défausse, avant la pioche suivante. Seule la dernière tuile défaussée est disponible. Une tuile plus ancienne au centre ne peut pas être récupérée.

Les quatre groupes

- **Chow**, ou suite : trois nombres consécutifs d'une même famille, par exemple 3-4-5 Bambous. Tu peux réclamer la défausse seulement de la personne située immédiatement à ta gauche, celle qui vient normalement de jouer avant toi. Montre les deux tuiles de ta main avec celle réclamée, puis défausse sans piocher.
- **Pung**, ou brelan : trois tuiles strictement identiques. Tu peux réclamer la dernière défausse de n'importe qui si tu as déjà les deux autres. Expose le groupe puis défausse, sans pioche ordinaire. Le jeu reprend à la personne suivante dans le sens de jeu à partir de toi : certains tours ont donc été sautés.
- **Kong**, ou carré : quatre tuiles identiques. Avec trois en main, tu peux réclamer une défausse pour former un carré exposé. Pendant ton tour après une pioche, tu peux aussi déclarer quatre identiques cachées, ou ajouter la quatrième tuile que tu as en main à un brelan déjà exposé. Un carré déclaré exige un remplacement depuis le mur mort, puis une défausse. Sans ce remplacement, il te manquerait une tuile pour finir la main.
- **Paire** : deux tuiles identiques. Tu ne peux pas réclamer une défausse uniquement pour exposer une paire ; tu peux l'utiliser si elle complète immédiatement toute ta main gagnante.

Les groupes exposés sont fixés et ne peuvent plus être démontés. Un carré caché déclaré reste aussi fixé ; on peut en coucher deux tuiles extérieures pour montrer son statut. Quatre identiques simplement gardées en main, sans déclaration de carré ni remplacement, peuvent encore être utilisées autrement, par exemple dans des suites.

Les Vents et Dragons, appelés honneurs, ne forment pas de suites : Est-Sud-Ouest n'est jamais un chow. Les valeurs 1 et 9 sont les terminales. Les Fleurs et Saisons sont des bonus séparés ; elles ne remplacent pas un joker.

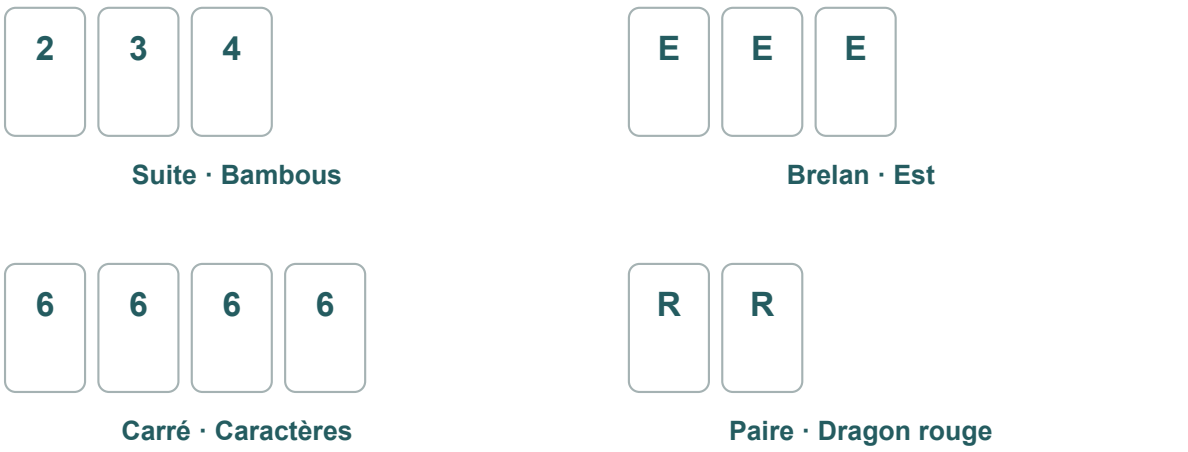
Priorités et victoire

Une annonce de Mahjong pour gagner passe avant pung, kong et chow. Pung ou kong passe avant chow. Si plusieurs personnes réclament la même défausse pour gagner, la première dans l'ordre de jeu à partir du défausseur l'emporte ; nous ne distribuons pas plusieurs victoires sur la même tuile dans cette règle.

Pour gagner, annonce Mahjong et montre ta main avec la tuile qui la complète. Quatre groupes et une paire représentent quatorze places, mais chaque carré ajoute physiquement une tuile : une main avec un carré contient donc quinze tuiles, bonus exclus. La tuile gagnante peut venir de ta pioche ou de la dernière défausse de n'importe qui, même pour compléter une suite. Tu peux aussi voler la tuile qu'un adversaire ajoute à un brelan exposé pour le transformer en carré, uniquement si elle te fait gagner immédiatement. On ne vole pas pour faire seulement un groupe.

Deux formes spéciales sont admises : sept paires de valeurs distinctes, entièrement cachées avant la tuile gagnante ; et les treize Orphelins, soit les six terminales, les quatre Vents et les trois Dragons, un exemplaire de chaque, plus un doublon de l'une de ces treize tuiles.

QUATRE FORMES À DISTINGUER

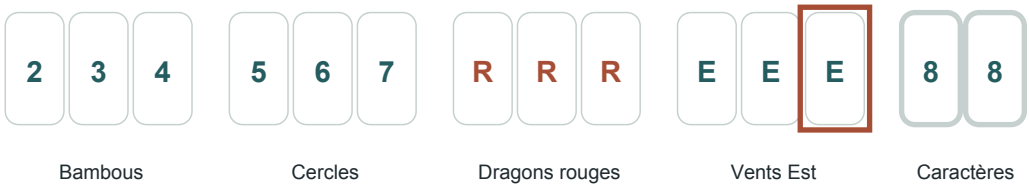


Une suite garde une seule famille ; les honneurs ne forment pas de suite. Le brelan a trois tuiles identiques, le carré quatre et la paire deux. Un carré déclaré exige une tuile de remplacement, comme expliqué dans le texte.

6 | Un exemple pour comprendre

Tu as 2-3-4 Bambous, 5-6-7 Cercles, trois Dragons Rouges, deux Vents Est et deux 8 Caractères. Tu attends le troisième Est : il formera le quatrième groupe et laissera la paire de 8. N'importe quel adversaire qui jette Est peut te faire gagner ; tu n'es pas limité au voisin de gauche pour une victoire.

UNE MAIN QUI ATTEND LE TROISIÈME EST



La tuile Est encadrée complète le dernier groupe.

Quatre groupes et une paire : ici deux suites, deux brelans et la paire de 8 Caractères.

Si le voisin de droite défausse plutôt un 4 Bambous, tu ne peux pas le réclamer juste pour former une suite avec des 2 et 3 : un chow ordinaire n'est permis que sur la défausse du voisin de gauche. La priorité Mahjong change ce cas seulement si la tuile termine réellement une main gagnante.

7 | Décompter, tourner les vents et gagner la partie

Calculer les fans

Le gagnant seul calcule sa main. Additionne les fans des éléments présents, en évitant de recompter une forme déjà comprise dans une forme plus complète :

- Chaque brelan ou carré de Dragon : 1 fan. Chaque brelan ou carré de ton Vent : 1. Chaque brelan ou carré du Vent dominant de la manche : 1 ; si ton Vent est aussi dominant, ce groupe rapporte donc 2.
- Quatre suites et une paire : 1. Quatre brelans ou carrés et une paire : 3. Une seule famille numérale avec des honneurs : 3 ; une seule famille sans honneur : 6, à la place des 3 précédents. Sept paires : 4, avec les autres éléments compatibles.
- Aucun bonus Fleur ou Saison : 1. Sinon, chaque Fleur ou Saison correspondant à ton siège rapporte 1, avec Est = 1, Sud = 2, Ouest = 3, Nord = 4. Posséder les quatre Fleurs rapporte 2 ; les quatre Saisons aussi 2.
- Piocher soi-même la tuile gagnante : 1. Gagner sur la dernière tuile du mur vivant : 1 ; sur sa dernière défausse : 1. Voler l'ajout à un carré : 1. Gagner sur un remplacement après carré : 1.
- Deux brelans ou carrés de Dragon et la paire du troisième Dragon, « petits trois Dragons » : 4 pour cette forme, avec les fans des deux groupes de Dragon.

Certaines formes atteignent directement la valeur limite de 64 points de base : quatre brelans cachés avec victoire piochée ; trois groupes de Dragons ; trois groupes de Vents avec la paire du quatrième ; quatre groupes de Vents ; une main uniquement d'honneurs ; une main uniquement

de terminales ; quatre carrés ; treize Orphelins ; victoire d'Est dès sa main distribuée ; victoire d'un autre sur la toute première défausse d'Est.

Les **neuf Portes** atteignent aussi la limite : main cachée dans une seule famille, composée de 1112345678999 plus une autre tuile de cette famille, sans carré. Trois formes du barème retenu sont aussi limites : tous les groupes en brelans ou carrés d'une seule famille accompagnés du Dragon correspondant, avec Bambous-Vert, Caractères-Rouge ou Cercles-Blanc ; la paire doit appartenir à ces mêmes tuiles. Ces limites ne s'ajoutent pas entre elles : la base reste 64. Ne donne pas cette valeur à une main ressemblante qui ne remplit pas toutes les conditions.

Convertir en points échangés

Zéro fan donne une base de 1 ; un fan, 2 ; deux, 4 ; trois, 8 ; quatre à six, 16 ; sept à neuf, 32 ; dix et plus, 64. Une forme limite donne directement 64.

Sur une défausse, celui qui l'a jetée paie deux fois la base ; chacun des deux autres perdants paie une fois la base. Sur une victoire piochée, chacun des trois perdants paie deux fois la base. Notez ces gains et pertes sur papier, sans argent ; les totaux restent équilibrés. Exemple : une base de 8 gagnée sur défausse donne +32 au gagnant, -16 au défausseur et -8 aux deux autres. Une victoire piochée de même base donne +48 et -16 à chacun des trois autres.

Les manches et la fin

Si le mur vivant est épuisé sans victoire, la donne est nulle : aucun paiement. Si Est gagne, ou en cas de donne nulle, les sièges restent les mêmes. Sinon, le joueur suivant devient Est et tous changent de Vent de siège. Le Vent dominant commence à Est ; après un tour complet de donneurs, il devient Sud, puis Ouest, puis Nord. Une partie complète comporte donc au moins seize donnes, davantage quand Est se maintient. Le meilleur total après le cycle Nord gagne ; une égalité peut rester partagée.

Une fausse annonce de Mahjong arrête la donne dans le barème Mahjong Time et impose 64 points à chacun des trois autres, avec double paiement au défausseur si une tuile était réclamée. Pour une découverte, vérifiez ensemble la structure avant d'appliquer cette sanction ; cette tolérance pédagogique doit être annoncée avant de jouer.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne joue pas au solitaire de paires avec ces règles. Ne fais pas de suite entre familles ou avec les honneurs. Ne récupère pas une vieille défausse. Après un carré, prends le remplacement pour garder le bon nombre de tuiles. Ne mélange pas les fans du riichi, du MCR ou d'une autre table au barème choisi ici.

9 | Bien débuter

Commence par reconnaître les trois familles et les sept honneurs. Range les numérales par famille et par valeur. Cherche d'abord quatre groupes et une paire, sans poursuivre toutes les grandes limites. Réclamer un brelan accélère la main mais montre tes intentions et réduit les réorganisations possibles. Regarde les défausses avant de jeter une tuile que quelqu'un semble attendre.

10 | Résumé express

- Quatre joueurs, treize tuiles chacun sauf Est qui commence avec quatorze ; fleurs et saisons exposées puis remplacées.
- Pioche une tuile et défausse une, sauf réclamation autorisée.
- Chow sur le voisin de gauche ; pung ou kong sur n'importe qui ; victoire prioritaire.
- Quatre groupes et une paire, ou une forme spéciale admise, donnent Mahjong.
- Déclare les carrés, prends leur remplacement et garde les groupes exposés fixés.
- Compte les fans puis les paiements ; fais tourner les Vents selon le résultat d'Est.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Mahjong Time : Hong Kong, préparation et jeu (quatre pages liées)
https://www.mahjongtime.com/hong-kong-mahjong-rules.html

Mahjong Time : barème, formes et paiements (trois pages liées)
https://www.mahjongtime.com/hong-kong-mahjong-scoring.html

Fédération française de Mahjong : initiation, familles et combinaisons
https://www.ffmahjong.fr/FFMJ-site/documents/initiation.pdf

Mancala / Awalé

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 joueurs	Difficile

Évaluation éditoriale : Anticipation des semis, calcul des captures et contrôle des réserves.

DURÉE APPROXIMATIVE : 20 à 40 min

CATÉGORIE : Jeux traditionnels

VERSION PRÉSENTÉE : Oware / Awalé, variante Abapa ; capture totale annulée.

1 | Présentation du jeu

Une poignée de graines suffit pour faire naître de grands projets ! À l'Awalé, on déplace des graines autour du plateau et on essaie d'en capturer. Toutes les graines se ressemblent : elles n'appartiennent à personne tant qu'elles ne sont pas capturées.

« Mancala » désigne une famille de jeux de semailles. Ce chapitre présente seulement l'Awalé Abapa. Il ne décrit ni le Kalah, avec ses grandes réserves où l'on sème, ni toutes les autres variantes de mancala.

2 | Matériel nécessaire

- 1 plateau avec 12 petites cases : 2 rangées de 6.
- 48 graines, billes ou petits cailloux identiques.
- 2 bols pour conserver les captures, si le plateau n'a pas de réserves.

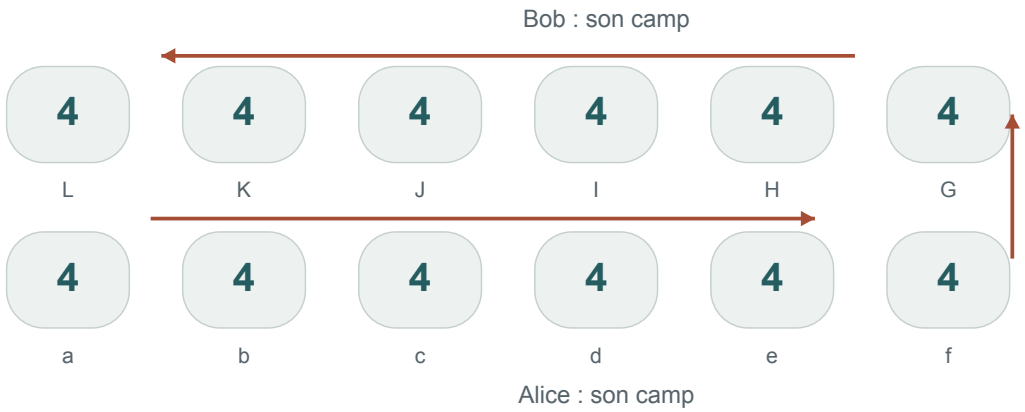
Une boîte à œufs de 12 alvéoles peut servir de plateau. Les deux grandes réserves de certains plateaux servent seulement à ranger les captures : on ne sème jamais dedans.

3 | Le but du jeu

Récupère plus de graines que ton adversaire. Avec 25 graines capturées sur 48, tu possèdes déjà la majorité et tu as gagné. Attention : prendre beaucoup de graines n'autorise pas à priver l'autre joueur de toutes ses possibilités de jouer.

4 | Préparer la partie

1. Asseyez-vous face à face. Chacun contrôle la rangée de 6 cases qui est devant lui.
2. Déposez exactement 4 graines dans chacune des 12 cases.
3. Placez les bols de capture à côté du plateau. Ils sont vides au départ.
4. Tirez le premier joueur au sort. Puis jouez chacun votre tour, sans tour supplémentaire après une capture.



Les 12 cases commencent à 4 graines. Les flèches montrent le trajet vu du joueur du bas.

5 | Comment jouer ?

Semer : distribuer les graines une par une

Choisis une case non vide de ton camp. Prends toutes ses graines dans ta main. Dépose la première dans la case suivante, puis une dans chaque case, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Vu du joueur assis en bas du dessin, on avance vers la droite sur sa rangée, puis on remonte à droite et on revient vers la gauche dans le camp adverse. On continue autant que nécessaire. Il est interdit de choisir une case adverse pour démarrer.

Si tu fais un tour complet, saute toujours la case de départ : elle doit rester vide pendant tout ce semis. Ne choisis pas le nombre de graines à distribuer et ne t'arrête pas avant d'avoir vidé ta main.

Capturer : regarder la dernière graine

Après le semis, regarde uniquement la case où ta dernière graine est tombée. Si elle est chez l'adversaire et contient maintenant exactement 2 ou 3 graines, tu les retires toutes et les mets dans ton bol.

Regarde ensuite la case précédente, en remontant à l'envers du semis. Si elle est encore chez l'adversaire et contient 2 ou 3 graines, capture-les aussi. Continue jusqu'à rencontrer une case vide, une case avec 1 graine ou au moins 4 graines, ou la limite de ton propre camp. On ne saute pas une case pour reprendre les captures plus loin.

Si la dernière graine tombe chez toi, ou laisse un autre nombre dans la case adverse, tu ne captures rien. Une case passée à 2 ou 3 pendant le trajet ne suffit pas : c'est la dernière graine qui déclenche la capture.

Laisser l'autre jouer

Si la capture prévue viderait tout le camp adverse, annule la totalité de cette capture. Le semis reste en place, mais toutes les graines que tu aurais prises restent sur le plateau. Tu n'en gardes pas une partie.

Si le camp adverse est déjà vide au début de ton tour, tu dois choisir un semis qui y apporte au moins une graine, si un tel coup existe. C'est « nourrir » l'adversaire. Tu ne peux pas choisir un autre coup juste pour l'empêcher de jouer.

S'il est impossible de le nourrir, la partie se termine : tu ajoutes à tes captures toutes les graines encore dans ton camp. Ne confonds pas cette fin avec l'annulation d'une capture totale, qui permet à la partie de continuer.

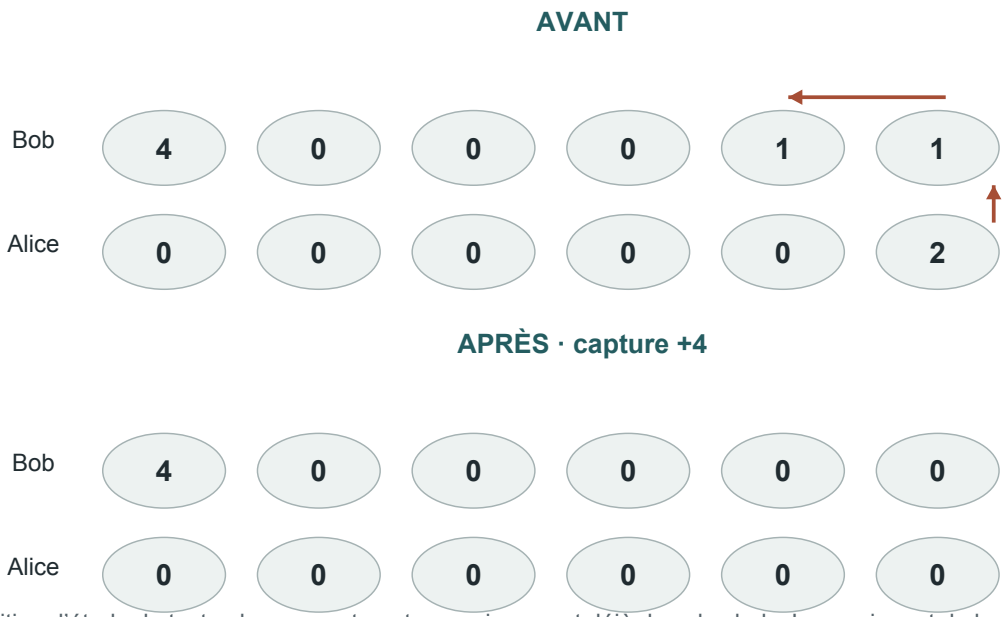
6 | Un exemple de partie

Alice est assise en bas du plateau. Lors du premier tour, elle prend les 4 graines de sa case la plus à droite. Elle en met une dans chacune des quatre premières cases rencontrées chez Bob. Ces cases passent de 4 à 5 graines. La dernière contient 5 : aucune capture. Bob joue ensuite depuis son propre camp.

Plus tard, Alice a 2 graines dans sa case de droite. Les deux premières cases de Bob rencontrées dans le sens du semis contiennent chacune 1 graine. Une autre case de Bob contient 4 graines.

Alice vide sa case et distribue ses 2 graines : les deux cases adverses passent chacune de 1 à 2. La dernière permet une capture de 2 graines. La précédente contient elle aussi 2 graines : Alice les prend également. Elle capture 4 graines au total. Les 4 graines situées plus loin restent chez Bob : ce n'est donc pas une capture totale.

DEUX GRAINES SEMÉES, QUATRE CAPTURÉES



Position d'étude du texte : les quarante autres graines sont déjà dans les bols. Le semis part de la case d'Alice en bas à droite et va vers les deux cases du haut à droite. Elles passent de 1 à 2 ; Alice capture ces quatre graines. Les quatre graines plus loin chez Bob empêchent une capture totale.

Supposons au contraire que les deux cases à 1 graine étaient les seules cases non vides de Bob. Le même semis donnerait deux cases à 2 graines et la capture viderait son camp. Alice ne prendrait alors aucune graine. Bob pourrait jouer l'une de ces deux cases.

7 | Comment gagner ?

La partie s'arrête dès qu'un joueur a capturé au moins 25 graines. Inutile de continuer pour savoir qui possède la majorité.

Elle s'arrête aussi quand un camp vide ne peut plus être nourri : le joueur dont le camp contient encore des graines les récupère. Si vous constatez ensemble qu'une position tourne en boucle sans capture possible, convenez d'arrêter ; chacun ajoute alors à son bol les graines de sa propre rangée.

Comparez les totaux. Le plus élevé gagne. Si chacun a 24 graines, la partie est nulle. Les captures et les graines du plateau doivent toujours former un total de 48.

8 | Les erreurs à éviter

- Semer dans les réserves : seules les 12 petites cases font partie du trajet.
- Capturer dans son propre camp : une prise commence toujours chez l'adversaire.
- Prendre toutes les graines adverses : annule toute la capture, sans annuler le semis.
- Recommencer un tour après une prise : à l'Abapa, c'est toujours à l'autre de jouer.
- Appliquer la règle d'un autre mancala : vérifiez la variante avant de commencer.

9 | Astuces pour débuter

Avant de toucher aux graines, compte dans ta tête où tombera la dernière. Regarde ensuite si ton coup donnera une capture facile à ton adversaire. Pour apprendre, annonce ton raisonnement à voix haute : « Je termine ici ; il y en aura trois. »

Ne regarde pas seulement les cases qui peuvent rapporter tout de suite. Une grosse réserve peut servir plus tard à atteindre le camp adverse et à le nourrir.

10 | Résumé express

- Matériel : 12 cases, 48 graines et 2 réserves de captures.
- Départ : 4 graines par case ; chacun contrôle ses 6 cases.
- Tour : vider une de ses cases et semer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ; sauter la case de départ à chaque passage.
- Capture : dernière graine chez l'adversaire, total de 2 ou 3 ; remonter les cases adverses consécutives à 2 ou 3.
- Famine : capture totale annulée ; nourrir un camp vide si possible.
- Victoire : 25 captures ou meilleur total à l'arrêt ; 24 partout donne une égalité.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

The Oware Society : règles Abapa
https://www.oware.org/abapa.asp

Club Awalé : tutoriel Abapa, Ngoufo Gangnimaze
https://www.clubawale.com/post/awal%C3%A9-r%C3%A8gles-du-jeu

Plyyard : règles de son adaptation Abapa
https://oware.plyyard.com/rules/

Différence de variantes : certaines règles d’Awalé interdisent le coup de capture totale ou répartissent autrement les graines en fin de boucle. Ici, le semis reste valable, la capture totale est annulée et les graines d’une boucle convenue restent à leur propriétaire de rangée.

Mille Bornes

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 4 ; 6 ou 8 en équipes	**Facile**

Évaluation éditoriale : Gérer sa main, ses protections et la distance exacte à atteindre.

DURÉE APPROXIMATIVE : 20 à 40 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Notice Dujardin ©1954-2014, 110 cartes avec mémos ; Feu Vert initial, pas après réparation.

1 | Découvrir le jeu

Mille Bornes est une course automobile avec des cartes. Tu avances avec des kilomètres, attaques les adversaires et répares ta voiture. « Édition classique » ne désigne pas une notice unique : les tirages Dujardin ont changé le Feu Vert initial, la remise en route et le comptage. Ce chapitre choisit explicitement la notice Dujardin ©1954-2014, 110 cartes avec mémos, sans cartes Rush. La correspondance avec ta boîte personnelle reste à confirmer.

2 | Le matériel

Il y a 106 cartes de jeu et 4 mémos, soit 110 cartes, avec un sabot. Les Bornes sont dix 25, dix 50, dix 75, douze 100 et quatre 200 : 46 cartes. Les 18 Attaques sont cinq Feux Rouges, quatre Limites de Vitesse, trois Pannes d'Essence, trois Crevaisons et trois Accidents. Les 38 Parades sont quatorze Feux Verts, six Fins de Limite de Vitesse, six Essences, six Roues de Secours et six Réparations. Les quatre Bottes, une chacune, sont Véhicule Prioritaire, Citerne d'Essence, Increvable et As du Volant.

3 | Le but

Atteins exactement 1 000 kilomètres avec tes Bornes. Tu n'as pas le droit de dépasser. Seules les distances des cartes Borne comptent dans cette version ; les Bottes servent de protection et ne donnent pas de kilomètres supplémentaires. Le total à 5 000 points de certaines anciennes notices n'est pas utilisé.

4 | Préparer la course

De deux à quatre, jouez chacun pour soi. À quatre, six ou huit, vous pouvez jouer en équipes de deux. Placez les partenaires de façon à partager une même zone de course, mais chacun garde sa propre main et joue à son passage. Le jeu en équipes ne prévoit pas de personne seule à cinq ou sept : ces configurations ne sont donc pas indexées dans cette édition.

Mélange les 106 cartes de jeu et donne-en six cachées à chacun. Les quatre mémos restent à part, partagés si nécessaire ; ils ne vont jamais dans la pioche. Le reste forme la pioche cachée dans le sabot. Le plus jeune commence, puis les tours suivent le sens horaire.

Prépare quatre emplacements par voiture : une pile de Bataille pour l'arrêt et les réparations, une pile de Vitesse indépendante, les Bornes rangées par valeur et les Bottes visibles côte à côte. Chaque équipe utilise une seule série de ces emplacements.

SÉPARER LES QUATRE ZONES DE SON TABLEAU



Exemple d’un tableau individuel : Feu vert autorise la route ; une Limitation de vitesse impose désormais des cartes de 25 ou 50 bornes tant qu’elle reste active. Les bottes ont une zone séparée. Les cartes sont des schémas génériques ; le texte explique attaques, parades et coup-fourré.

5 | Jouer, attaquer et se protéger

Au début de ton tour, pioche une carte cachée du sabot : tu as sept cartes. Joue ensuite une seule carte ou défausse-en une visible si tu ne peux rien jouer. Tu termines normalement avec six cartes. Dans cette notice, prendre le sommet de la défausse n'est pas une action autorisée.

Pour commencer à poser des Bornes, joue d'abord un Feu Vert sur ta Bataille, ou pose Véhicule Prioritaire. À un tour suivant, tu peux avancer en posant une Borne, si ta voiture n'est pas immobilisée et si cette distance ne dépasse pas 1 000. Une voiture ne peut recevoir que deux cartes 200 pendant la manche, y compris en équipe.

Les cinq attaques et leurs réponses

- **Feu Rouge** immobilise une voiture qui roule ; son propriétaire doit poser un Feu Vert.
- **Panne d'Essence** immobilise ; la Parade est Essence.
- **Crevaison** immobilise ; la Parade est Roue de Secours.
- **Accident** immobilise ; la Parade est Réparations.
- **Limite de Vitesse** va sur la pile de Vitesse : seules les Bornes 25 et 50 restent autorisées. La Parade est Fin de Limite de Vitesse. Elle peut viser une voiture qui n'a pas encore démarré.

Les quatre premières attaques vont sur la Bataille et demandent que l'adversaire soit en état de rouler. Tu peux attaquer même si ta propre voiture est bloquée. On ne cumule pas deux immobilisations sur une même Bataille. En revanche, une Limite de Vitesse peut se cumuler avec une immobilisation, car ce sont deux piles différentes.

Joue la Parade correspondante pendant ton tour pour réparer. Dans la notice 2014 retenue, cette Parade suffit : il n'est pas nécessaire d'ajouter ensuite un nouveau Feu Vert. Un Feu Vert reste bien nécessaire au tout premier démarrage, sauf Véhicule Prioritaire. Une Parade normale ne se joue pas immédiatement hors tour.

Les quatre Bottes et le coup-fourré

Véhicule Prioritaire protège des Feux Rouges et des Limites de Vitesse et dispense de Feu Vert. Citerne d'Essence protège des Pannes d'Essence ; Increvable des Crevaisons ; As du Volant des Accidents. Une Botte posée protège jusqu'à la fin de la manche et annule l'attaque correspondante déjà subie. Les autres attaques continuent d'agir : Véhicule Prioritaire ne répare pas un Accident.

Tu peux poser une Botte à ton tour, même avant de démarrer. Tu as alors droit à un nouveau tour immédiat : pioche une carte et joue à nouveau. Une Botte ainsi posée ne se cumule pas à une Borne dans la même action ; c'est le tour supplémentaire qui permet ensuite d'avancer.

Si l'adversaire vient de poser l'attaque correspondante et que tu as déjà sa Botte en main, tu peux la révéler immédiatement, même hors de ton tour : c'est le **coup-fourré**. Annonce-le, défausse l'attaque, pose la Botte horizontalement, puis pioche une carte pour remplacer la Botte partie de ta main. Joue ensuite un tour complet supplémentaire, avec une nouvelle pioche. Le jeu reprend à ta gauche : les personnes entre l'attaquant et toi n'ont pas un tour de rattrapage.

6 | Un exemple pour comprendre

Ta voiture roule et affiche 900 kilomètres. Tu pioches un 75 et le poses : tu passes à 975. Au prochain tour, seul un 25 permet de finir exactement ; un 50 serait interdit. Si tu as déjà posé deux Bornes 200, un troisième 200 serait interdit même plus tôt dans la course.



À 975, une Borne 50 ferait dépasser : elle ne peut pas être posée.

Un adversaire t'attaque avec Crevaison. Tu as Increvable : annonce immédiatement coup-fourré, pose la Botte, jette la Crevaison, remplace ta Botte par une carte piochée, puis prends une nouvelle carte pour ton tour supplémentaire. Si tu n'avais que Roue de Secours, tu devrais attendre ton tour pour réparer.

7 | Fin de course et points

Une voiture à exactement 1 000 gagne immédiatement. La notice de référence prévoit aussi la fin lorsque les Bornes ne sont plus disponibles au sabot ; le plus proche de 1 000 sans dépasser gagne alors. Sa formulation ne précise pas clairement comment reconnaître cet épuisement parmi des cartes cachées. Pour jouer sans ambiguïté avec ce guide, convenez avant le départ d'arrêter quand la pioche entière est vide et que le dernier joueur a résolu son tour ; c'est une convention pratique explicitement ajoutée, pas une précision officielle vérifiée. Ne recyclez pas la défausse.

Comparez alors seulement les kilomètres ; une égalité peut être partagée. Il n'y a ni bonus de 300 points ni kilomètres de Bottes dans cette version. Si ta boîte permet de rouler sans Feu Vert initial ou de compter les Bottes dans la distance, elle suit une autre notice : ces changements doivent être vérifiés avant d'appliquer ce chapitre.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne dépasse pas les 1 000. Ne pose pas une troisième carte 200. Ne confonds pas la pile de Vitesse avec la Bataille. Une réparation ordinaire attend ton tour, alors qu'un coup-fourré utilise une Botte immédiatement disponible. Ne donne pas à une Botte une distance ou un bonus emprunté à une autre édition.

9 | Bien débuter

Garde des petites Bornes pour ajuster la fin. Une Botte gardée en main menace un coup-fourré, mais ne protège pas tant qu'elle n'est pas posée. Observe la situation adverse avant d'attaquer : une Limite de Vitesse peut gêner quelqu'un déjà immobilisé, contrairement à une seconde panne sur sa Bataille.

10 | Résumé express

- Six cartes chacun ; pioche une, puis joue ou défausse une carte.
- Feu Vert ou Véhicule Prioritaire pour démarrer ; ensuite, avance sans dépasser 1 000.
- Maximum deux Bornes 200 par voiture ; sous Limite, seulement 25 ou 50.
- Attaque sur Bataille, Limite sur Vitesse ; répare avec la Parade exacte.
- Une Botte protège et fait rejouer ; en réponse immédiate, elle réalise un coup-fourré.
- Atteins exactement 1 000 ; la convention d'épuisement du sabot doit être annoncée comme indiqué ci-dessus.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Notice Dujardin ©1954-2014, copie du document éditeur
https://www.papj.fr/contentpapj/uploads/2021/05/Regle-du-jeu-1000-bornes.pdf

Dujardin : édition Collector 2019, comparaison des variantes
https://assets.jumboplay.com/59070_Manual.pdf

Mindbug

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 joueurs	Difficile

Évaluation éditoriale : Anticiper les combats et le moment où dépenser ses prises de contrôle.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 à 25 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Premier Contact / First Contact, 48 créatures et 4 Mindbugs, livret v6.

1 | Découvrir le jeu

Mindbug est un duel de créatures. Ton adversaire peut voler deux des créatures que tu joues grâce à ses Mindbugs. Il faut donc choisir ses attaques et décider quand risquer une excellente carte. Ce chapitre utilise Premier Contact, appelé aussi First Contact.

2 | Le matériel

Le jeu de base contient 48 cartes Créature et quatre cartes Mindbug, soit 52 cartes au total. Chaque personne reçoit deux Mindbugs. Il faut aussi suivre trois points de vie par personne : utilisez les compteurs de votre édition, six jetons personnels, ou trois cartes inutilisées chacun que vous retournez à mesure.

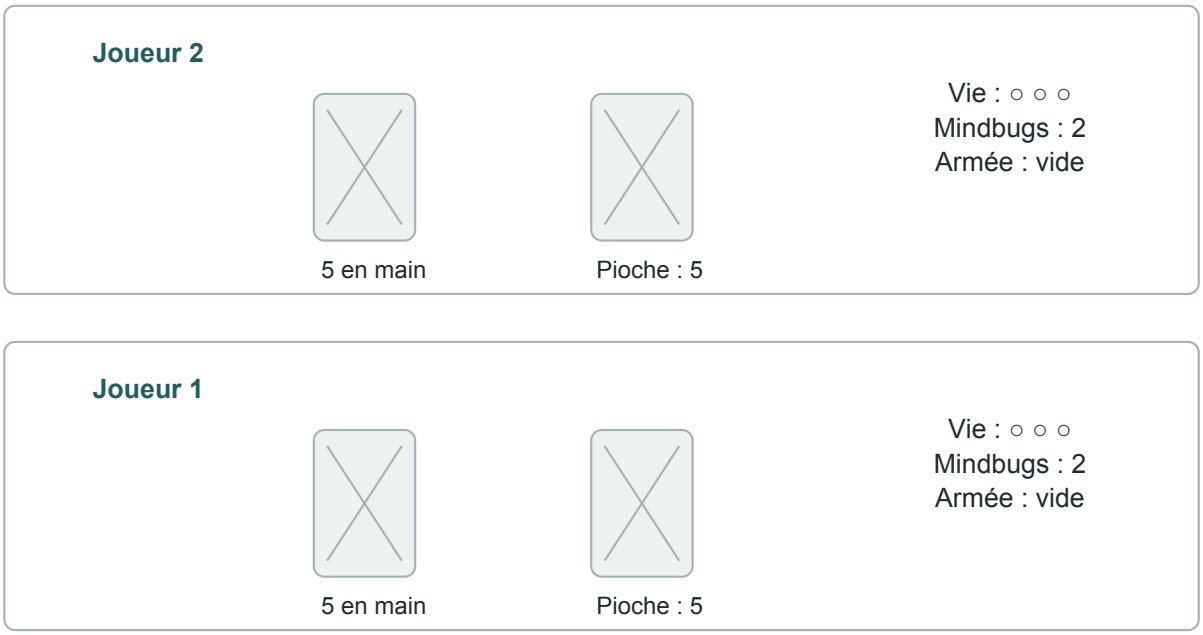
3 | Le but

Réduis les points de vie de ton adversaire de trois à zéro. Une attaque qui n'est pas bloquée retire un point de vie, quelle que soit la puissance de la créature.

4 | Préparer le duel

Mélange les 48 créatures. Donne dix cartes cachées à chaque personne : cinq forment sa main, les cinq autres sa pioche personnelle. Range les 28 créatures inutilisées. Chaque personne garde ses deux Mindbugs disponibles et commence à trois vies. Les Mindbugs sont publics et ne font pas partie de la main.

Choisissez le premier joueur au hasard, par exemple en révélant chacun une créature inutilisée : la puissance la plus élevée commence, et on recommence en cas d'égalité. Laissez de la place pour les créatures en jeu et pour une défausse personnelle, appelée cimetière.



Installation à deux : chacun garde cinq cartes en main et cinq dans sa pioche, ainsi que trois points de vie et deux Mindbugs. L'armée est vide au départ. Les créatures sont des cartes génériques, sans copie de l'illustration d'une édition.

5 | Les tours, les combats et les pouvoirs

À ton tour, choisis une seule action : jouer une créature de ta main, ou attaquer avec une créature que tu contrôles. Dès qu'une carte quitte ta main, complète immédiatement celle-ci jusqu'à cinq cartes avec ta pioche personnelle, tant qu'elle contient des cartes. Tu ne mélanges jamais ton cimetière pour refaire une pioche, sauf effet explicite.

Jouer une créature et employer un Mindbug

Pose la créature face visible. Avant ses effets d'arrivée, l'adversaire choisit s'il dépense un Mindbug pour en prendre le contrôle. Si oui, retourne son Mindbug utilisé : la créature et ses effets d'arrivée sont pour lui. Tu obtiens alors immédiatement un nouveau tour complet. Ce n'est pas encore le tour normal de l'adversaire.

Si personne n'utilise de Mindbug, garde la créature et applique ses effets « Jouer ». On ne peut pas reprendre cette même carte en dépensant un autre Mindbug : une prise de contrôle ne peut pas être contrée ainsi. Les Mindbugs ne s'appliquent qu'à une créature jouée depuis la main, jamais à une créature déjà en jeu ou mise en jeu par un autre effet.

Attaquer et défendre

Désigne une de tes créatures et applique ses effets « Attaquer ». L'adversaire choisit une créature pour bloquer, ou accepte de perdre une vie. Un bloqueur peut servir même s'il vient d'arriver ; il n'y a pas de repos obligatoire après un combat.

En combat, compare les puissances, en tenant compte des effets. La créature la plus faible est vaincue ; en cas d'égalité, les deux le sont. Une créature vaincue va normalement au cimetière de son propriétaire. On ne conserve pas des blessures d'un combat à l'autre : une créature

survivante retrouve sa puissance complète. Un blocage réussi empêche la perte de vie même si le bloqueur est vaincu.

Les cinq mots-clés

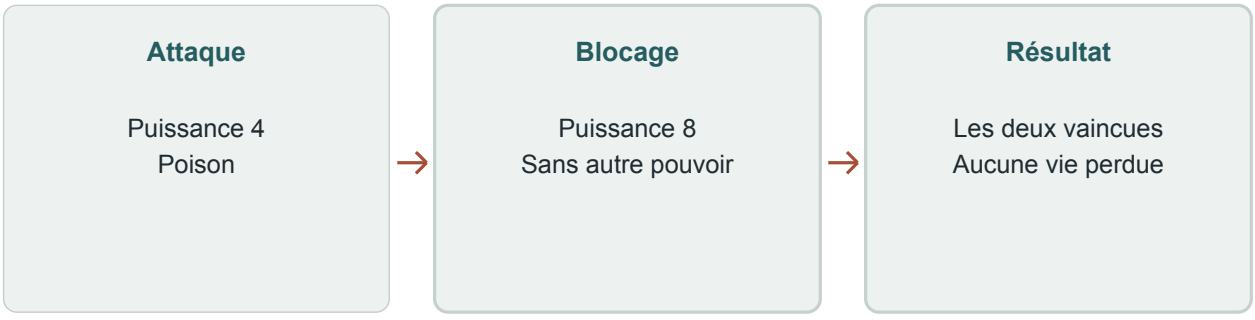
- **Frénésie** : après sa première attaque, si elle est encore en jeu, la créature peut effectuer une deuxième attaque pendant ce même tour.
- **Chasseur** : quand tu attaques, tu peux choisir la créature adverse obligée de bloquer. Sans ce choix, la défense fonctionne normalement.
- **Poison** : en combat, la créature adverse est vaincue, même si sa puissance est supérieure. La comparaison normale continue de s'appliquer à la créature empoisonneuse.
- **Discrétion** : seule une créature ayant aussi Discrétion peut bloquer cette attaque. Une créature discrète peut néanmoins bloquer n'importe quelle attaque qu'elle pourrait normalement bloquer.
- **Coriace** : la première fois que cette créature devrait être vaincue, tourne-la de 90 degrés au lieu de l'envoyer au cimetière. À sa prochaine défaite, elle meurt. Elle reste capable d'attaquer et de bloquer ; on ne la redresse pas spontanément.

Les textes particuliers des créatures complètent ces règles. « Vaincu » se déclenche quand une créature est vaincue, pas quand un effet la fait simplement défausser, revenir en main ou changer de camp. Résous autant d'un effet que possible ; si plusieurs de tes effets surviennent ensemble, choisis leur ordre. Tu n'as pas le droit d'inventer une cible absente pour obtenir un avantage.

6 | Un exemple pour comprendre

Tu attaques avec une créature de puissance 4 ayant Poison. L'adversaire bloque avec une créature de puissance 8, sans autre pouvoir. La tienne est vaincue parce que 4 est inférieur à 8. L'autre est aussi vaincue grâce au Poison. Personne ne perd de vie : l'attaque a été bloquée.

POISON CONTRE UNE FORTE CRÉATURE



Le 4 perd la comparaison ; Poison vainc aussi le 8. Le blocage protège la vie.

Si la créature de puissance 8 était Coriace et n'avait jamais été vaincue, elle serait tournée et resterait en jeu. Son pouvoir « Vaincu », s'il en possède un, ne se déclencherait pas encore puisque Coriace a empêché la défaite.

7 | La fin du duel

Une personne perd dès que sa vie atteint zéro. Les effets d'une carte peuvent aussi provoquer cette perte : lis-les dans l'ordre indiqué. Si ta pioche est vide, tu peux continuer avec ta main et ton armée. Si tu ne peux ni jouer une carte ni attaquer, tu perds également. Il n'y a ni points de victoire ni total de puissance à additionner en fin de partie.

8 | Les erreurs fréquentes

N'oublie pas de compléter ta main dès qu'une carte la quitte. N'utilise pas un Mindbug sur un effet qui ne joue pas une créature depuis la main. Ne retire pas plusieurs vies sous prétexte qu'une puissance est élevée. Ne redresse pas une créature Coriace entre deux tours : son orientation garde la mémoire de sa première protection.

9 | Bien débuter

Ne dépense pas tes deux Mindbugs trop vite. Tant qu'il t'en reste un, l'adversaire hésite à jouer ses meilleures créatures. Avant d'attaquer, examine tous les blocages possibles. Une petite créature Poison peut faire reculer un monstre. Lis aussi les effets d'arrivée avant de laisser une carte à l'adversaire.

10 | Résumé express

- Dix créatures chacun : cinq en main, cinq en pioche ; deux Mindbugs et trois vies.
- Choisis à ton tour : jouer une créature ou attaquer avec une créature en jeu.
- Le défenseur peut dépenser un Mindbug sur la créature jouée ; son ancien propriétaire rejoue alors un tour.
- Complète immédiatement ta main jusqu'à cinq tant que ta pioche le permet.
- Une attaque non bloquée enlève une vie ; en combat, le plus faible est vaincu, les égalités éliminent les deux.
- Applique les mots-clés et les textes des cartes. Zéro vie : défaite immédiate.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Éditeur : présentation, cartes et principes de Mindbug
https://mindbug.me/game-overview/

Premier Contact : livret original officiel v6
https://mindbug.me/wp-content/uploads/2021/09/mindbug_rulebook-V6.pdf

Monopoly

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 8 joueurs	**Moyenne**

Évaluation éditoriale : Négocier, gérer sa trésorerie et mesurer le risque immobilier.

DURÉE APPROXIMATIVE : 60 à 180 min

CATÉGORIE : Jeux de plateau

VERSION PRÉSENTÉE : Monopoly classique C1009, boîte à 8 pions, sans dé rapide.

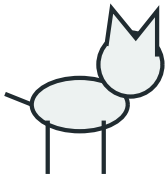
1 | Découvrir le jeu

Au Monopoly, tu achètes des propriétés et les autres te paient quand ils s'y arrêtent. Les groupes de couleur permettent de construire et d'augmenter les loyers. Ce chapitre suit le Monopoly classique Hasbro C1009 à huit pions, sans dé rapide ; les noms des rues changent selon les pays, mais les cartes Titre donnent toujours les prix exacts.

2 | Le matériel

Prépare un plateau, huit pions au maximum, 28 titres de propriété, 16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de Communauté, 32 maisons, 12 hôtels, deux dés et le lot de billets de la boîte. Les billets existent en valeurs 1, 5, 10, 20, 50, 100 et 500. Les notices consultées donnent un lot monétaire sans inventaire uniforme de billets par tirage : le nombre exact de billets de ta boîte n'est donc pas présenté comme vérifié. Cela ne bloque pas le jeu, car la banque peut émettre des billets de remplacement si nécessaire.

HUIT REPÈRES POUR CHOISIR SON PION



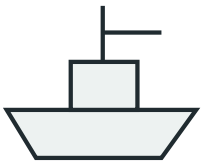
Chien



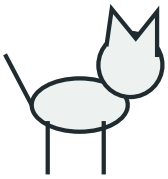
Haut-de-forme



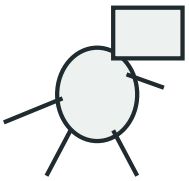
Voiture



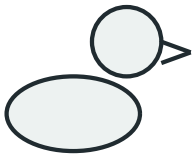
Cuirassé



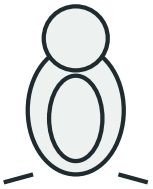
Chat



Tyrannosaure



Canard



Pingouin

Les huit noms sont ceux annoncés par Hasbro en 2017 : chien, chapeau haut-de-forme, voiture, cuirassé, chat, tyrannosaure, canard et pingouin. Silhouettes originales simplifiées : elles ne reproduisent pas les moules et ne garantissent pas le contenu d’une autre édition.

3 | Le but

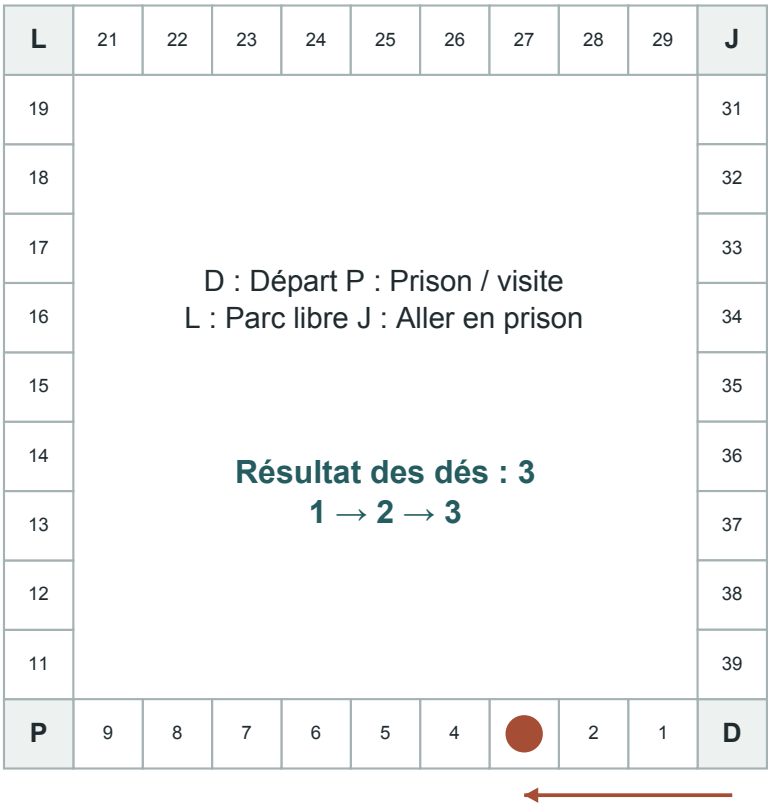
Sois le dernier joueur non ruiné. L'argent sert à acheter et à payer, mais le gagnant officiel n'est pas simplement celui qui possède le plus de billets à une heure arbitraire. Une partie complète peut durer longtemps : gardez les règles d'enchères et de construction pour éviter de l'allonger inutilement.

4 | Préparer la ville

Choisissez un banquier, qui peut jouer en séparant strictement son argent de celui de la banque. Il conserve les titres non vendus, bâtiments et billets. Mélangez séparément Chance et Caisse de Communauté et posez ces deux piles cachées à leur emplacement. Chacun choisit un pion et le place sur Départ.

Distribuez 1 500 à chacun : cinq billets de 1, un de 5, deux de 10, un de 20, un de 50, quatre de 100 et deux de 500. Le reste reste à la banque. Chacun lance les dés ; le plus grand total commence, en relançant les égalités. Jouez ensuite dans le sens horaire.

COMPTER LES CASES, PUIS RÉSOUDRE L'ARRIVÉE



Circuit schématique de 40 cases, sans reproduire le plateau commercial. Depuis Départ, un résultat de 3 fait avancer de trois cases jusqu'à une propriété. Applique ensuite la règle de la case d'arrivée. Les noms des rues et les montants se lisent sur ton édition.

5 | Jouer, acheter et gérer ses propriétés

Le déplacement et les cases

À ton tour, lance les deux dés et avance de leur somme dans le sens de la flèche. Applique la case d'arrivée. En passant sur Départ ou en y arrivant normalement, reçois 200 de la banque, une seule fois pour ce passage. Avec un double, joue la case puis relance. Un troisième double consécutif pendant ton tour t'envoie directement en prison avant ce troisième déplacement.

Sur une propriété libre, achète-la au prix du plateau si tu le souhaites. Si tu ne l'achètes pas, le banquier la met immédiatement aux enchères entre tous les joueurs, toi compris. Les offres peuvent partir de 1 et augmenter librement ; le plus offrant paie la banque et reçoit le titre. Sans offre, la propriété reste à la banque.

Sur une propriété appartenant à quelqu'un, paie le loyer du titre si elle n'est pas hypothéquée. Le propriétaire doit réclamer à temps, avant que le deuxième joueur suivant ne lance les dés. Si tu possèdes tout un groupe de couleur, les rues sans bâtiment de ce groupe demandent le double du loyer de base. Une rue hypothéquée ne rapporte rien, mais les autres rues non hypothéquées peuvent garder ce doublement.

Les gares demandent le loyer correspondant au nombre de gares du même propriétaire : 25, 50, 100 ou 200 pour une à quatre gares. Les compagnies de services demandent quatre fois le lancer d'arrivée si leur propriétaire en possède une, dix fois s'il possède les deux ; une carte Chance peut préciser un lancer ou un montant différent, qui prévaut.

Sur Chance ou Caisse de Communauté, tire la carte du dessus, applique-la puis remets-la sous le paquet. Garde seulement une carte Sortie de Prison jusqu'à son utilisation ou sa vente. Sur une taxe, paie la banque. Parc Gratuit ne donne ni argent ni carte. Sur Simple Visite, ne fais rien. Aller en Prison t'envoie directement en prison sans toucher Départ, même si le trajet dessiné semble le dépasser.

La prison

Tu peux sortir avant de lancer en payant 50 ou en utilisant une carte Sortie de Prison. Lance ensuite normalement. Autre choix : tente un double à ton tour. Si tu réussis, avance de ce double et applique la case, mais ne relance pas. Tu as trois tentatives au maximum ; après le troisième échec, paie 50 puis avance avec les dés de ce troisième lancer. Une carte employée retourne sous son paquet d'origine.

En prison, tu peux toujours recevoir des loyers, participer aux enchères, négocier et construire. Être emprisonné n'hypothèque pas tes propriétés et ne les donne pas à la banque.

Construire et vendre les bâtiments

Quand tu possèdes toutes les rues d'une couleur, sans hypothèque dans ce groupe, tu peux acheter des maisons à la banque au prix de chaque titre, même entre deux tours. Construis uniformément : avant une deuxième maison sur une rue, toutes les autres du groupe doivent en avoir une. L'écart entre les nombres de maisons ne dépasse jamais un.

Après quatre maisons sur chaque rue du groupe, tu peux acheter un hôtel sur une rue en payant son prix et en rendant ses quatre maisons. Il ne peut y avoir qu'un hôtel par rue. Pas de construction sur les gares ou compagnies. Les stocks de 32 maisons et 12 hôtels sont une vraie limite : ne les remplace pas par des objets pour agrandir le stock. Si plusieurs joueurs réclament les derniers bâtiments disponibles, la banque les vend aux enchères.

Pour lever des fonds, vends les maisons à la banque à la moitié de leur prix, uniformément dans le groupe. Un hôtel est revendu à moitié du coût total de ses cinq étapes de construction, ou redescendu à quatre maisons si le stock le permet, en vendant seulement l'étape hôtel. Ne laisse pas un hôtel se transformer en quatre maisons imaginaires si le stock est vide : il faut alors vendre les bâtiments du groupe de façon compatible avec les pièces disponibles.

Hypothéquer et négocier

Avant d'hypothéquer une rue, vends tous les bâtiments de son groupe de couleur. Retourne son titre et reçois la valeur d'hypothèque imprimée. Aucun loyer n'est dû sur ce bien tant qu'il reste hypothéqué. Pour le libérer, paie sa valeur d'hypothèque plus 10 % à la banque, puis retourne le titre. Tu peux conserver les loyers des autres propriétés non hypothéquées.

Vous pouvez vendre ou échanger des terrains sans bâtiment, de l'argent et des cartes Sortie de Prison, au prix convenu. Pour négocier une rue d'un groupe construit, vends d'abord les bâtiments

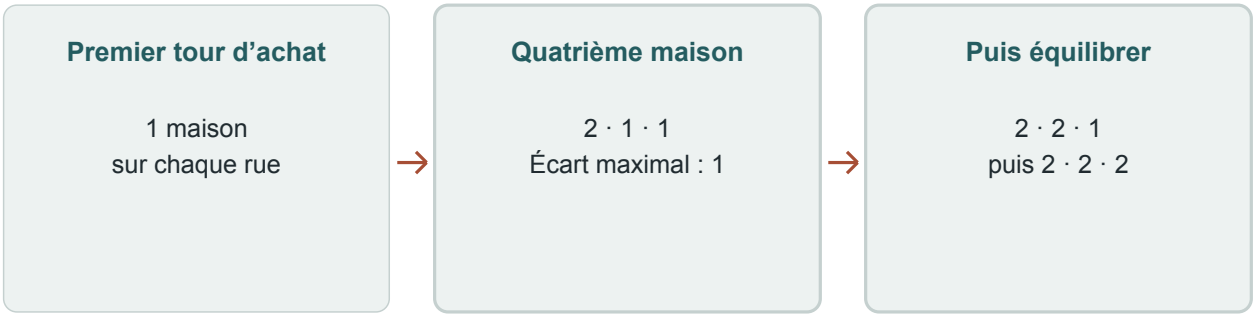
de tout ce groupe. Les bâtiments ne passent jamais directement entre joueurs. Aucun prêt entre joueurs n'est autorisé.

Une propriété hypothéquée peut être échangée. Le nouveau propriétaire doit immédiatement soit lever l'hypothèque en payant le montant plus 10 %, soit payer seulement les 10 % et la garder hypothéquée. Dans ce second cas, il paiera à nouveau le montant plus 10 % quand il voudra la libérer plus tard. Ne confonds pas cette taxe d'acquisition avec le prix négocié entre joueurs.

6 | Un exemple pour comprendre

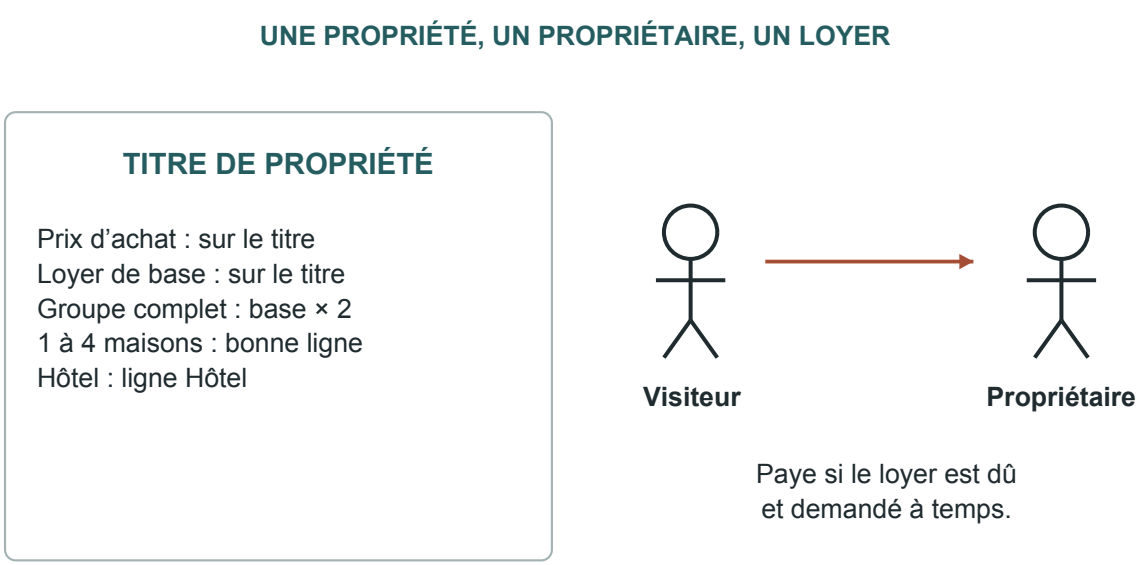
Tu possèdes trois rues d'une couleur et achètes trois maisons. Tu dois en poser une sur chaque rue, pas les trois sur la plus chère. Pour acheter une quatrième maison, tu peux maintenant en mettre une deuxième sur une rue. Les positions autorisées seront 2-1-1, puis 2-2-1, puis 2-2-2.

CONSTRUIRE UN GROUPE DE TROIS RUES



On ne peut pas mettre trois maisons sur une rue pendant que les autres n’en ont qu’une.

Un titre permet une hypothèque de 100. Tu reçois 100 en le retournant. Le libérer coûte 110. Si tu l'as acquis hypothéqué en choisissant de le garder ainsi, tu paies d'abord 10 à la banque, puis 110 lors de sa libération ultérieure.



Carte de propriété générique : prends toujours les montants sur le vrai titre. Sur une rue non hypothéquée sans bâtiment, le groupe de couleur complet double le loyer de base ; avec des maisons, on utilise la ligne du nombre de maisons. Les gares et services ont leurs propres règles.

7 | Être ruiné et gagner

Quand tu dois payer, essaie de réunir l'argent en vendant les bâtiments et en hypothéquant, ou en négociant légalement. Si tes moyens restent insuffisants, tu es en faillite et sors de la partie. Tu ne peux pas refuser de payer un loyer en gardant des actifs disponibles.

Si tu dois à un joueur, vends les bâtiments à la banque à moitié prix et lui remets l'argent, les propriétés et les cartes Sortie de Prison restantes. Les hypothèques suivent les biens et le créancier règle leurs frais d'acquisition. Si tu dois à la banque, elle reprend les biens, annule les hypothèques et revend les propriétés aux enchères ; les cartes Sortie de Prison retournent à leur paquet. Les autres continuent jusqu'au dernier non ruiné, qui gagne.

La banque ne fait pas faillite par manque de billets : notez des montants de remplacement sur du papier. À l'inverse, la limite de bâtiments reste effective. Ne créez pas une cagnotte au Parc Gratuit : elle n'existe pas dans cette règle et prolonge les parties.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne laisse pas une propriété refusée sans enchère. Ne touche pas 400 en tombant sur Départ : le montant normal est 200. Ne réclame pas de loyer sur un bien hypothéqué. Ne bâtis pas tout sur une seule rue sans équilibrer. Ne transforme pas un séjour en prison en interdiction de gérer tes biens.

9 | Bien débuter

Garde une réserve d'argent : posséder beaucoup de terrains n'aide pas si tu ne peux pas payer le prochain loyer. Cherche des groupes complets, car ils permettent de construire. Avant un échange, regarde ce que l'autre pourra bâtir immédiatement. Une enchère est une vraie occasion d'achat, même pour celui qui a d'abord refusé le prix imprimé.

10 | Résumé express

- Départ avec 1 500 ; lance deux dés, avance et applique la case.
- Libre : achète ou mets aux enchères. Propriété adverse : paie le loyer réclamé.
- Groupe complet sans hypothèque : construis uniformément ; respecte les stocks.
- Hypothèque pour recevoir de l'argent, rembourse avec 10 % pour libérer.
- Trois doubles de suite, une carte ou Aller en Prison peuvent t'emprisonner.
- Une dette impossible à payer élimine ; le dernier joueur non ruiné gagne.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Hasbro : Monopoly classique C1009 à 2-8, inventaire
https://instructions.hasbro.com/en-my/instruction/monopoly-classic-game

Hasbro : règle classique détaillée, notamment enchères et hypothèques
https://www.hasbro.com/common/instruct/monins.pdf

Livret C1009, copie du document éditeur
https://manualsnet.com/hasbro/monopoly-c1009

Hasbro : huit pions annoncés en 2017, référence des silhouettes génériques
https://investor.hasbro.com/news-releases/news-release-details/historic-fan-vote-results-iconic-wheelbarrow-boot-and-thimble

Odin

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 6 joueurs	Moyenne

Évaluation éditoriale : Gestion de main, choix des cartes récupérées, anticipation des passes et des ouvertures.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Helvetiq, jeu de base à 54 cartes ; cartes promotionnelles exclues.

1 | Découvrir le jeu

Odin est une course pour vider sa main. Tu poses des cartes, mais tu en récupères souvent une : il faut donc préparer les coups suivants, pas seulement jouer le nombre le plus grand. La difficulté globale est Moyenne, car les choix de cartes récupérées et les passes demandent de l'anticipation. Ce chapitre présente le jeu de base Helvetiq à 54 cartes, sans carte promotionnelle.

2 | Le matériel

La boîte de base contient 54 cartes : les nombres de 1 à 9 dans six couleurs, soit neuf cartes par couleur et six exemplaires de chaque nombre. Il y a aussi une règle. Ajoute une feuille et un crayon pour noter les pénalités. Prévois une place au centre et une défausse à côté. Les chiffres et mots de couleur de nos schémas remplacent les portraits des cartes ; ce ne sont pas de nouvelles cartes.

3 | Le but

Essaie de ne plus avoir de cartes avant les autres. Chaque carte encore en main à la fin d'une manche vaut une pénalité. Le gagnant de la partie est celui qui en cumule le moins : gagner une seule manche ne garantit pas de gagner toute la partie.

4 | Préparer la partie

Mélange les 54 cartes et distribue neuf cartes face cachée à chaque personne. Chacun regarde sa main en secret. Range les cartes restantes pour cette manche : il n'y a pas de pioche pendant les échanges. Choisissez le premier joueur au hasard et jouez dans le sens horaire. Notez tous un total de zéro. Pour débuter, retenez le seuil officiel conseillé de 15 points.

À deux, Helvetiq conseille une variante : enlever deux couleurs entières, soit 18 cartes, avant de mélanger. Il reste 36 cartes ; distribuez toujours neuf cartes chacun. Cette adaptation rend les mains et les échanges plus concentrés. Le jeu normal à 54 cartes reste possible à deux.

5 | Jouer une manche

Comprendre le centre

Appelons « pli » la suite d'échanges qui commence sur un centre vide et finit quand les autres passent. Cela évite de confondre une manche entière avec ton seul passage. Pour ouvrir un pli, pose une carte. Exception : si toute ta main forme déjà une combinaison d'une même couleur ou d'un même nombre, tu peux tout poser et terminer aussitôt la manche.

À ton passage, choisis de passer ou de remplacer la combinaison centrale. Une réponse doit respecter deux conditions : employer autant de cartes que le centre, ou une de plus ; et former un nombre strictement plus grand. Pour poser plusieurs cartes ensemble, elles doivent toutes avoir le même nombre ou toutes avoir la même couleur. Leur couleur n'a pas besoin d'être celle du centre.

Lire une combinaison

Aligne les chiffres du plus grand au plus petit : ce n'est pas une addition. Deux 4 valent 44 ; trois cartes de même couleur 9, 6 et 1 valent 961. Deux cartes 8 et 2 de couleurs différentes ne forment pas une combinaison autorisée, même si tu sais lire 82. Une seule carte peut toujours constituer une combinaison.

ASSORTIR, LIRE, PUIS COMPARER



44 · même chiffre | **61 · même couleur** | **INTERDIT · ni l'un ni l'autre**

Deux cartes au centre → deux cartes en réponse ; 61 > 44.

Des chiffres accolés, jamais additionnés : 61, pas 7.

Les cartes sont génériques : le mot indique leur couleur. Deux 4 de couleurs différentes sont permis par leur chiffre commun et valent 44. Le 6 et le 1 bleus valent 61 : cette réponse à deux cartes bat 44. Le 6 rouge et le 1 bleu ne peuvent pas être réunis.

Récupérer, puis laisser jouer

Après une réponse, prends exactement une carte de l'ancienne combinaison centrale et ajoute-la à ta main. S'il y en avait plusieurs, choisis celle qui t'aide le mieux ; défausse toutes les autres anciennes cartes. Ta nouvelle combinaison reste au centre. Tu ne prends pas une de celles que tu viens de poser. À l'ouverture, il n'y avait rien au centre : il n'y a donc rien à récupérer.

Si ta pose vient de vider ta main, arrête immédiatement la manche : tu ne récupères aucune carte. C'est la seule façon de finir en réponse ; les contraintes de nombre de cartes et de valeur restent obligatoires.

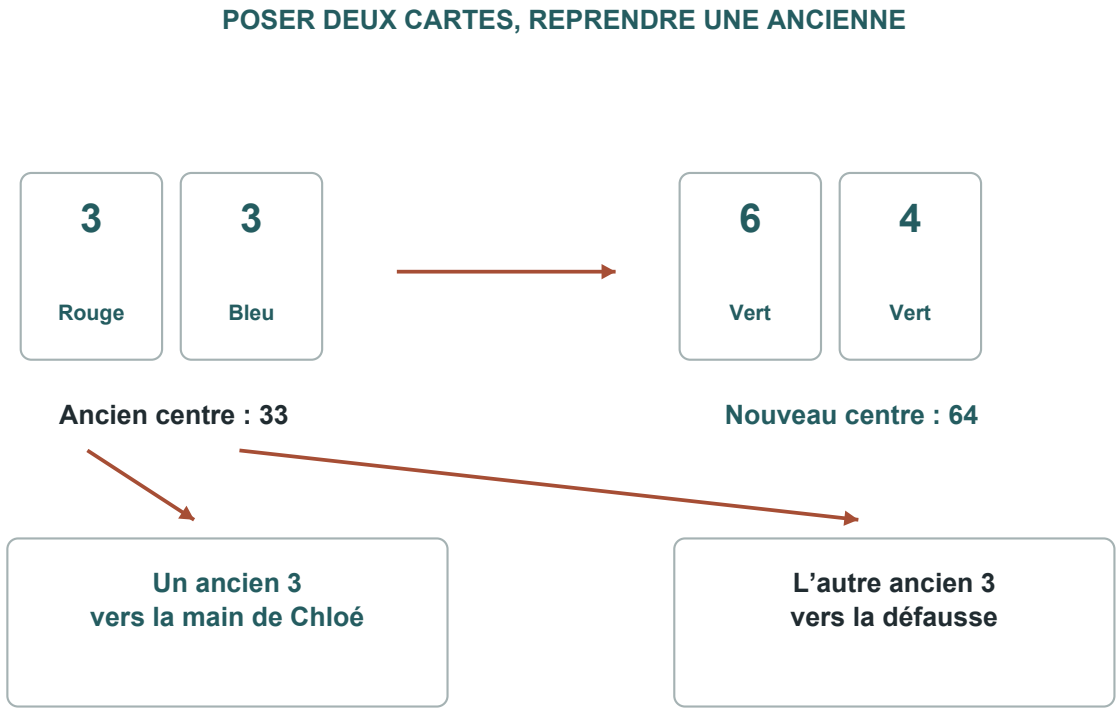
Passer et recommencer un pli

Passer te laisse ta main intacte. Tu pourras répondre à ton prochain passage si le pli continue : passer ne t'exclut pas définitivement. Quand tous les autres passent après la dernière pose, défausse le centre. Son dernier auteur ouvre un nouveau pli ; il ne joue pas par-dessus sa propre combinaison pour gagner encore des échanges.

6 | Un exemple de partie

À trois, Alice ouvre avec un 8. Bob pose deux 3 de couleurs différentes : ils ont le même chiffre, donc ils forment 33. Deux cartes répondent bien à une carte, et 33 dépasse 8. Bob reprend le 8 d'Alice. Il a posé deux cartes mais en a repris une : sa main a diminué d'une carte.

Chloé répond avec un 6 et un 4 de même couleur : 64 dépasse 33, avec deux cartes dans chaque combinaison. Elle choisit l'un des anciens 3 pour sa main et défausse l'autre. Les cartes 6 et 4 restent au centre. Bob ne peut pas déposer un 9 seul sur 64 : le nombre de cartes ne convient pas et 9 est plus petit.



Exemple de Chloé : 64 remplace 33. Les nouvelles cartes 6 et 4 restent au centre ; un ancien 3 rejoint sa main et l’autre va à la défausse. Si la pose avait vidé sa main, la manche aurait fini avant toute récupération.

Alice passe, puis Bob passe. Chloé avait joué la dernière ; le pli s'arrête et les 6 et 4 vont à la défausse. Chloé ouvre le pli suivant. S'il ne lui reste que 7, 5 et 1 de la même couleur, elle peut les poser tous ensemble à cette ouverture : sa main est vide, donc elle gagne la manche sans récupérer de carte.

Compare une autre situation : le centre contient deux cartes et ta main quatre cartes d'une couleur. Tu ne peux pas tout poser en réponse : deux ou trois cartes seulement sont autorisées. Tu pourras éventuellement tout poser si tu obtiens plus tard une ouverture sur centre vide.

7 | Compter et gagner

Dès qu'une main est vide, chacun note le nombre de cartes qui lui reste : zéro pour la personne qui a terminé, puis une pénalité par carte pour les autres, quelle que soit leur valeur. Avec 2, 7, 9 et 9 encore en main, tu marques 4 points, pas 27.

Ajoutez ces pénalités aux totaux précédents. Si au moins un total atteint ou dépasse 15, la partie se termine et le total le plus bas gagne. Les meilleurs totaux égaux partagent la victoire. Exemple : les totaux 8, 12 et 16 arrêtent la partie ; la personne à 8 gagne, même si celle à 12 vient de gagner la manche.

Sinon, remélangez toutes les cartes utilisées pour cette partie et redistribuez-en neuf chacun. Le premier joueur de la nouvelle manche est à gauche de celui qui avait commencé la précédente ; ce n'est pas forcément le gagnant. Pour d'autres durées, le livret permet de modifier le seuil par tranches de cinq ou de jouer une seule manche ; annoncez ce choix avant de distribuer.

8 | Les erreurs fréquentes

N'additionne pas les chiffres. N'emploie pas une suite de couleurs mélangées pour fabriquer un grand nombre. Ne pose pas moins de cartes que le centre ni deux cartes de plus. N'oublie pas la récupération, sauf lorsque ta pose vide ta main. Ne traite pas une passe comme une sortie définitive. Ne laisse pas le dernier auteur surenchérir seul quand tous les autres ont passé.

9 | Conseils pour débuter

Trie ta main de façon à repérer les nombres identiques et les couleurs communes. Avant de répondre, imagine la carte que tu récupéreras : elle peut préparer ta prochaine combinaison ou t'encombrer. Garde parfois une grande carte pour obtenir une ouverture, puis finir avec plusieurs cartes assorties. Observe le nombre de cartes des autres ; une petite main annonce souvent une fin proche.

10 | Résumé express

- Neuf cartes chacun ; seuil conseillé de 15 pénalités ; sens horaire.
- Ouverture : une carte, sauf si toute la main peut être posée assortie pour finir.
- Réponse : autant de cartes que le centre ou une de plus, nombre strictement supérieur.
- Plusieurs cartes : même chiffre ou même couleur ; lire les chiffres dans l'ordre décroissant.
- Reprendre une ancienne carte, défausser les autres ; main vidée : arrêter sans reprendre.
- Passe non définitive ; tous les autres passent : vider le centre, le dernier auteur ouvre.
- Une pénalité par carte restante ; à 15 ou plus chez quelqu'un, le plus petit total gagne.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Helvetiq : règle officielle française
https://helvetiq.com/media/hexaattachment/products/attachments/ODIN_Rules_FR.pdf

Helvetiq : FAQ française officielle
https://helvetiq.com/media/hexaattachment/products/attachments/ODIN_FAQ_FR.pdf

Helvetiq : matériel et variante conseillée à deux
https://helvetiq.com/ch_fr/odin

Onirim

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
1 à 2 joueurs	Difficile

Évaluation éditoriale : Optimiser une pioche limitée et choisir quels risques absorber.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 à 30 min

CATÉGORIE : Jeux coopératifs

VERSION PRÉSENTÉE : Jeu de base 76 cartes ; extensions de la boîte non mélangées.

1 | Présentation du jeu

Onirim est un labyrinthe de cartes. Tu construis des chemins de couleurs pour trouver des portes, tout en limitant les dégâts des cauchemars. Il se joue seul ou en coopération à deux. Sa difficulté globale est difficile : plusieurs choix paraissent bons à court terme, mais épuisent des ressources nécessaires plus tard.

Nous expliquons le jeu de base de l'édition à 76 cartes de base, avec la règle coopérative officielle. Les sept extensions présentes dans certaines boîtes restent rangées : leurs symboles permettent de les reconnaître.

2 | Matériel nécessaire

- 76 cartes de base : 58 Lieu, 8 Porte et 10 Cauchemar.
- Les Lieux sont répartis en quatre couleurs : 16 rouges, 15 bleus, 14 verts et 13 bruns. Ils portent un symbole Soleil, Lune ou Clé.
- Deux portes existent par couleur. Prévoyez quatre espaces : pioche, chemin de Lieux, défausse et « limbes ».

Les limbes sont une réserve temporaire qui retourne dans la pioche. La défausse, elle, reste hors de la pioche de base.

3 | Le but du jeu

Obtiens les huit portes avant de manquer de cartes à piocher pour compléter ta main. Tu peux les trouver en alignant trois Lieux de même couleur, ou en dépensant une Clé au moment où tu pioches la bonne Porte. À deux, chacun doit obtenir une porte de chaque couleur.

4 | Préparer la partie

1. Mélange les 76 cartes de base.
2. Pioche jusqu'à avoir 5 Lieux en main. Mets de côté toutes les Portes et tous les Cauchemars rencontrés, sans les résoudre.
3. Remélange ces cartes mises de côté dans la pioche. Laisse la défausse et les limbes vides.

4. Réserve de la place devant toi pour ton chemin, posé progressivement de gauche à droite, et pour tes portes gagnées.

5 | Comment jouer ?

Jouer ou défausser

À chaque tour, fais l'un des deux choix. Pour jouer, ajoute un Lieu au bout de ton chemin. Son symbole doit être différent du précédent, quelle que soit la couleur. Après un Soleil rouge, tu peux poser une Lune rouge ou bleue, mais pas un Soleil vert.

Si tu viens de jouer le troisième Lieu consécutif d'une même couleur, cherche dans la pioche une Porte de cette couleur, expose-la devant toi et remélange la pioche. La quatrième carte de cette couleur commence un nouveau groupe : elle ne donne pas immédiatement une autre porte. Il faut ensuite une cinquième et une sixième, avec les symboles toujours alternés.

Pour défausser, mets un Lieu de ta main sur la défausse. Soleil et Lune n'ont pas d'effet supplémentaire. Défausser une Clé déclenche une prophétie : regarde les 5 premières cartes de la pioche, défausse obligatoirement l'une d'elles et remets les autres dans l'ordre choisi. Avec moins de 5 cartes, utilise toutes les cartes restantes. Un Cauchemar ainsi défaussé n'est pas résolu.

Compléter la main

Pioche une carte à la fois jusqu'à retrouver 5 Lieux en main. Un Lieu reste dans la main. Si c'est une Porte, tu peux défausser une Clé de sa couleur pour gagner cette porte ; cette Clé ne déclenche pas de prophétie. Sinon, place la Porte dans les limbes, puis continue à piocher.

Un Cauchemar doit être résolu immédiatement en choisissant une des pénalités possibles : défausser une Clé de ta main ; rendre une Porte gagnée dans les limbes ; révéler les 5 prochaines cartes et défausser les Lieux tout en mettant Portes et Cauchemars dans les limbes ; ou défausser toute ta main et la refaire comme au départ.

Si tu refais entièrement ta main, mets les Portes et Cauchemars rencontrés dans les limbes sans effet : tu cherches uniquement 5 Lieux. Tu ne peux pas choisir de rendre une Porte si tu n'en possèdes aucune. Une Clé payée pour un Cauchemar ne déclenche pas de prophétie.

Après la pénalité, défausse le Cauchemar déclencheur, puis poursuis normalement la reconstitution si nécessaire. Un autre Cauchemar pioché lors de cette reconstitution normale doit être résolu à son tour.

Fin du tour et mode à deux

Quand la main est de nouveau complète, remélange tous les limbes dans la pioche. Ne les remélange pas avant pour éviter une pioche vide : la perte se vérifie dès qu'une pioche nécessaire est impossible.

À deux, préparez 8 Lieux visibles, en remplaçant sans effet Portes et Cauchemars, puis remélangez les cartes mises de côté. Chacun prend à tour de rôle une carte jusqu'à en avoir 3 : ses ressources personnelles. Les 2 restantes restent visibles au centre, comme ressources partagées.

Jouez alternativement. Chacun construit son propre chemin, avec une carte de ses 3 ressources personnelles ou des 2 partagées. Ne jouez jamais dans le chemin de l'autre. Reconstituez toujours la ressource utilisée : trois personnelles et deux partagées. Lors d'une action de défausse, le joueur actif peut en plus échanger une de ses ressources personnelles avec une ressource partagée.

La « main » du joueur actif comprend ses 3 cartes et les 2 communes : un Cauchemar qui demande de tout défausser retire ces 5 cartes, pas les 3 de l'autre joueur. Refaites d'abord les 3 personnelles, puis les 2 communes. Chaque joueur doit gagner sa propre Porte de chaque couleur. Celui qui a déjà les quatre continue à jouer pour aider l'autre. Avant de commencer, choisissez la communication libre ou une partie sans divulgation des mains : le livret autorise ces deux façons de coopérer.

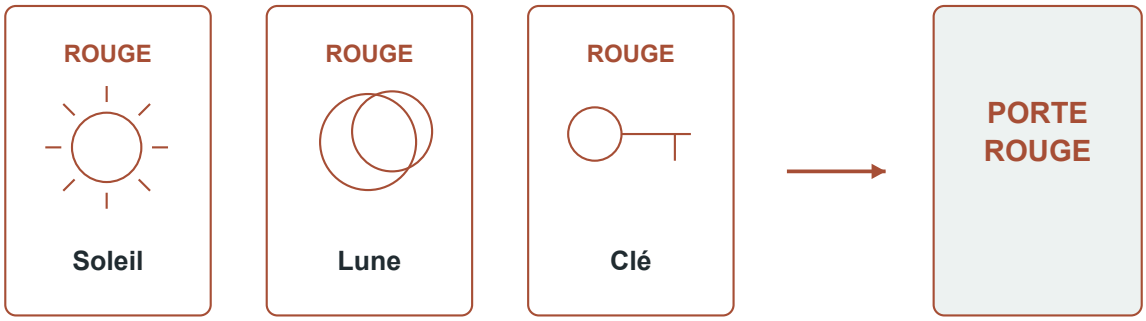
6 | Un exemple de partie

Alice a posé Soleil rouge puis Lune rouge. Elle joue maintenant Clé rouge : les symboles diffèrent à chaque jonction et trois rouges se suivent. Elle cherche une Porte rouge dans la pioche et la gagne. Sa Clé est sur le chemin, pas disponible dans sa main.

Elle pioche pour compléter : une Porte bleue apparaît. Elle possède une Clé bleue en main, mais préfère la garder pour une prophétie. Elle met donc la Porte aux limbes et pioche encore. Un Lieu arrive ; elle conserve cette carte, puis remélange les limbes en fin de tour.

Plus tard, elle pioche un Cauchemar. Elle choisit de défausser sa Clé bleue : le Cauchemar et la Clé vont à la défausse, sans prophétie. Elle pioche pour remplacer les cartes manquantes. Elle a évité de rendre sa Porte rouge, mais a perdu un outil précieux.

LA COULEUR RELIE, LE SYMBOLE DOIT CHANGER



Trois Lieux rouges à la suite permettent de gagner une Porte rouge disponible. Chaque symbole diffère de celui qui le précède : Soleil, Lune, Clé. La Clé posée dans le chemin ne reste pas dans la main. Les lettres ROUGE permettent aussi la lecture sans couleur.

7 | Comment gagner ?

La huitième porte en solo donne une victoire immédiate : inutile de refaire ensuite la main. À deux, les deux joueurs doivent avoir simultanément chacun une Porte rouge, bleue, verte et brune. Les portes seulement vues puis remises aux limbes ne comptent pas.

La partie est perdue si une carte doit être piochée pour refaire la main et qu'il n'en reste aucune dans la pioche. Il n'y a ni points ni égalité. Ne remélangez jamais toute la défausse pour prolonger artificiellement le rêve.

8 | Les erreurs à éviter

- Poser deux symboles identiques à la suite sous prétexte que les couleurs diffèrent.
- Gagner une porte avec chaque nouveau Lieu de la même couleur après les trois premiers.
- Déclencher une prophétie avec une Clé payée à une Porte ou à un Cauchemar.
- Résoudre les Cauchemars rencontrés pendant la préparation ou la refonte complète de main.

9 | Astuces pour débuter

Repère les couleurs dont il te manque des portes. Les Clés peuvent servir de trois façons : progresser dans le chemin, payer une Porte, ou déclencher une prophétie par défausse volontaire. Décide de leur usage avant de les dépenser. À deux, les ressources partagées peuvent préparer le tour suivant de ton partenaire.

10 | Résumé express

- 76 cartes de base ; main solo de 5 Lieux.
- Tour : jouer un Lieu de symbole différent ou défausser ; refaire la main ; remélanger les limbes.
- Trois Lieux consécutifs de même couleur donnent une Porte ; Clé de même couleur à la pioche d'une Porte = autre moyen de la gagner.
- Clé défaussée volontairement : prophétie sur 5 cartes, une éliminée.
- Cauchemar : Clé, Porte rendue, cinq cartes traitées, ou main refaite.
- Solo : 8 Portes ; à deux : une de chaque couleur par joueur ; pioche nécessaire impossible = défaite commune.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

inPatience : Onirim
https://inpatience.com/en/Our_Games-7-ONIRIM

Livret Onirim jeu de base, copie du document éditeur
https://cdn.1j1ju.com/medias/c0/ea/a9-onirim-rulebook.pdf

Pixies

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 5 joueurs	Moyenne

Évaluation éditoriale : Arbitrages entre validation, symboles, zones de couleur et cartes laissées aux adversaires.

DURÉE APPROXIMATIVE : 30 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Bombyx, jeu de base à 70 cartes ; sans extension.

1 | Découvrir le jeu

Dans Pixies, tu construis un petit tableau de cartes. Choisir un beau nombre ne suffit pas : il faut aussi préparer ses couleurs et décider quelle carte garder visible. La difficulté globale est Moyenne, à cause des compromis entre validation, symboles, voisinages et choix laissés aux autres. Ce chapitre concerne la boîte de base Bombyx à 70 cartes, sans extension.

2 | Le matériel

Prévois les 70 cartes du jeu de base et le livret. Une feuille et un crayon servent à additionner les scores de trois manches ; l'application de score est facultative. Les cartes portent un nombre de 1 à 9, une couleur et, selon la carte, des spirales, des croix ou un effet de couleur. Certaines sont multicolores. Le nombre d'exemplaires varie selon la valeur : ne cherche pas neuf paquets égaux.

Les photographies de créatures ne donnent pas de pouvoir supplémentaire. Pour jouer, observe surtout le nombre, la couleur et les symboles. Le pictogramme de couleur imprimé sur la vraie carte est aussi un repère si tu distingues mal les teintes. Nos dessins montrent les informations utiles avec des mots ; ils ne reproduisent pas les photographies.

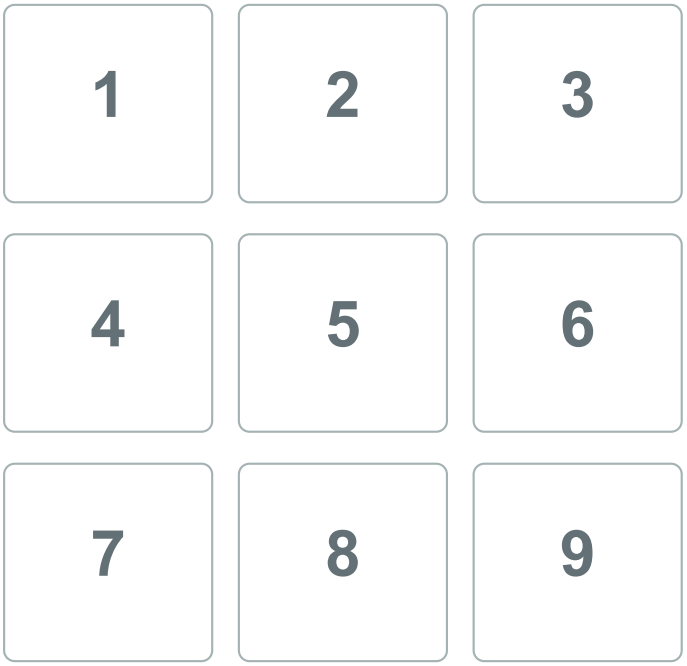
3 | Le but

Cumule le plus de points sur trois manches. Les nombres validés, les symboles visibles et la plus grande zone d'une couleur s'ajoutent. Une carte peut aider à plusieurs titres ; une carte cachée ne donne directement ni chiffre, ni couleur, ni symbole.

4 | Installer la table

Mélange les 70 cartes face cachée en une pile commune. Choisissez au hasard qui commencera. Chacun réserve devant soi neuf emplacements en carré : en haut 1, 2, 3 ; au milieu 4, 5, 6 ; en bas 7, 8, 9. Aucun plateau personnel n'est fourni ni nécessaire. Au départ, les neuf emplacements sont vides.

NEUF EMPLACEMENTS, AUCUNE CARTE AU DÉPART



Ce sont les emplacements de ta grille vide, pas neuf cartes distribuées. Leur numéro reste fixe : une carte visible 5 va au centre ; un dos placé sur le 6 reste un dos sur l'emplacement 6, même si son recto caché porte un autre chiffre.

5 | Choisir et placer

Une offre commune

À trois, quatre ou cinq, révèle autant de cartes que de personnes. Chacun en prend et en place une, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire. Le dernier prend la carte restante et commence la nouvelle offre. Il n'y a pas de main secrète à conserver : on choisit puis on pose tout de suite.

À deux, révèle quatre cartes. Le premier choisit et pose, puis l'autre, puis chacun recommence : A, B, A, B. Chacun prend donc deux cartes par offre complète. B, qui a pris la dernière, commence l'offre suivante. Les règles de fin de manche peuvent interrompre cette offre à mi-chemin, comme indiqué plus bas.

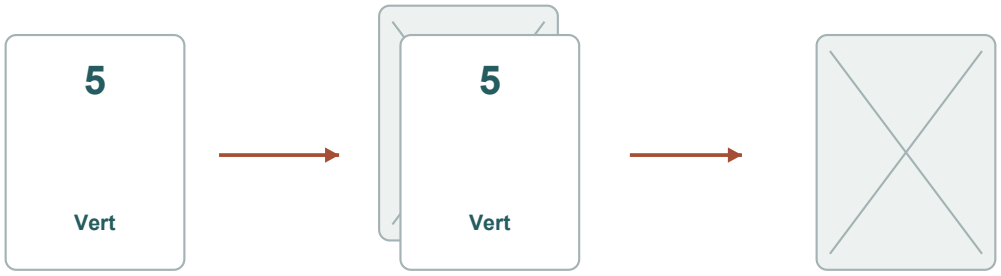
Trois situations de placement

Si le nombre choisi n'est pas encore visible chez toi, pose la carte visible sur son emplacement numéroté. Si cet emplacement contient déjà une carte cachée seule, recouvre-la : la nouvelle est aussitôt validée. Une carte **validée** est une carte visible avec une carte cachée sous elle ; laisse dépasser le dos pour que tout le monde le constate.

Si tu as déjà ce nombre visible, mais sans carte dessous, choisis laquelle des deux cartes restera visible. Retourne l'autre et glisse-la dessous. Tu valides ainsi ce nombre. Les deux faces peuvent avoir des couleurs et symboles différents : garde celle qui t'aide le plus.

Si ce nombre est déjà visible et validé, la nouvelle carte ne peut pas changer la paire. Pose-la cachée sur un emplacement entièrement vide de ton choix, sans tenir compte de son nombre. Elle prépare une validation future. Tu ne peux pas la glisser sous une carte visible seule ; tu ne peux pas non plus empiler trois cartes.

DEUX CARTES AU MÊME NOMBRE : UNE PAIRE VALIDÉE



AVANT
5 seul

APRÈS
5 validé

Troisième 5
caché sur la case 6

Une future carte 6 sera posée sur ce dos et sera immédiatement validée.

AVANT : le 5 est seul. Avec un deuxième 5, choisis la face à garder et place l'autre cachée dessous : le 5 est validé. Un troisième 5 est ensuite posé caché sur une case vide, ici le 6 ; il ne se glisse pas sous une autre carte visible.

Quand arrêter la manche ?

Une manche se termine lorsque quelqu'un a occupé ses neuf emplacements, même avec des cartes cachées seules. Termine d'abord le passage de chaque joueur de ce tour pour que tous aient posé autant de cartes. Ne donne pas de nouveau choix à la personne dont la grille est pleine.

À deux, si A remplit sa grille avec la première carte de l'offre, B choisit et pose une carte, puis on arrête : les deux dernières cartes restent sur la table. Si la grille est complétée lors du deuxième passage dans l'offre, finissez seulement les passages nécessaires pour que les deux personnes aient posé autant de cartes. On ne poursuit pas une offre après avoir atteint cette égalité.

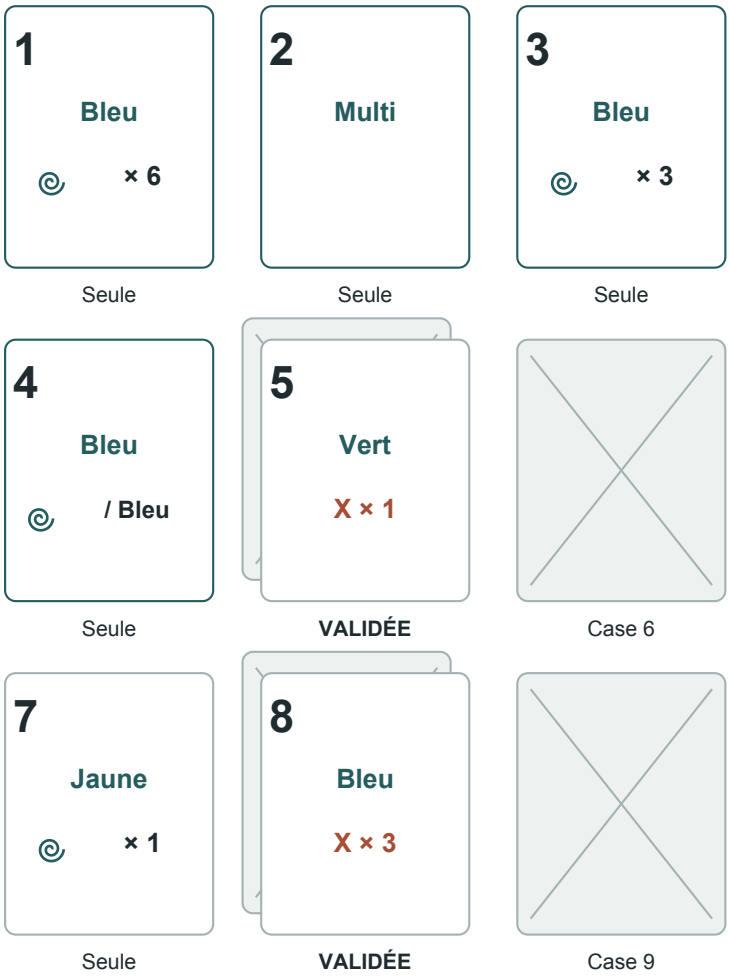
6 | Des placements à essayer

Tu n'as pas encore de 5 visible : pose un 5 au centre. Plus tard, tu prends un autre 5 ; garde la face que tu préfères et retourne l'autre dessous. Ton 5 est validé. Un troisième 5 arrive : il doit être posé caché sur un emplacement vide, par exemple le 6. Un vrai 6 pris ensuite recouvre ce dos et est immédiatement validé. Le 5 caché ne déplace pas le numéro de la case : elle reste l'emplacement 6.

À l'inverse, si tu as un 8 visible seul et tires un 5 alors que ton 5 est déjà validé, tu n'as pas le droit de glisser ce 5 sous le 8. Choisis un emplacement vide. Les futurs nombres utiles dépendront donc des cases que tu laisses disponibles.

Voici un exemple de décompte complet en première manche. Seuls les 5 et 8 sont validés. Les emplacements 6 et 9 ont chacun un dos seul ; les autres cartes visibles sont seules. Les caractéristiques des faces utilisées dans cet exercice ont été vérifiées dans le livret Bombyx, mais les dessins sont génériques.

LIRE LES TROIS PARTIES DU SCORE



Nombres : 5 + 8 = 13
Symboles : 10 + 5 - 4 = 11
Zone : 4 cartes × 2 = 8
TOTAL : 32

Exercice de première manche : seulement les 5 et 8 sont validés ; les dos 6 et 9 n'ont aucun symbole actif. Les mots de couleur et les compteurs remplacent le décor des cartes. Le petit dos dépassant derrière une face montre sa validation. La bordure du groupe 1-2-3-4 indique la plus grande zone bleue.

Les six spirales du 1, les trois du 3 et celle du 7 donnent 10. Le 4 ajoute une spirale par carte bleue visible : cinq avec la multicolore 2, y compris le 4 lui-même. Les quatre croix, une du 5 et

trois du 8, enlèvent 4. La plus grande zone bleue relie 1, 2, 3 et 4 ; le 8 est séparé d'elle par d'autres emplacements. Le détail du calcul suit.

7 | Décompte et victoire

Commence par les nombres : chaque carte validée rapporte son chiffre. Une face seule n'ajoute pas ce chiffre. Dans l'exemple, 5 + 8 = 13 ; le 1 visible seul ne vaut pas un point de nombre, même s'il donne des spirales.

Compte ensuite les symboles de toutes les faces visibles, validées ou non : une spirale ajoute 1, une croix enlève 1. Une carte spéciale donnant une spirale par couleur compte toutes tes faces de cette couleur, multicolores incluses. Dans l'exemple : 10 spirales imprimées + 5 accordées par le 4 - 4 croix = 11.

Cherche enfin ta plus grande zone d'une même couleur. Il faut au moins deux cartes se touchant par un côté ; les diagonales ne relient rien. Une multicolore peut relier cette couleur car elle possède toutes les couleurs. Choisis une seule plus grande zone, même si plusieurs ont la même taille : tu ne cumules pas plusieurs zones ni plusieurs couleurs. Chaque carte de cette zone rapporte 2 points en manche 1, puis 3 en manche 2 et 4 en manche 3. Les faces seules comptent aussi, les dos seuls jamais.

Notre zone de quatre bleues rapporte 4 × 2 = 8. Score de manche : 13 + 11 + 8 = 32. En manche 2, cette même disposition vaudrait 36 ; en manche 3, 40. Ce sont des comparaisons du barème, pas trois manches jouées sans redistribuer.

Après les deux premières manches, remélange toutes les cartes pour repartir avec des grilles vides. La dernière personne qui a joué commence la suivante. Additionnez les trois résultats après la dernière manche : le plus grand total gagne ; les meilleurs totaux égaux partagent la victoire.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne compte pas les chiffres des faces non validées. Ne retire pas leurs spirales et couleurs pour autant. Ne valide pas une face seule avec un troisième exemplaire d'un autre nombre. N'empile pas trois cartes. Ne compte pas les diagonales ni plusieurs zones. Ne termine pas brutalement avant que les autres aient joué autant de fois. À deux, n'oublie pas les quatre cartes de l'offre et les deux passages chacun.

9 | Conseils pour débuter

Regarde les trois façons de gagner des points avant de choisir. Une petite carte pleine de spirales peut valoir mieux qu'un grand chiffre encore seul. Une multicolore sert de pont, mais son emplacement est imposé par son nombre. Observe les cartes que tu laisses au joueur suivant. En fin de manche, distingue « occuper une case » et « valider une carte » : occuper la neuvième case peut arrêter la manche avant d'avoir préparé toutes tes paires.

10 | Résumé express

- 70 cartes, trois manches, grille personnelle fixe de 1 à 9 en trois lignes.
- Offre : une carte par personne à 3-5 ; quatre cartes à deux, prises A-B-A-B.
- Nouveau nombre visible : sa case ; deuxième exemplaire : choisir une face et cacher l'autre dessous.
- Nombre déjà validé : nouvelle carte cachée sur une case vide ; jamais sous une face seule.
- Neuf cases occupées chez quelqu'un : terminer avec le même nombre de poses chacun, puis compter.
- Score : chiffres validés + spirales - croix + bonus de couleur + plus grande zone à 2, 3 puis 4 points par carte.
- Toutes les faces comptent pour symboles et couleurs ; aucune diagonale ; une seule plus grande zone.
- Tout remélanger entre manches ; plus grand total des trois manches gagnant, égalité partagée.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Bombyx : règle française officielle, placements et décompte
https://www.studiobombyx.com/assets/PIXIES_rulebook_FR.pdf

Bombyx : fiche de presse officielle, joueurs, durée et matériel
https://studiobombyx.com/assets/PIXIES_fichedepresse_FR.pdf

Poker Texas Hold'em

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 10 joueurs	**Difficile**

Évaluation éditoriale : Probabilités, lecture des mises, bluff et gestion de l’information.

DURÉE APPROXIMATIVE : 30 à 90 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes classiques

VERSION PRÉSENTÉE : Texas Hold’em sans limite, tournoi amical avec jetons sans valeur monétaire.

1 | Découvrir le jeu

Au Texas Hold'em, chaque personne reçoit deux cartes secrètes et utilise aussi cinq cartes communes. Tu peux gagner grâce à ta combinaison ou en faisant abandonner les autres. Ce chapitre présente le sans limite, avec des jetons sans argent. La difficulté globale est Difficile : les règles tiennent en quelques pages, mais bien juger les probabilités, les mises et les intentions demande beaucoup de pratique.

2 | Le matériel

Prends 52 cartes sans joker, un repère « donneur » et des jetons. Pour la partie de découverte proposée, donne à chacun 100 unités : vingt jetons de valeur 1, six de valeur 5 et cinq de valeur 10, soit 31 jetons par personne. Ces quantités sont une organisation pratique du livre. Prévoyez deux à dix places et une feuille pour le classement si vous jouez un tournoi.

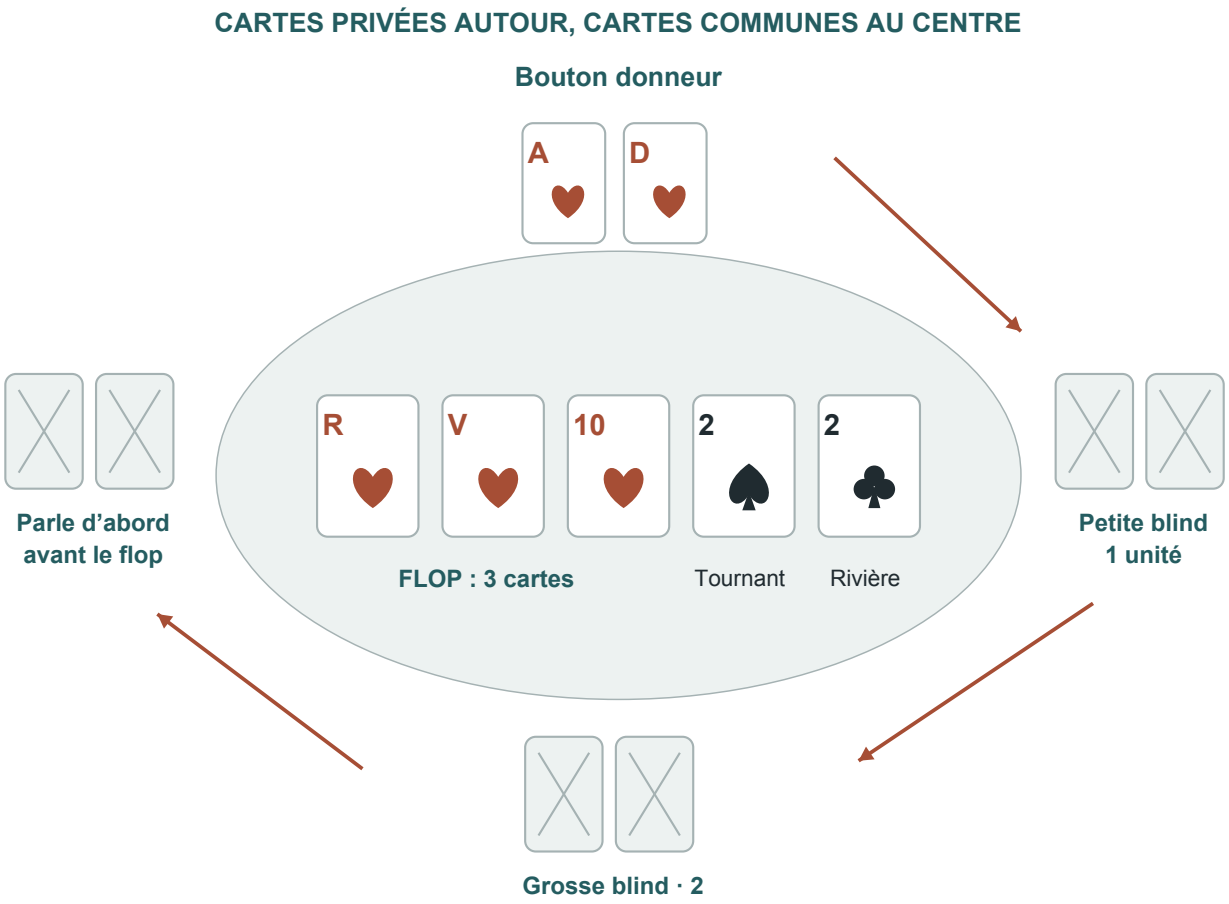
3 | Le but

À chaque donne, remporte le pot, ensemble des jetons misés. Si tout le monde abandonne sauf toi, tu gagnes sans montrer tes cartes. Sinon, la meilleure combinaison de cinq cartes gagne. Le tournoi amical se termine quand une seule personne possède tous les jetons.

4 | Préparer les places et les mises forcées

Choisissez un premier donneur au hasard et placez son repère devant lui. À sa gauche se trouve la petite blind, qui mise 1 unité ; la personne suivante est la grosse blind, qui mise 2. Ces mises sont obligatoires et comptent déjà dans le premier tour. Nous gardons ici les blinds à 1 et 2 pendant tout le tournoi ; les augmenter est une option à convenir avant de jouer.

Mélangez, faites couper et donnez deux cartes cachées à chaque personne, une par une, en commençant à gauche du repère. On joue dans le sens horaire. À deux seulement, le donneur pose la petite blind, l'autre la grosse blind. Le donneur parle en premier avant le flop et en dernier après le flop.



Exemple à quatre : chaque personne a deux cartes privées ; les cinq cartes centrales sont communes. Le joueur placé après la grosse blind parle d'abord avant le flop. Après le flop, le premier joueur encore en jeu à gauche du bouton parle d'abord.

5 | Les quatre tours et les actions

Comprendre une mise

Quand c'est à toi, annonce clairement ton action avant de déplacer tes jetons. **Se coucher** signifie abandonner cette donne : tes mises déjà versées restent dans le pot. **Parole**, ou check, conserve ta main sans ajouter de jeton, seulement si personne n'a misé davantage que toi dans ce tour. **Suivre** complète ta mise jusqu'au montant demandé. **Miser** ouvre une mise quand personne n'en a encore fait. **Relancer** augmente le montant à égaler.

La mise d'ouverture minimale est la grosse blind, ici 2. Une relance doit ajouter au moins autant que la dernière augmentation complète. Par exemple, après une mise de 6 puis une relance à 14, l'augmentation est 8 : la relance minimale suivante est à 22. Avant le flop, la grosse blind de 2 permet une première relance minimale à 4. « Sans limite » signifie que tu peux engager tous les jetons devant toi, jamais ceux d'une autre personne.

Un tour de mises est fini quand chaque personne encore dans la donne a eu l'occasion d'agir après la dernière mise ou relance, et a égalé le montant demandé ou fait tapis. Si personne ne mise, tout le monde doit avoir dit parole. La grosse blind peut encore relancer quand les autres l'ont seulement suivie avant le flop.

Avant le flop, puis flop, tournant et rivière

Avant le flop, la première personne à parler est celle à gauche de la grosse blind. Après ce tour, le donneur écarte une carte cachée, appelée carte brûlée, puis retourne trois cartes communes : le **flop**. Nouveau tour de mises, en commençant par la première personne encore en jeu à gauche du donneur.

Brûlez une autre carte et révélez une quatrième carte commune, le **tournant**. Faites un nouveau tour de mises. Brûlez une troisième carte et révélez la cinquième, la **rivière**. Faites le dernier tour de mises. À tout moment, s'il ne reste qu'une personne non couchée, elle prend le pot immédiatement et les cartes communes restantes ne sont pas nécessaires.

Le tapis et les pots séparés

Si tu n'as pas assez pour suivre, tu peux engager tous tes jetons : tu fais tapis. Tu restes dans la donne, mais tu ne peux gagner de chaque adversaire que le montant que tu as pu égaler. Séparez alors le pot principal et les pots annexes. Une mise qui n'a aucun adversaire pour l'égaler est rendue à son auteur.

Exemple : Alice engage 20, Bob 50 et Chloé 50. Le pot principal contient 20 × 3 = 60, accessible aux trois. Le pot annexe contient 30 × 2 = 60, accessible seulement à Bob et Chloé. Les cartes d'Alice peuvent gagner le premier pot sans lui donner droit au second. Les mises des personnes couchées restent dans les pots correspondants, mais elles ne peuvent plus les gagner.

Un tapis inférieur à une relance complète ne donne pas automatiquement une nouvelle possibilité de relancer aux personnes ayant déjà agi : elles peuvent suivre la différence ou se coucher. Pour débuter, annoncez le montant de la dernière relance complète à voix haute. Si plus aucune mise n'est possible parce que tous sauf éventuellement un joueur sont à tapis, révélez les cartes puis distribuez normalement les cartes communes restantes.

Comparer les mains

Choisis les cinq meilleures cartes parmi tes deux cartes et les cinq communes. Tu peux utiliser zéro, une ou deux cartes personnelles. De la plus forte à la plus faible :

- **Quinte flush** : cinq cartes qui se suivent dans une même enseigne. As-Roi-Dame-Valet-10 est la plus haute, dite royale.
- **Carré** : quatre cartes de même valeur, plus une autre.
- **Full** : un brelan et une paire.
- **Couleur** : cinq cartes de la même enseigne, sans nécessité de suite.
- **Quinte** : cinq valeurs consécutives, d'enseignes quelconques.
- **Brelan** : trois cartes de même valeur, plus deux autres.
- **Deux paires** : deux groupes de deux cartes, plus une autre.
- **Une paire** : deux cartes de même valeur, plus trois autres.
- **Carte haute** : aucune des combinaisons précédentes.

L'As est le plus fort, mais il peut aussi commencer la petite quinte As-2-3-4-5, qui vaut une quinte au 5. Il ne peut pas relier Roi-As-2. À catégorie égale, compare les valeurs importantes : d'abord

le carré, le brelan d'un full, la hauteur de la quinte, ou la paire. Pour deux paires, compare la plus haute, puis l'autre. S'il faut encore départager, compare les autres cartes de la combinaison, appelées accompagnatrices, de la plus haute à la plus basse. Pour une couleur ou une carte haute, compare les cinq valeurs dans cet ordre. Aucune enseigne ne bat une autre.

RECONNAÎTRE ET COMPARER LES COMBINAISONS



A = As V = Valet D = Dame R = Roi

Les neuf catégories sont classées de la plus forte en haut à la plus faible en bas. Chaque ligne est un exemple indépendant de cinq cartes, pas une main de sept cartes. Les enseignes restent distinguables par leur forme en noir et blanc.

6 | Un exemple pour comprendre

Tu as As de cœur et Dame de cœur. Les cartes communes sont Roi de cœur, Valet de cœur, 10 de cœur, 2 de pique et 2 de trèfle. Tes cinq meilleures cartes sont As-Roi-Dame-Valet-10 de cœur : une quinte flush royale. Les deux 2 communs ne t'obligent pas à jouer une paire.

CHOISIR CINQ CARTES PARMI SEPT



As · Roi · Dame · Valet · 10 de cœur : quinte flush royale.

Les cinq cœurs forment ta meilleure main ; les deux cartes communes 2 ne sont pas utilisées.

Autre cas : le plateau est As-Roi-Dame-Valet-10 de cinq cartes sans couleur complète. Tout le monde peut employer ces cinq cartes communes. Une paire cachée ne bat pas cette quinte : si personne ne forme mieux, le pot est partagé entre les mains encore en course.

7 | Montrer les cartes et terminer

Après la rivière, le dernier joueur qui a misé ou relancé montre normalement ses cartes en premier. Sans mise finale, on commence à gauche du donneur. Pour apprendre, toutes les mains encore en jeu peuvent être montrées. Comparez chaque pot séparément et partagez-le en parts égales entre les meilleures mains à égalité. Un jeton indivisible restant va au premier gagnant rencontré à gauche du donneur, convention courante de table.

Déplacez le bouton d'une place dans le sens horaire, remélangez les 52 cartes et recommencez. Une personne sans jetons est éliminée. Pour éviter toute ambiguïté avec les places vides, retirez sa place et utilisez une rotation simple entre les joueurs restants ; c'est la convention amicale du livre. Le dernier participant avec des jetons gagne. Vous pouvez aussi arrêter à une heure convenue et comparer les piles, à condition de l'avoir décidé avant le départ.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne compare pas sept cartes : seules cinq comptent. Ne crois pas qu'une couleur rouge, mélangeant cœurs et carreaux, est une couleur au poker : il faut la même enseigne. Ne reprends pas les jetons d'une mise après t'être couché. Ne dis pas parole face à une mise non égalée. Ne donne pas tout le pot à un petit tapis sans séparer les montants accessibles.

9 | Bien débuter

Joue d'abord quelques donnes cartes visibles, sans bluff. N'entre pas dans toutes les mains : deux cartes faibles et éloignées demandent souvent beaucoup de chance. Regarde le plateau avant tes cartes et cherche les meilleures combinaisons possibles chez les autres. Apprends à te coucher : perdre une petite mise peut préserver les jetons nécessaires aux prochaines bonnes occasions.

10 | Résumé express

- Deux cartes secrètes chacun ; petite et grosse blinds avant le premier tour.
- Quatre tours de mises : avant le flop, après trois cartes communes, après la quatrième, après la cinquième.
- Choisis : te coucher, parole si possible, suivre, miser ou relancer.
- Tous se couchent sauf un : il gagne. Sinon, compare la meilleure combinaison de cinq cartes sur sept.
- À tapis, sépare les pots selon les montants réellement égalés.
- Partage les égalités, fais tourner le donneur et poursuis jusqu'au gagnant du tournoi convenu.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

PokerStars : règles du Texas Hold’em, mises et déroulement
https://www.pokerstars.com/poker/games/texas-holdem/

Présages

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
4 à 6 joueurs	**Difficile**

Évaluation éditoriale : Anticiper des effets croisés et coordonner son équipe sans révéler sa main.

DURÉE APPROXIMATIVE : 30 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Spiral Éditions 2025, 35 arcanes et 7 aides de jeu.

1 | Découvrir le jeu

Présages se joue en équipes. Tu essaies de perdre des cartes, mais la plupart de celles que tu poses reviennent dans ta main ! Leurs effets créent les occasions de les défausser. Les partenaires ne peuvent pas se dire quelles cartes jouer : il faut observer et anticiper.

2 | Le matériel

La boîte Spiral Éditions 2025 contient 35 cartes Arcane numérotées de 1 à 35, et 7 aides de jeu. Les six cartes de valeur 30 à 35 s'appellent toutes L'Absolu. Les aides possèdent des symboles d'équipe et un côté avec des lauriers pour mémoriser une manche gagnée. Aucune pioche supplémentaire n'intervient pendant un tour ordinaire : les cartes non distribuées restent hors de la manche.

3 | Le but

À la fin d'un tour complet, si un membre de ton équipe n'a plus qu'une carte, son équipe remporte la manche. La première équipe qui gagne deux manches remporte la partie. Exception : l'effet de la Chance peut laisser une personne sans carte et lui faire gagner la manche, comme expliqué plus loin.

4 | Former les équipes et distribuer

Isolez les six Absolus, mélangez-les et donnez-en un visible à chaque personne. À quatre ou cinq, rangez les Absolus non distribués : ils restent exclus de la partie. À quatre ou cinq, la plus grande et la plus petite valeur distribuées forment une équipe ; les deux ou trois autres personnes forment l'autre. À six, faites trois équipes : 30 avec 35, 31 avec 34, 32 avec 33.

Distribuez des aides portant le même symbole aux partenaires. À cinq, l'équipe de trois utilise les aides au losange. Posez-les sans lauriers visibles. Les équipes resteront les mêmes pendant toute la partie.

Reprenez chacun votre Absolu en main. Mélangez les autres Arcanes et complétez : à quatre, quatre cartes supplémentaires chacun, soit cinq en main ; à cinq, quatre supplémentaires aux membres de l'équipe de trois, soit cinq en main, et trois supplémentaires à l'équipe de deux, soit

quatre en main ; à six, trois supplémentaires chacun, soit quatre en main. Mettez le reste de côté sans le regarder.

La personne qui a reçu le plus grand Absolu commence le premier tour. On joue dans le sens horaire. Les mains sont secrètes ; les partenaires ne peuvent ni se montrer des cartes ni conseiller une pose, sauf si un effet les y autorise.

5 | Jouer un tour et résoudre les effets

À ton passage, choisis une carte de ta main et pose-la visible devant toi. Lis son effet à tout le monde. Un effet **éclair** se résout immédiatement et entièrement avant la pose suivante. Un effet **sablier** attend la fin du tour. Quand chacun a une carte devant soi, le tour se termine.

Regardez toutes les cartes en jeu, c'est-à-dire les cartes visibles posées devant les joueurs. Appliquez leurs effets de fin de tour simultanément et déterminez le gagnant du tour. Normalement, c'est la plus grande valeur. Sa carte est défaussée. Les autres effets peuvent faire défausser plusieurs cartes supplémentaires. Une carte destinée à partir produit tout de même son effet sablier : ne l'enlevez pas avant d'avoir examiné l'ensemble.

Chacun reprend en main la carte devant lui qui n'a pas été défaussée. Vérifiez ensuite la victoire de manche. Si personne n'a gagné, le gagnant du tour commence le suivant, sauf effet qui change cette ouverture. Les cartes défaussées ne sont pas redistribuées pendant la manche.

Comprendre les effets courants

Les Arcanes indiquent leur effet sur la carte ; les aides précisent les symboles. Une condition de couleur observe toutes les cartes en jeu, alliées comme adverses. « Seule carte jaune » signifie une seule jaune au total, pas une seule dans ton équipe. « Plus faible verte » compare uniquement les vertes ; « plus forte carte » compare toutes les couleurs. Une carte peut remplir plusieurs conditions de défausse, mais ne se défausse évidemment qu'une fois.

Les effets sont obligatoires, sauf choix expressément proposé par le texte. Si un effet est impossible, pose quand même la carte et ne fais rien pour cet effet. Il n'y a pas de règle générale qui oblige à fournir une couleur ou à dépasser la carte précédente : seule une carte comme la Loi peut imposer une contrainte.

Les interactions qui demandent de l'attention

- **Miroir** : la plus petite valeur remporte le tour à la place de la plus grande. Si Tristesse est aussi présente, son interdiction concernant la plus grande n'a pas d'effet sur cette victoire à la plus petite.
- **Tristesse** : la plus grande carte ne peut pas gagner le tour ; la deuxième plus grande le remporte normalement. Les autres effets sablier continuent d'agir.
- **Peur** : les effets qui demandent de la défausser sont ignorés. Elle ne quitte le jeu qu'en remportant elle-même le tour. On ne peut donc pas la jeter avec Chance.
- **Chance** : lorsqu'elle est défaussée, son propriétaire défausse aussi une carte de sa main. Si cela lui laisse zéro carte, il fait gagner son équipe, même contre une personne terminant à une carte.

- **Loi** : son auteur choisit l'obligation de jouer, si possible, plus faible ou plus fort que 15. Si tu n'as aucune carte respectant cette obligation, joue celle que tu veux. La contrainte cesse si Loi quitte les cartes en jeu pendant le tour.
- **Rêve** : tu peux le jouer devant une personne qui n'a pas encore posé de carte ce tour-ci. Elle joue aussitôt une carte de sa main devant toi ; appliquez son éclair éventuel. Si tu poses Rêve devant toi, il n'a pas cet effet d'échange.
- **Jalousie** : échange cette carte déjà posée avec une autre carte en jeu. La carte récupérée a déjà été jouée : son éclair ne recommence pas.
- **Colère** : renvoie dans la main d'une autre personne sa carte en jeu ; elle doit en jouer une autre. Le nouvel éclair éventuel est résolu. Si la carte renvoyée était Loi, sa contrainte disparaît.
- **Trahison** : après l'avoir posée devant toi, prends en main une carte déjà en jeu devant quelqu'un d'autre ; joue une carte de ta main devant cette personne. Le nouvel effet éventuel est appliqué. Reprendre Loi annule sa contrainte.
- **Absolu** : échange secrètement une carte de ta main avec une carte de la personne choisie. Posez vos choix cachés, puis prenez simultanément la carte de l'autre : aucun ne doit choisir après avoir vu ce qu'il reçoit.

Ces précisions expliquent les exceptions du livret. Les conditions exactes de couleur et de valeur propres aux autres Arcanes se lisent directement sur les cartes de la boîte : appliquez leur texte, sans inventer de pouvoir à partir du dessin.

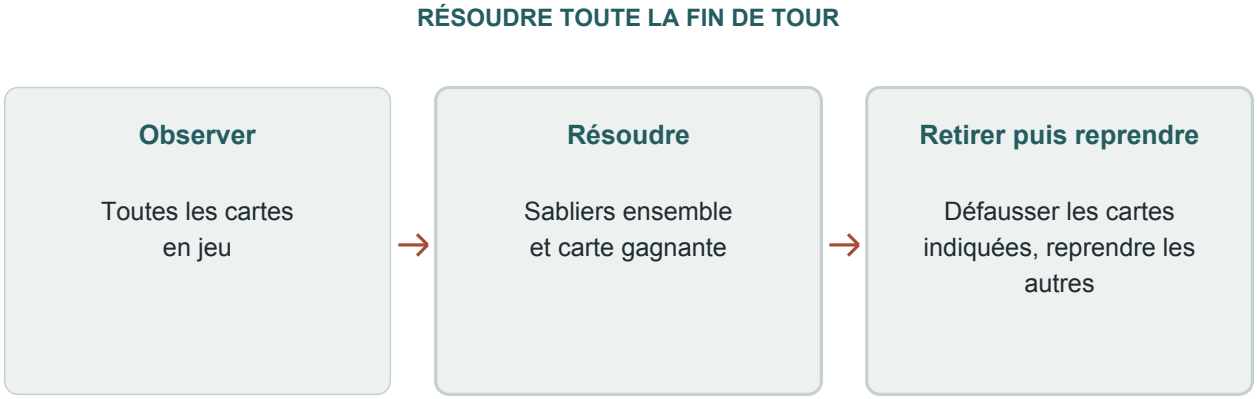
LIRE LE MOMENT D'UN EFFET



Ces deux cartes schématiques montrent uniquement où chercher le type d'effet. L'éclair agit immédiatement, le sablier à la fin du tour. Les valeurs et les textes exacts restent ceux de tes cartes ; aucun effet fictif n'est ajouté au paquet.

6 | Un exemple pour comprendre

À quatre, les Absolus distribués sont 30, 31, 33 et 35. Les porteurs de 30 et 35 sont partenaires ; 31 et 33 forment l'autre équipe. Chacun commence avec cinq cartes. À la fin d'un tour, le Secret de valeur 24 est la plus haute carte : il part. Un effet fait aussi partir le Calme parce qu'une carte rouge est présente. Leurs propriétaires reprennent seulement les cartes qui n'ont pas été défaussées.



Une carte qui sera défaussée produit tout de même son effet sablier.

Si l'une des cartes retirées possédait elle-même un effet sablier, celui-ci aurait aussi été appliqué. On ne peut pas la retirer plus vite pour empêcher l'aide qu'elle apporte à un partenaire.

7 | Gagner une manche puis la partie

Vérifiez les mains après tous les effets et retours. Une personne à une carte fait gagner son équipe. Si plusieurs personnes d'équipes différentes terminent à une carte, comparez la valeur de leur unique carte : la plus haute fait gagner son équipe. Appliquez en priorité l'exception de Chance pour une main à zéro carte.

Les gagnants retournent leurs aides côté lauriers. Pour la manche suivante, mélangez toutes les Arcanes utilisées dans la partie, y compris les mains et les Absolus. Les Absolus écartés au début restent dans la boîte. Ne reformez pas les équipes et ne redistribuez plus un Absolu garanti à chacun. Donnez directement cinq cartes chacun à quatre ; à cinq, cinq par membre de l'équipe de trois et quatre par membre de l'équipe de deux ; à six, quatre chacun. La personne qui a fait gagner son équipe commence. Une équipe déjà laurée qui gagne encore remporte la partie ; il n'y a pas de score numérique à additionner.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne gagne pas dès qu'une main passe provisoirement à une carte pendant les poses : termine le tour et tous les effets. Ne considère pas une carte défaussée comme muette pour son sablier. Ne refais pas les équipes entre les manches. Ne conseille pas ton partenaire par des mots, des signes ou un code préparé. N'accorde pas un deuxième éclair lors d'un simple échange de cartes déjà jouées.

9 | Bien débuter

Pour la première manche, lisez chaque carte à voix haute. Regardez combien de cartes gardent vos partenaires : aider l'un d'eux à finir suffit pour tous vous faire gagner. Une forte valeur peut partir facilement, mais rester avec une forte dernière carte aide aussi à gagner les égalités de manche. Observez les couleurs avant de choisir un effet conditionnel.

10 | Résumé express

- Forme les équipes avec les Absolus, puis garde-les pour toute la partie.
- Posez une carte chacun en sens horaire ; résolvez les éclairs immédiatement.
- En fin de tour, tous les sabliers agissent ensemble ; la plus grande valeur gagne, sauf exception.
- Défaussez la carte gagnante et celles indiquées par les effets ; reprenez les autres.
- Une carte en main en fin de tour fait gagner l'équipe ; les égalités comparent la carte restante.
- La première équipe à deux manches gagne. Gardez le silence sur vos mains et vos choix.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Spiral Éditions : Présages et lien du livret français
https://www.spiraleditions.com/jeux/presages/

AccessiJeux : transcription accessible des règles et symboles
https://nfc.accessijeux.com/regles-du-jeu-presages/

Livret Spiral mars 2025 : copie EN avec textes des cartes en français
https://www.scribd.com/document/1021869989/Presages-Rulebook-En-Version

Président

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
3 à 6 joueurs	Moyenne

Évaluation éditoriale : Garder le contrôle des levées et organiser ses sorties.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 à 30 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes classiques

VERSION PRÉSENTÉE : Variante décrite : 52 cartes, sans joker, suites et bombes exclues.

1 | Découvrir le jeu

Au Président, tu essaies de te débarrasser de tes cartes avant les autres. Les joueurs montent les valeurs jusqu'à ce que personne ne veuille ou ne puisse surenchérir. La variante retenue ici est le jeu de base de Pagat : pas de joker, pas de suite et un échange d'une carte entre le premier et le dernier à la manche suivante.

2 | Le matériel

Prends 52 cartes sans joker. Les enseignes n'ont pas d'importance. L'ordre, du plus faible au plus fort, est : 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As, 2. Une feuille peut servir à noter le classement ; aucun jeton n'est nécessaire.

3 | Le but

Vide ta main le plus tôt possible. La première personne sortie devient Présidente pour la manche suivante ; la dernière prend le dernier rang. Ces titres organisent le jeu, sans donner le droit de maltraiter qui que ce soit.

4 | Préparer la manche

À la première manche, choisissez le donneur au hasard. Distribuez toutes les cartes une par une, dans le sens horaire. Certaines personnes peuvent recevoir une carte de plus : c'est normal. Chacun regarde sa main et la range dans l'ordre des valeurs.

La personne à gauche du donneur commence la première manche avec une carte ou plusieurs cartes identiques de son choix. Pour les manches suivantes, suivez l'échange et le départ expliqués dans la section 7. Cette variante n'oblige pas à commencer par le 3 de trèfle.

5 | Jouer une levée

La personne qui commence choisit de poser une carte seule, une paire, un brelan ou un carré. Toutes les cartes d'une pose multiple doivent avoir exactement la même valeur. Le joueur suivant peut passer ou poser le même nombre de cartes, d'une valeur strictement plus élevée.

Sur deux 7, tu peux poser deux 8, deux Rois ou deux 2. Tu ne peux pas poser un As seul, même s'il est fort, ni trois 9. Tu peux prendre seulement deux cartes d'un brelan de 9 pour jouer une paire et garder la troisième.

Passer est toujours autorisé, même quand tu pourrais jouer. Dans cette variante, passer ne t'exclut pas de la levée : si ton tour revient après une nouvelle pose adverse, tu peux à nouveau surenchérir. On continue autant de tours de table que nécessaire.

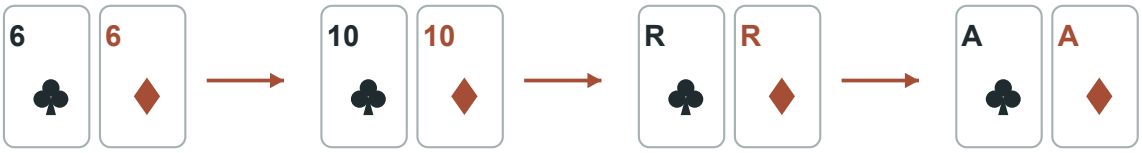
Quand tous les autres joueurs encore en course ont passé après la dernière pose, la levée est terminée. Mettez toutes ses cartes de côté, face cachée. La personne qui a fait la dernière pose ouvre une nouvelle levée, avec le nombre de cartes de son choix. Si elle vient de vider sa main, c'est la personne suivante encore en jeu, dans le sens horaire, qui ouvre.

Une pose de 2 est simplement très forte. Elle n'est pas une « bombe » et ne change pas le nombre de cartes demandé. Il n'y a ni égalité de valeurs autorisée, ni révolution des carrés, ni suite. N'ajoutez ces règles que si vous choisissez expressément une autre variante avant de commencer.

6 | Un exemple pour comprendre

Alice ouvre avec deux 6. Bob passe. Chloé joue deux 10. David joue deux Rois. Alice passe. Bob, qui avait passé, peut maintenant jouer ses deux As. Chloé et David passent, puis Alice aussi : Bob remporte la levée et ouvre la suivante.

MÊME NOMBRE DE CARTES, VALEUR PLUS FORTE



2 cartes → 2 cartes → 2 cartes → 2 cartes

Un pli de paires : deux 6, puis deux 10, puis deux Rois, puis deux As. Chaque réponse conserve deux cartes de même valeur et doit monter dans l'ordre des valeurs de cette variante. Passer ne permet pas de déposer une paire plus faible.

S'il s'agissait des deux dernières cartes de Bob, il serait classé à sa sortie. La prochaine personne encore en jeu à sa gauche prendrait l'ouverture. Les cartes de la levée ne sont jamais reprises dans une main.

7 | Fin de manche, rangs et partie suivante

Notez l'ordre des sorties. Le premier est Président, le deuxième Vice-président ; les personnes du milieu gardent des rangs intermédiaires ; la dernière conserve simplement le dernier rang. La manche s'arrête quand une seule personne a encore des cartes.

Pour la manche suivante, placez-vous dans l'ordre du classement, dans le sens horaire. La personne arrivée dernière distribue toutes les cartes. Elle donne ensuite sa carte la plus forte au Président. Le Président lui rend une carte de son choix, face cachée. L'échange porte ici sur une seule carte et ne concerne pas le deuxième : les échanges de deux cartes appartiennent à d'autres variantes.

Le Président ouvre la nouvelle manche. Vous pouvez jouer une seule manche, ou convenir d'en jouer cinq et noter 2 points au premier et 1 au deuxième à chaque manche, convention de score proposée par Pagat. Après cinq manches, le plus haut total gagne ; les égalités restent partagées.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne mélange pas une paire et un brelan dans la même levée. Ne bats pas un Roi avec un autre Roi : la valeur doit augmenter. Ne traite pas le 2 comme une carte faible. Ne crois pas qu'un premier passage interdit tout retour dans la levée. Enfin, le Président ne choisit pas lui-même la carte qu'il reçoit : le dernier doit donner sa plus forte.

9 | Bien débuter

Repère tes cartes isolées : elles seront souvent plus difficiles à sortir que tes paires. Une très forte carte peut te rendre l'ouverture au bon moment et te permettre de poser une faible série. Observe combien de cartes chacun garde : laisser la main à quelqu'un qui n'en a plus qu'une peut lui offrir la victoire.

10 | Résumé express

- Distribue les 52 cartes ; ordre des valeurs de 3 à 2, avec l'As juste avant le 2.
- Ouvre avec une ou plusieurs cartes de même valeur.
- Réponds avec exactement le même nombre de cartes plus fortes, ou passe.
- Un passage n'interdit pas de rejouer plus tard dans la levée.
- Tous les autres passent : la dernière pose gagne l'ouverture suivante.
- Classe les sorties ; à la manche suivante, le dernier échange sa meilleure carte contre une carte choisie par le Président.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Bicycle : déroulement du Président
https://bicyclecards.com/how-to-play/presidents

Pagat : ordre des cartes, échange de base et variantes
https://www.pagat.com/climbing/president.html

Pyramide (solitaire)

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
1 joueur	Moyenne

Évaluation éditoriale : Repérer les cartes bloquantes et prévoir les paires disponibles.

DURÉE APPROXIMATIVE : 10 à 20 min

CATÉGORIE : Jeux solo

VERSION PRÉSENTÉE : Pyramide à 52 cartes, somme 13 ; un seul passage de la réserve.

1 | Découvrir le jeu

Dans cette réussite, les cartes se libèrent quand tu retires celles qui les recouvrent. Tu cherches des couples dont la somme vaut 13. Nous utilisons la variante à un seul passage de la réserve : gagner signifie vider la pyramide, sans devoir vider les cartes restantes.

2 | Le matériel

Prends 52 cartes, sans joker. Il faut assez de place pour sept rangées en triangle, une réserve et une défausse. L'As vaut 1, le Valet 11, la Dame 12 et le Roi 13 ; les autres cartes gardent leur valeur écrite.

3 | Le but

Retire les 28 cartes de la pyramide. Pour retirer deux cartes ensemble, leur total doit être exactement 13. Le Roi, qui vaut déjà 13, se retire tout seul. Les couleurs et les enseignes n'ont aucune importance.

4 | Préparer la partie

Mélange les cartes. Pose une carte visible en haut, puis deux cartes sur la rangée suivante, puis trois, jusqu'à sept cartes sur la dernière. Chaque nouvelle rangée recouvre partiellement la précédente : une carte située entre deux autres bloque les deux cartes au-dessus d'elle. Tu utilises 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 28 cartes.

Place les 24 cartes restantes en une réserve face cachée. Laisse une place pour la défausse, où tu retourneras les cartes de la réserve une par une. Au départ, seules les sept cartes de la rangée du bas sont libres.

5 | Dérouler la réussite

Une carte de la pyramide est libre si aucune carte ne la recouvre, même partiellement. À chaque étape, choisis une action possible : retirer un Roi libre, retirer deux cartes libres dont la somme vaut 13, ou retourner la carte du dessus de la réserve sur la défausse.

Tu peux associer deux cartes libres de la pyramide, ou la carte visible au sommet de la défausse avec une carte libre de la pyramide. La réserve cachée n'est jamais directement utilisable. Tu ne peux pas chercher sous la carte du dessus de la défausse. Quand tu utilises celle-ci, la carte qui était dessous redevient accessible.

Les couples à connaître sont : As-Dame ; 2-Valet ; 3-10 ; 4-9 ; 5-8 ; 6-7. Mets les cartes retirées à part : elles ne reviennent plus dans la partie. Tu peux retirer plusieurs couples avant de retourner une nouvelle carte.

Ne recycle pas la défausse quand la réserve est vide : cette version prévoit un seul passage. Continue toutefois à jouer les couples encore possibles sur la table. Un Roi doit être libre avant d'être retiré, comme toute autre carte.

6 | Un exemple pour comprendre

Un 8 libre et un 5 libre peuvent être retirés : 8 + 5 = 13. Si le 5 recouvre encore le 8, le couple est interdit. Tu ne peux pas dire « ils se libèrent l'un l'autre » : les deux doivent être libres avant l'action.



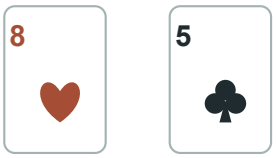
Sept rangées donnent 28 cartes. Seule une carte sans aucune carte posée sur elle est libre.

Suppose qu'une Dame libre est bloquante pour toute la partie gauche. La défausse montre un As : utilise-les ensemble. Cela ouvre parfois deux nouvelles cartes et crée une réaction en chaîne. À l'inverse, retourner tout de suite un 9 de la réserve aurait caché cet As.

VÉRIFIER L'ACCÈS AVANT DE CALCULER 13



8 couvert : interdit



8 libre + 5 libre = 13

Deux situations locales indépendantes, pas deux états successifs d'une même partie. À gauche, le 8 est couvert : on ne peut pas le prendre. À droite, le 8 et le 5 sont entièrement libres ; leur somme fait 13 et on peut retirer la paire.

7 | Gagner et perdre

Tu gagnes dès que la dernière carte de la pyramide est retirée. Les cartes de la réserve ou de la défausse n'ont pas besoin d'être toutes utilisées. Tu perds si la pyramide contient encore des cartes, si la réserve est épuisée et si aucun retrait légal n'est possible. Cette version ne compte pas de points et n'impose pas de chronomètre.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne donne pas la valeur 14 au Roi ou à l'As : ici ils valent respectivement 13 et 1. Ne retire pas une carte encore recouverte. Ne reprends pas les cartes éliminées pour fabriquer une nouvelle paire. Enfin, ne recycle pas la défausse : d'autres variantes l'autorisent, mais pas celle présentée ici.

9 | Bien débuter

Quand plusieurs couples sont possibles, privilégie celui qui libère une carte importante ou les deux bords d'un blocage. Regarde les cartes déjà sorties : si les quatre 7 sont partis et qu'un 6 reste dans la pyramide, il ne pourra plus être retiré. Accepte aussi le hasard : une distribution peut être perdante malgré de bons choix.

10 | Résumé express

- Installe 28 cartes visibles en sept rangées et garde 24 cartes en réserve.
- Utilise uniquement les cartes libres et le sommet de la défausse.
- Retire les couples qui font 13 ; retire les Rois seuls.
- Retourne la réserve une carte à la fois. Aucun recyclage n'est autorisé.
- Pyramide vide : victoire. Plus de réserve et plus de retrait possible : défaite.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Solitaire Bliss : Pyramide, variante à un passage
https://www.solitairebliss.com/pyramid-solitaire

Rami

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 6 joueurs	Moyenne

Évaluation éditoriale : Construire des combinaisons, observer les défausses et choisir son ouverture.

DURÉE APPROXIMATIVE : 20 à 45 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes classiques

VERSION PRÉSENTÉE : Rami de base Bicycle : 52 cartes sans joker, As petit ; pas d'ouverture à 51.

1 | Découvrir le jeu

Au Rami, tu rassembles des cartes qui vont ensemble, puis tu les poses pour vider ta main. Ce chapitre choisit le rami de base décrit par Bicycle, avec un seul jeu et sans joker. Il existe aussi le rami français à 51 points, mais sa distribution et son ouverture sont différentes : ne mélange pas ces deux variantes.

2 | Le matériel

Il faut 52 cartes ordinaires, sans joker, et une feuille avec un crayon pour noter les points. Deux à six personnes peuvent jouer. Les cartes vont de l'As au Roi ; pour les suites, l'As est toujours petit, avant le 2.

3 | Le but

Sois le premier à ne plus avoir de cartes en main. Tu peux poser des combinaisons et compléter celles qui sont déjà sur la table. Les cartes encore en main de tes adversaires t'apportent des points quand tu termines.

4 | Préparer la manche

Choisissez une personne pour distribuer. Elle mélange et donne les cartes une par une, en commençant à sa gauche : dix cartes chacun à deux ; sept à trois ou quatre ; six à cinq ou six. Chacun garde sa main cachée.

Le reste forme une pioche cachée. Retournez sa première carte pour commencer une défausse visible. La personne à gauche du donneur commence ; les tours avancent dans le sens horaire. Pour une partie de découverte, convenez de trois manches et additionnez les points : cette durée est une convention du livre, pas une obligation traditionnelle.

5 | Jouer et former des combinaisons

Commence ton tour en prenant exactement une carte : le sommet caché de la pioche ou le sommet visible de la défausse. Tu peux ensuite poser une ou plusieurs combinaisons valables, compléter des combinaisons déjà exposées, ou ne rien poser. Termine normalement en défaussant une carte visible.

Un groupe réunit trois ou quatre cartes de même valeur : trois 8, par exemple. Une suite réunit au moins trois cartes consécutives de la même enseigne : 4, 5, 6 de cœur. Un 4 de cœur, un 5 de carreau et un 6 de cœur ne constituent pas une suite. Une carte ne peut appartenir qu'à une combinaison à la fois.

L'As peut former As-2-3, mais pas Dame-Roi-As. La suite Roi-As-2 est interdite. Les combinaisons posées restent visibles sur la table. Il n'y a pas de seuil de 51 points pour commencer à poser dans cette variante.

Pour compléter un groupe de trois 8 déjà posé, ajoute le quatrième 8. Pour compléter la suite 4-5-6 de cœur, ajoute le 3 de cœur, le 7 de cœur ou plusieurs cartes qui prolongent réellement la suite. Tu peux compléter tes propres combinaisons ou celles des autres. Tu ne peux ni reprendre des cartes posées dans ta main ni réorganiser les combinaisons en morceaux.

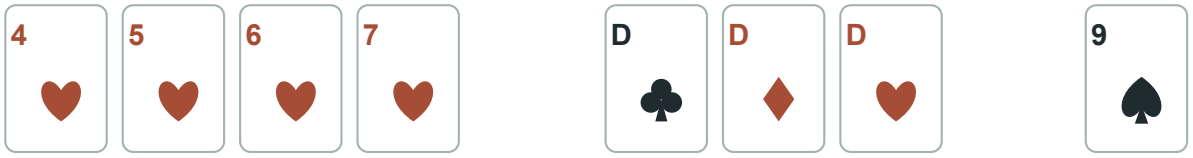
Si tu as pris le sommet de la défausse, tu n'as pas le droit de jeter cette même carte à la fin de ce tour. Tu peux la poser dans une combinaison ou la garder, mais tu devras défausser une autre carte.

Si tu poses toutes tes cartes, la manche s'arrête immédiatement. Ta dernière carte peut être posée dans une combinaison : une défausse finale n'est pas obligatoire pour sortir. Quand la pioche est vide et que personne n'est sorti, le joueur suivant peut prendre le sommet de la défausse ou retourner toute la défausse sans la mélanger pour en faire une nouvelle pioche, puis piocher.

6 | Un exemple pour comprendre

Tu as 4, 5 et 7 de cœur, ainsi que trois Dames et un 9 de pique. Tu pioches le 6 de cœur. Pose la suite 4-5-6-7 de cœur et les trois Dames, puis défausse le 9 de pique : ta main est vide, tu gagnes cette manche.

SUITE, BRELAN ET DÉFAUSSE : TROIS CHOSES DISTINCTES



Deux combinaisons possibles : suite de 4 à 7 de Cœur ; brelan de Dames de trois enseignes différentes. La carte 9 de Pique est séparée dans la défausse. Les cartes d'une suite partagent leur enseigne ; celles d'un brelan partagent leur valeur.

Si tu n'avais jamais posé ni complété de combinaison auparavant pendant cette manche, tu viens de faire « rami » : les points des cartes adverses sont doublés. Si tu avais déjà posé un groupe à un tour précédent, la sortie reste gagnante, sans ce doublement.

7 | Compter les points et gagner

Après la sortie, chaque adversaire compte toutes les cartes de sa main, même celles qui formaient une combinaison non posée. L'As vaut 1 point ; les nombres valent leur nombre ; Valets, Dames et Rois valent 10 chacun. Additionne ces valeurs : ce total est inscrit au gagnant. Les autres inscrivent zéro pour cette manche.

Une sortie « rami », sans avoir posé ou complété quoi que ce soit auparavant, double le total reçu. Par exemple, les adversaires ont 18 et 25 points en main : tu reçois 43 points normalement, ou 86 en faisant rami. Après les trois manches convenues ici, le plus haut total gagne ; une égalité peut être partagée.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne mélange pas les enseignes dans une suite. Ne conserve pas un joker : ce paquet n'en contient pas. Ne demande pas une ouverture à 51, règle d'une autre variante. Ne reprends pas une carte d'une combinaison posée, et n'oublie pas que les cartes encore en main comptent même si elles auraient pu être posées.

9 | Bien débuter

Regarde les cartes que les voisins prennent sur la défausse : elles donnent des indices sur leurs combinaisons. Évite de garder trop longtemps les figures isolées. Poser une bonne combinaison réduit ton risque, tandis que tout garder pour faire rami promet plus de points mais peut coûter cher si quelqu'un termine avant toi.

10 | Résumé express

- Donne dix cartes à deux, sept à trois ou quatre, six à cinq ou six.
- Pioche une carte, pose ou complète si tu veux, puis défausse une carte.
- Pose des groupes de trois ou quatre valeurs égales, ou des suites de même enseigne d'au moins trois cartes.
- As petit, aucun joker et aucune ouverture minimale.
- Main vide : victoire immédiate, même sans défausse finale.
- Le gagnant reçoit la valeur des mains adverses ; une sortie rami double ce gain.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Bicycle : Rummy / Rum, règle de base à 52 cartes
https://bicyclecards.com/how-to-play/rummy-rum

Regicide

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
1 à 4 joueurs	Difficile

Évaluation éditoriale : Coordonner des ressources rares, prévoir les dégâts et l'ordre des enseignes.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 à 30 min

CATÉGORIE : Jeux coopératifs

VERSION PRÉSENTÉE : Badgers From Mars, règles officielles A4 ; jeu coopératif standard.

1 | Présentation du jeu

Regicide transforme un paquet de cartes classique en aventure coopérative. Vous affrontez ensemble les valets, les dames puis les rois. Chacun joue à son tour, mais une seule défaite individuelle fait perdre tout le groupe.

La difficulté globale est difficile : il faut économiser les bonnes cartes et comprendre comment les enseignes se complètent. Ce chapitre suit les règles A4 officielles de Badgers From Mars, avec leur mode solo.

2 | Matériel nécessaire

- 52 cartes classiques : 4 as, les cartes de 2 à 10 et 12 figures.
- 2 jokers. À 2 joueurs, aucun n'entre dans la pioche ; à 3, un ; à 4, deux. En solo, les deux restent à côté comme ressources spéciales.
- Facultatif : papier et crayon pour suivre les dégâts et la réduction d'attaque de l'ennemi.

Les as sont les compagnons animaux de la boîte illustrée ; les jokers sont les bouffons. Les quatre enseignes sont cœur, carreau, trèfle et pique. On peut jouer sans acheter un paquet spécial.

3 | Le but du jeu

Battez les 12 figures ennemies, la dernière étant un roi. Leur vie diminue grâce à vos attaques. Si une personne ne peut pas subir les dégâts demandés, ou ne peut ni jouer ni passer légalement, vous perdez tous.

4 | Préparer la partie

1. Mélangez les 4 rois et posez-les face cachée. Mélangez les 4 dames et placez-les dessus, puis les 4 valets au sommet. C'est le château.
2. Retournez le premier valet : c'est l'ennemi actuel. Un valet possède 20 points de vie et attaque à 10 ; une dame, 30 et 15 ; un roi, 40 et 20.

3. Mélangez les as et les cartes de 2 à 10 avec le nombre de jokers approprié. C'est la taverne, votre pioche commune.
4. Distribuez la main maximale : 7 cartes chacun à 2 ; 6 à 3 ; 5 à 4 ; 8 en solo. Laissez une défausse commune.
5. Choisissez le premier joueur. Le critère humoristique du livret peut être remplacé d'un commun accord par un tirage au sort.

SÉPARER LES ENNEMIS ET LES CARTES DES HÉROS



Installation à deux, sans Joker dans la partie : sept cartes en main chacun, vingt-six dans la Taverne, onze ennemis en attente et le premier Valet révélé. Les douze figures forment le Château ; les quarante cartes de 1 à 10 forment les mains et la Taverne.

5 | Comment jouer ?

Les quatre étapes d'un tour

Joue une carte, active son pouvoir, inflige les dégâts, puis subis la contre-attaque si l'ennemi vit encore. Les valeurs de 2 à 10 valent le nombre imprimé ; un as vaut 1. Conservez les cartes d'attaque visibles contre l'ennemi pour suivre les totaux.

Les dégâts s'ajoutent de tour en tour. Chaque ennemi est immunisé au pouvoir de sa propre enseigne, mais pas à la valeur de dégâts des cartes correspondantes. Un valet de carreau bloque donc la pioche des carreaux joués contre lui.

Les pouvoirs des enseignes

- Cœur : mélange la défausse et prends, face cachée, autant de cartes que la valeur jouée ; place-les sous la taverne sans les regarder. Si la défausse est plus petite, utilise ce qui existe.
- Carreau : faites piocher autant de cartes que la valeur jouée, une par personne à tour de rôle, en commençant par le joueur actif. Sautez les mains déjà pleines. On ne dépasse pas la taille maximale.
- Trèfle : double les dégâts infligés par cette attaque. Cela ne double pas les autres pouvoirs.

- Pique : réduis l'attaque de cet ennemi de la valeur jouée. Les réductions de tous les piques s'additionnent et restent jusqu'à sa défaite ; l'attaque ne devient pas négative.

Les pouvoirs sont obligatoires lorsqu'ils fonctionnent. Si cœur et carreau sont activés ensemble, soignez d'abord la pioche avec cœur, puis piochez avec carreau.

As, combinaisons et bouffon

Tu peux associer un as à une autre carte, sauf un joker, même à un autre as. Additionne les valeurs et applique les pouvoirs des deux enseignes à ce total, une fois par enseigne. Un as de trèfle avec un 6 de cœur donne une valeur de 7, soigne 7 cartes et inflige 14 dégâts si aucune immunité ne bloque ces pouvoirs.

Tu peux aussi jouer 2, 3 ou 4 cartes de même valeur, si leur somme ne dépasse pas 10. Ainsi, trois 3 conviennent ; trois 4 ne conviennent pas. Applique chaque enseigne à la somme. N'ajoute pas un as à cette combinaison : l'as ne s'associe qu'à une seule carte.

Le joker se joue seul. Il n'inflige pas de dégâts, supprime l'immunité de l'ennemi et évite sa contre-attaque ce tour-ci. Son joueur choisit qui joue ensuite. Vous pouvez alors seulement dire si vous souhaitez jouer, sans décrire vos cartes. Face à un ennemi pique, les piques déjà posés commencent à réduire son attaque ; les anciens trèfles contre un ennemi trèfle ne sont pas doublés rétroactivement.

Survie et nouvel ennemi

Si la vie de l'ennemi n'est pas épuisée, le joueur actif défausse de sa main une valeur totale au moins égale à son attaque restante. Ces cartes ne déclenchent aucun pouvoir. Les jokers valent 0 pour payer ; les as valent 1. Les dégâts excédentaires payés ne sont pas remboursés.

Quand l'ennemi est vaincu, mettez ses cartes d'attaque en défausse. S'il a reçu exactement sa vie en dégâts, placez la figure sur la taverne ; sinon, dans la défausse. Révélez le prochain ennemi : celui qui a remporté le combat commence immédiatement contre lui, sans subir la contre-attaque du vaincu. Une figure recrutée vaut 10 pour un valet, 15 pour une dame, 20 pour un roi, en attaque ou en défense.

Tu peux passer au lieu d'attaquer : subis directement la contre-attaque. Il est interdit que tous les joueurs passent successivement. En solo, tu ne peux donc pas passer.

Ne révélez ni n'insinuez le contenu de vos mains. Les informations publiques, comme la taille de la pioche ou le nombre de cartes en main, peuvent être rappelées.

En solo

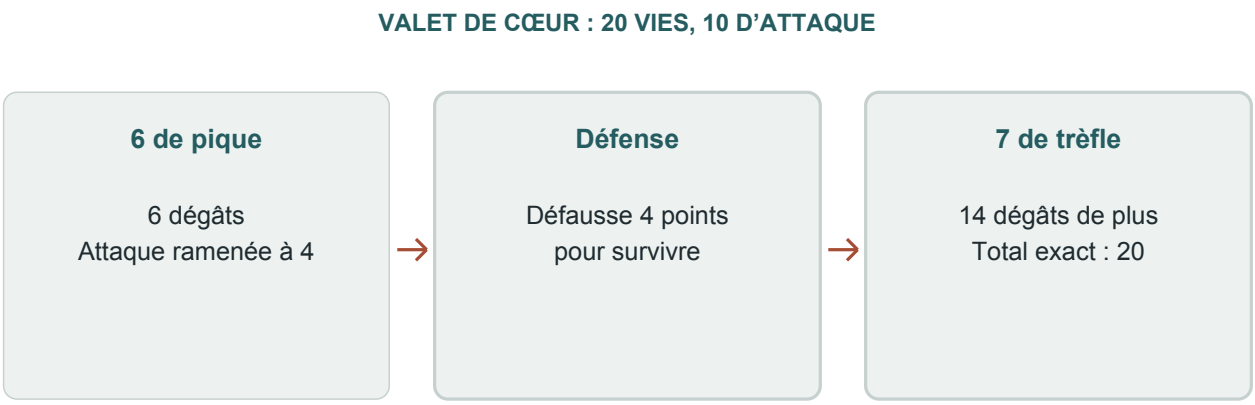
Les deux jokers sont hors du paquet. Au début de l'étape de jeu ou juste avant de payer une contre-attaque, retourne l'un d'eux pour défausser ta main et refaire une main de 8, avec les cartes disponibles. Cela ne supprime pas l'immunité ennemie et fonctionne même contre carreau. Chaque joker ne sert qu'une fois.

6 | Un exemple de partie

À deux, Alice affronte un valet de cœur, vie 20 et attaque 10. Elle joue un 6 de pique : 6 dégâts et une attaque ennemie ramenée à 4. Elle défausse un 4 de sa main pour survivre.

Bob joue ensuite un 7 de trèfle. Le valet n'est pas trèfle : les dégâts valent 14. Le total fait exactement 20. Le valet est vaincu et rejoint le dessus de la taverne. Bob ne subit pas de dégâts et commence contre l'ennemi suivant.

Si Bob avait joué un 8 de trèfle, les dégâts cumulés auraient fait 22. La victoire aurait été obtenue, mais le valet serait parti à la défausse : le coup exact est récompensé.



Le Valet vaincu exactement rejoint le dessus de la taverne ; pas de contre-attaque finale.

7 | Comment gagner ?

La défaite du quatrième roi donne une victoire commune immédiate. Il n'y a ni égalité ni score entre partenaires. Vous perdez dès qu'un joueur ne peut payer les dégâts ou ne peut ni jouer une carte ni passer légalement. La taverne vide ne fait pas perdre à elle seule : elle empêche simplement de piocher.

En solo, une victoire vaut bronze si les deux jokers ont servi, argent avec un seul, or sans aucun. Cette distinction ne change pas les règles des combats.

8 | Les erreurs à éviter

- Appliquer un pouvoir contre l'ennemi de même enseigne.
- Déclencher des effets avec les cartes défaussées pour survivre.
- Faire jouer le suivant après avoir vaincu : le vainqueur du combat rejoue.
- Croire que le joker solo retire une immunité, ou que chacun peut passer indéfiniment.

9 | Astuces pour débuter

Conservez des petites cartes pour payer exactement une faible contre-attaque. Un pique placé tôt protège plusieurs tours. Avant de jouer un trèfle, regardez si vous pouvez atteindre exactement la vie ennemie pour recruter une figure au prochain tirage.

10 | Résumé express

- Château : valets, puis dames, puis rois ; vie/attaque 20/10, 30/15, 40/20.
- Main maximale : solo 8, à 2 : 7, à 3 : 6, à 4 : 5.
- Tour : jouer ; pouvoir ; dégâts ; payer la contre-attaque restante.
- Cœur recycle, carreau pioche, trèfle double les dégâts, pique protège ; immunité à l'enseigne ennemie.
- As avec une carte ; mêmes valeurs de somme au plus 10 ; joker multijoueur seul.
- Combat gagné : pas de contre-attaque, même joueur recommence ; dégâts exacts = ennemi sur la pioche.
- Gagner tous ensemble en battant les quatre rois ; un seul paiement impossible fait perdre tous les joueurs.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Badgers From Mars : règles et FAQ officielles de Regicide
https://www.regicidegame.com/how-to-play/

Regicide : livret officiel A4
https://www.regicidegame.com/site_files/33132/upload_files/RegicideRulesA4.pdf?dl=1

Scrabble

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 4 joueurs	Difficile

Évaluation éditoriale : Vocabulaire, calcul des scores, placement et gestion du chevalet.

DURÉE APPROXIMATIVE : 45 à 90 min

CATÉGORIE : Jeux de plateau

VERSION PRÉSENTÉE : Scrabble francophone classique, 102 jetons ; jeu familial sans pendule.

1 | Découvrir le jeu

Au Scrabble, tu croises des mots sur un plateau et cherches les placements qui rapportent le plus. Connaître des mots aide, mais il faut aussi gérer ses lettres et les cases de prime. Nous jouons en français, en formule classique familiale de deux à quatre, sans pendule. Le règlement FISF en vigueur au 1er septembre 2026 sert de référence ; les adaptations familiales sont annoncées ci-dessous.

2 | Le matériel

Il faut un plateau de 15 cases sur 15, un sac opaque, 102 jetons dont deux blancs appelés jokers, un chevalet par personne et une feuille de scores avec un crayon. Les 100 lettres sont : 9 A, 2 B, 2 C, 3 D, 15 E, 2 F, 2 G, 2 H, 8 I, 1 J, 1 K, 5 L, 3 M, 6 N, 6 O, 2 P, 1 Q, 6 R, 6 S, 6 T, 6 U, 2 V, 1 W, 1 X, 1 Y et 1 Z.

A, E, I, L, N, O, R, S, T et U valent 1 ; D, G et M valent 2 ; B, C et P valent 3 ; F, H et V valent 4 ; J et Q valent 8 ; K, W, X, Y et Z valent 10. Les jokers valent zéro. Utilisez l'Officiel du Scrabble en vigueur pour vérifier les mots contestés, ou convenez d'un dictionnaire familial avant le départ.

3 | Le but

Obtiens le plus haut total après le dernier décompte. Chaque tour où tu poses des lettres rapporte la valeur des nouveaux mots formés, avec les primes éventuellement gagnées. Le nombre de lettres restant en main ne décide pas seul du gagnant.

4 | Préparer la partie

Mettez les 102 jetons dans le sac et mélangez. Chacun tire une lettre : la plus proche de A commence ; retirez les jokers pour ce choix et recommencez les égalités. Remettez ces lettres dans le sac, puis chacun en tire sept sans regarder. Gardez-les cachées sur votre chevalet. Les tours avancent dans le sens horaire.

Choisissez le dictionnaire de référence. Pour notre partie familiale, on ne cherche pas de mots dans le dictionnaire pendant sa réflexion : il sert seulement aux contestations, après une pose. Sans pendule, laissez à chacun un temps raisonnable.

5 | Poser, compter, échanger ou passer

Former des mots valables

À ton tour, choisis une des trois actions : poser un mot, changer des lettres ou passer. Pour poser, utilise une ou plusieurs lettres de ton chevalet dans une seule ligne horizontale ou verticale, sans trou entre les lettres du mot final. Les anciennes lettres peuvent occuper les intervalles. Le premier mot doit avoir au moins deux lettres et couvrir l'étoile centrale. Il s'écrit de gauche à droite ou de haut en bas.

Chaque pose suivante doit rejoindre les mots existants par au moins une lettre commune ou un contact de côté. Tous les groupes de lettres ainsi créés, y compris les petits mots perpendiculaires, doivent être valables. Tu peux prolonger un mot au début ou à la fin, ou placer un mot parallèle s'il forme des raccords valables. Tu ne peux pas déplacer les anciennes lettres.

Les mots et leurs formes fléchies admis dépendent du dictionnaire convenu ; l'ODS indique les formes acceptées. Pas de noms propres écrits seulement comme tels, d'abréviations non admises, de mots à trait d'union ou d'apostrophe à reconstituer librement. Les accents ne sont pas portés sur les jetons.

Un joker représente la lettre de ton choix : annonce-la clairement et note-la. Cette lettre reste fixée pour toute la partie. Le joker vaut toujours zéro et ne peut pas être échangé contre la vraie lettre pour le récupérer.

Calculer les points du tour

Pour chaque nouveau mot, additionne les valeurs de toutes ses lettres, anciennes comprises. Les cases Lettre compte double ou triple ne multiplient que la lettre nouvellement posée dessus. Applique ensuite les cases Mot compte double ou triple couvertes par une nouvelle lettre. Plusieurs primes de mot se multiplient : deux doubles font quatre fois le mot. L'étoile centrale compte mot double lors de la première pose.

Une prime déjà utilisée ne sert plus à un tour ultérieur. Si une nouvelle lettre crée deux mots, sa valeur et sa prime s'appliquent dans les deux calculs. Additionne ensuite tous les mots créés. Si tu poses tes sept lettres en un tour, ajoute 50 points après les multiplications : c'est un « scrabble ». Un joker sur une case mot double double bien le mot, même si sa propre valeur reste zéro.

Annonce les mots et le score avant de compléter ton chevalet jusqu'à sept, ou avec toutes les lettres restant dans le sac s'il y en a moins. Notez les points et le cumul après chaque tour.

Changer ou passer

S'il reste au moins sept lettres dans le sac, tu peux annoncer combien tu en changes, les mettre à part cachées, tirer le même nombre, puis remettre les anciennes dans le sac. Tu ne poses rien et ne marques aucun point ce tour-là. S'il reste moins de sept lettres, l'échange est interdit. Tu peux aussi passer librement, sans poser ni changer.

Contester un mot

Pour notre procédure familiale, attendez la vérification éventuelle avant de tirer les nouvelles lettres. Un adversaire peut demander le contrôle d'un ou plusieurs mots venant d'être formés. Consultez le dictionnaire seulement pour ceux-ci. Si au moins un est invalide, toute la pose est reprise, aucun point n'est marqué et le tour est perdu. Si tout est valable, la pose et son score restent. Nous n'appliquons pas la pénalité de cinq points par contestation erronée du tournoi : c'est un assouplissement familial explicite, pas le règlement de compétition.

6 | Un exemple pour comprendre

Au premier tour, tu poses CHAT en couvrant le centre, sans autre case de prime sous ses lettres. C vaut 3, H vaut 4, A et T valent 1 : 3 + 4 + 1 + 1 = 9. Le centre double le mot, soit 18 points. Au tour suivant, quelqu'un ajoute un S pour CHATS, sans nouvelle prime : il compte 10 points. Le centre ne double plus une deuxième fois.



Fragment du plateau : CHAT est posé horizontalement avec le A sur l’étoile centrale « mot compte double ». Sans autre prime utilisée : (3 + 4 + 1 + 1) × 2 = 18. Plus tard, ajouter S forme CHATS : 10 points si aucune nouvelle prime ni aucun mot croisé ne s’ajoute. L’étoile déjà couverte ne recompte pas.

Pour un raccord, si tu poses une lettre qui forme un mot horizontal et un mot vertical, compte les deux mots entièrement. Ne compte pas les anciennes parties de mots qui n'ont pas été modifiées et ne font pas partie des mots nouvellement créés.

7 | Fin de partie et dernier décompte

Si le sac est vide et qu'une personne pose sa dernière lettre, la partie s'arrête. Chacun des autres soustrait la valeur de son chevalet de son total ; la personne sortie ajoute la somme de ces valeurs à son propre total. Un joker restant vaut zéro.

Si tous sont bloqués, chacun soustrait seulement ses lettres restantes, sans bonus de sortie. À deux, le règlement prévoit aussi l'arrêt après trois passages consécutifs de chacun, soit six passages sans pose. Pour les parties familiales à trois ou quatre de ce livre, nous étendons

explicitement cette convention à trois passages de chacun sans interruption par une pose ou un échange.

Le plus haut total après ces ajustements gagne. Une égalité donne une victoire partagée. Poser toutes ses lettres en premier n'assure donc pas de gagner si un adversaire avait beaucoup d'avance.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne joue pas en diagonale. Vérifie tous les petits mots de raccord. Ne multiplie pas de nouveau une ancienne case de prime. Ne change pas la lettre choisie pour un joker. Ne retire pas sept lettres du sac après chaque pose : complète seulement ton chevalet jusqu'à sept.

9 | Bien débuter

Apprends quelques mots courts fréquents, puis regarde les raccords possibles. Préserve un mélange de voyelles et de consonnes. Une lettre chère bien placée peut rapporter plus qu'un long mot banal. Avant d'ouvrir une case mot triple à l'adversaire, compare le gain immédiat et le risque.

10 | Résumé express

- Sept lettres chacun ; premier mot sur l'étoile, mots suivants raccordés à la grille.
- Pose dans une seule ligne ; tous les mots créés doivent être valables.
- Calcule les primes des nouvelles lettres seulement, puis ajoute tous les nouveaux mots.
- Sept lettres posées : bonus de 50 ; joker fixé à une lettre mais toujours à zéro point.
- Tu peux passer ou échanger si le sac contient au moins sept lettres.
- À la fin, corrige les totaux avec les chevalets restants ; le plus haut score gagne.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

FFSc : règlements officiels du Scrabble classique
https://www.ffsc.fr/classique.php?page=reglements

FISF : règlement applicable au 1er septembre 2026
https://www.ffsc.fr/files/public/fichiers/reglements/classique/Reglement.international.du.Scrabble.classique.pdf

Skyjo Voyage

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 4 joueurs	Moyenne

Évaluation éditoriale : Mémoire des cartes et choix du moment où terminer la manche.

DURÉE APPROXIMATIVE : 10 à 30 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Magilano Voyage, 105 cartes, 2-4 joueurs ; colonnes de 3.

1 | Découvrir le jeu

Skyjo Voyage se joue de deux à quatre, avec une grille de douze cartes devant chaque personne. Beaucoup sont cachées : tu dois mémoriser les bonnes cartes et remplacer les mauvaises. L'objectif est d'avoir le plus petit total.

2 | Le matériel

Cette édition contient 105 cartes : trois cartes -2, onze cartes 0, et sept cartes de chaque autre valeur parmi -1 et 1 à 12. Prévois aussi une feuille et un crayon pour les totaux. Les règles qui suivent sont celles de Voyage, pas celles d'une autre boîte Skyjo.

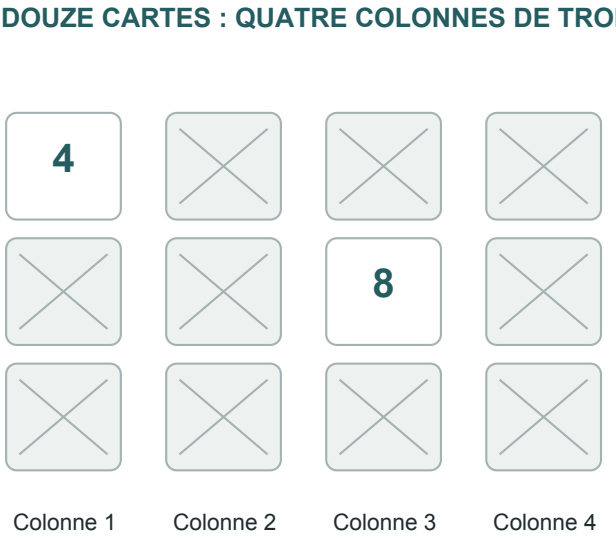
3 | Le but

Réduis le total des cartes de ta grille. Les valeurs négatives sont bonnes pour toi. Une partie comporte plusieurs manches ; elle s'arrête quand un total atteint 100 points ou plus. La personne qui a alors le moins de points gagne.

4 | Préparer la manche

Mélange les 105 cartes. Donne douze cartes cachées à chacun, sans que personne les regarde. Dispose-les en quatre colonnes de trois cartes. Chacun retourne deux cartes de son choix. Place le reste en pioche cachée et retourne sa première carte à côté pour commencer la défausse.

La personne dont les deux cartes visibles ont la somme la plus élevée commence la première manche. Ensuite, le jeu avance dans le sens horaire. Pour les manches suivantes, la personne qui a terminé la précédente commence.



Installation initiale : quatre colonnes de trois cartes, soit douze cartes par personne. Dans cet exemple, seules deux cartes sont retournées. Les dos barrés représentent les dix cartes encore cachées, jamais consultées en avance.

5 | Jouer son tour

Choisis d'abord où prendre une carte. Si tu prends le sommet visible de la défausse, tu dois l'échanger contre l'une de tes cartes, visible ou cachée. La nouvelle carte est posée visible à sa place. L'ancienne part visible sur la défausse ; si elle était cachée, tu la découvres seulement à ce moment.

Si tu pioches une carte cachée, regarde-la sans la montrer. Tu as alors deux possibilités : l'échanger contre une carte de ta grille, comme ci-dessus ; ou la défausser immédiatement. Dans ce deuxième cas, tu dois retourner une de tes cartes encore cachées. Tu ne peux pas regarder une carte cachée avant de choisir laquelle remplacer ou retourner.

Chaque fois que les trois cartes d'une même colonne sont visibles et identiques, retire toute cette colonne sur la défausse. Elle ne comptera plus dans ton score. Une rangée horizontale identique ne se retire pas. Laisse bien les cartes restantes dans leurs colonnes : ne les rapproche pas pour fabriquer une nouvelle colonne.

Si la pioche est épuisée, mélange la défausse pour refaire une pioche en conservant sa carte du dessus comme nouvelle défausse. Le premier joueur dont toutes les cartes restantes sont visibles déclenche la fin de manche. Tous les autres jouent encore un tour ; la personne qui a déclenché la fin ne rejoue pas.

6 | Un exemple pour comprendre

Ta première colonne montre 4, 4 et une carte cachée. Tu prends un 4 sur la défausse et remplaces la carte cachée. Même si celle-ci était un -2, tu dois la défausser : l'échange est décidé avant de la voir. Ta colonne contient maintenant trois 4 visibles ; retire-les tous. Tu viens d'éviter douze points.

FAIRE DISPARAÎTRE UNE COLONNE

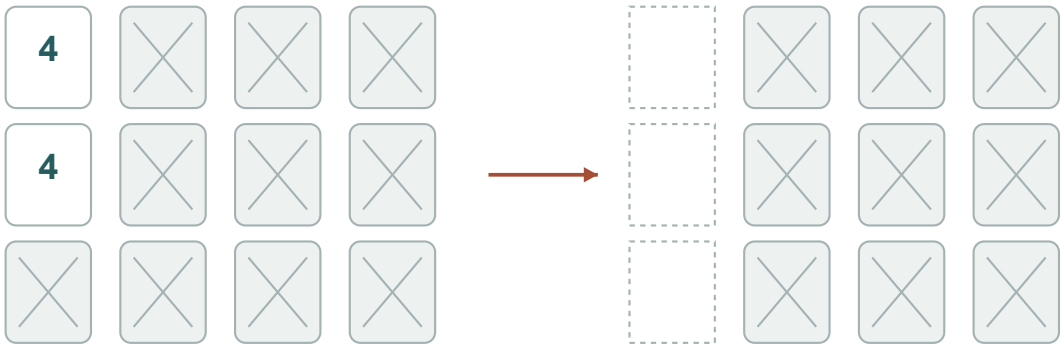
Avant	Échange	Après
4 4 Carte cachée	Prends un 4 visible et remplace la cachée	4 · 4 · 4 Retire la colonne

L'échange est décidé avant de voir l'ancienne carte cachée ; une colonne retirée vaut zéro.

Plus tard, Léa termine avec 10 points. Tom a 8 et Inès 13. Léa a déclenché la fin mais n'a pas le plus petit score : ses 10 points sont doublés, elle inscrit 20. Tom inscrit 8 et Inès 13.

ÉCHANGER, PUIS RETIRER UNE COLONNE

Carte reçue : 4 · Ancienne carte découverte : -2



AVANT : 4, 4 et une cachée **APRÈS : colonne retirée**

En cours de manche, remplace la carte cachée de la première colonne par un 4 pris sur la défausse. Tu découvres alors l'ancienne carte -2 et la défausses. Les trois 4 visibles de cette colonne partent ensuite ; les autres cartes ne changent pas de colonne.

7 | Calculer les points et gagner

À la fin de la manche, retournez les dernières cartes cachées. Retirez les colonnes de trois valeurs identiques qui apparaissent ainsi. Additionnez les cartes restantes de chaque personne : par exemple -2 + 0 + 3 + 7 = 8.

Si la personne qui a déclenché la fin n'a pas un total strictement inférieur à chacun des autres, son total est doublé. Une égalité avec le meilleur adversaire ne suffit donc pas. Un total négatif n'est pas doublé. Ajoutez les résultats à ceux des manches précédentes.

Dès qu'une personne atteint ou dépasse 100 points cumulés, la partie s'arrête après le décompte complet. Le plus petit total gagne. Le livret ne précise pas de départage général en cas d'égalité finale ; vous pouvez partager la victoire, convention annoncée avant de jouer.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne confonds pas une colonne de trois cartes avec une ligne de quatre. Ne prends pas la défausse pour ensuite la jeter sans échange. Quand tu refuses une carte piochée, retourner une carte cachée est obligatoire. Ne déclenche pas trop tôt la fin en oubliant le risque de doublement.

9 | Bien débuter

Remplace d'abord les grandes valeurs. Garde en mémoire les valeurs déjà retirées : une colonne de 11 identiques peut disparaître, mais c'est un pari. Observe les grilles adverses avant de retourner ta dernière carte. Une petite valeur sûre vaut parfois mieux qu'une tentative de colonne incertaine.

10 | Résumé express

- Douze cartes chacun, quatre colonnes de trois ; retourne deux cartes.
- Prends la défausse et échange, ou pioche puis échange ou défausse en révélant une carte.
- Trois valeurs identiques visibles dans une colonne : retire la colonne.
- Toutes tes cartes sont visibles : les autres jouent une dernière fois.
- Additionne les cartes ; le déclencheur double son total s'il n'est pas strictement le meilleur, sauf total négatif.
- À 100 points cumulés ou plus, le plus petit total remporte la partie.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Skyjo Voyage : livret Magilano ©2025, copie distributeur
https://media.play-in.com/pdf/rules_games/skyjo_voyage_fr.pdf

Solitaire Klondike

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
1 joueur	Moyenne

Évaluation éditoriale : Anticiper les blocages et gérer les cartes encore cachées.

DURÉE APPROXIMATIVE : 10 à 25 min

CATÉGORIE : Jeux solo

VERSION PRÉSENTÉE : Klondike à une carte ; recyclages illimités, sans score ni chronomètre, retour des fondations autorisé.

1 | Présentation du jeu

Le Klondike est la réussite que beaucoup de personnes appellent simplement « le Solitaire ». Tu joues seul et tu essaies de remettre les cartes dans l'ordre. Tu peux choisir tes déplacements, mais pas les cartes qui apparaîtront.

La variante de ce chapitre retourne une carte à la fois. Tu peux reprendre la réserve autant de fois que nécessaire. Tu peux aussi redescendre une carte d'une fondation vers les colonnes si elle s'y place légalement. Nous ne comptons ni points ni temps. La version à trois cartes et les versions à nombre de passages limité sont différentes.

2 | Matériel nécessaire

- 1 paquet classique de 52 cartes : 13 cartes dans chacune des 4 enseignes, sans joker.
- 1 table laissant de la place pour 7 colonnes et, au-dessus, la réserve, la défausse et les 4 fondations.

Les enseignes sont cœur, carreau, pique et trèfle. Cœur et carreau sont rouges ; pique et trèfle sont noirs. L'ordre est as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi. Sur certains paquets, les lettres V, D, R deviennent J, Q, K.

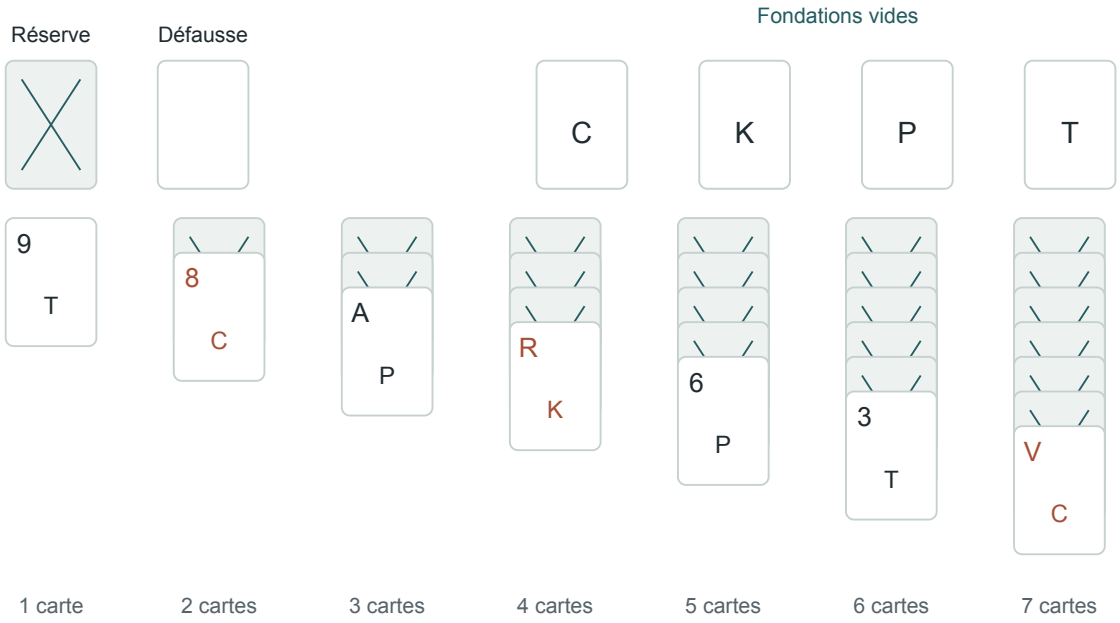
3 | Le but du jeu

Place les 52 cartes dans quatre piles appelées « fondations ». Chaque fondation contient une seule enseigne et monte de l'as jusqu'au roi. La partie est gagnée quand toutes les cartes y sont rangées.

4 | Préparer la partie

1. Enlève les jokers et mélange bien les 52 cartes.
2. Fais 7 colonnes, de gauche à droite. La première contient 1 carte, la deuxième 2, puis 3, 4, 5, 6 et 7. Cela utilise 28 cartes.
3. Dans chaque colonne, seule la dernière carte, celle du bas du dessin et sur le dessus de la pile, est visible. Les autres sont face cachée. Décale-les un peu pour voir combien il en reste.

4. Place les 24 cartes restantes face cachée en haut à gauche : c'est la réserve.
5. Garde un emplacement vide à côté pour la défausse, où arrivent les cartes retournées de la réserve. Prévois aussi quatre places vides pour les fondations.



28 cartes en 7 colonnes ; 24 dans la réserve. Les lettres C, K, P, T désignent cœur, carreau, pique, trèfle.

5 | Comment jouer ?

Déplacer dans les colonnes

Dans les colonnes, les cartes visibles se rangent en descendant d'une valeur et en alternant rouge et noir. Ainsi, un 8 noir peut recevoir un 7 rouge. Un 8 rouge ne peut pas recevoir un 7 rouge, et un 9 noir ne peut pas recevoir directement un 7 rouge.

Tu peux déplacer la dernière carte visible d'une colonne. Tu peux aussi déplacer ensemble une suite visible déjà bien ordonnée. Par exemple, 9 noir, 8 rouge, 7 noir peut aller sur un 10 rouge. Toute la suite voyage ensemble, sans changer d'ordre. Tu peux détacher une suite à partir d'une carte visible, mais tu emportes toutes celles qui sont sous elle dans le dessin.

Quand tu libères la dernière carte cachée d'une colonne, retourne-la immédiatement. Tu ne peux ni regarder ni déplacer les cartes cachées avant de les avoir dégagées.

Une colonne entièrement vide peut recevoir seulement un roi, seul ou avec sa suite correctement ordonnée. Tu ne peux pas y mettre un as ou un 6 pour te dépanner.

Construire les fondations

Une fondation vide commence par un as. Ensuite viennent le 2 de la même enseigne, puis le 3, et ainsi de suite jusqu'au roi. Ici, les enseignes comptent : un 2 de carreau ne va pas sur un as de cœur.

Tu peux y placer la dernière carte libre d'une colonne ou la carte du dessus de la défausse. Tu ne déplaces qu'une carte à la fois vers une fondation. Dans la variante retenue, la carte du dessus d'une fondation peut revenir dans une colonne si elle respecte la descente et l'alternance des couleurs.

Utiliser la réserve et la défausse

Quand tu le souhaites, retourne la première carte de la réserve sur la défausse. Elle devient la carte accessible. Tu peux la jouer sur une colonne ou une fondation, ou la laisser là et retourner la suivante.

Seule la carte du dessus de la défausse est disponible. Si tu la joues, la carte qui se trouvait dessous devient disponible à son tour. Ne prends pas une carte enfouie simplement parce que tu l'aperçois.

Quand la réserve est vide, retourne toute la défausse face cachée pour refaire la réserve. Ne mélange pas et ne change pas l'ordre. Tu peux recommencer autant de fois que tu veux. Un passage identique sans changement ne crée aucune nouvelle possibilité.

6 | Un exemple de partie

Tu vois un 9 de trèfle dans une colonne et un 8 de cœur au bout d'une autre. Tu poses le 8 de cœur sur le 9 de trèfle : la valeur descend de un et les couleurs alternent. Ce déplacement libère une carte cachée ; tu la retournes. C'est l'as de pique : tu commences la fondation de pique.

Tu retournes ensuite un 2 de pique de la réserve vers la défausse. Tu peux immédiatement le poser sur l'as de pique. Puis un 7 de trèfle apparaît sur la défausse : tu le places sur le 8 de cœur. Tu as maintenant la suite 9 de trèfle, 8 de cœur, 7 de trèfle.

Si tu révèles plus tard un 10 de carreau, tu peux déplacer ces trois cartes ensemble sur ce 10 rouge. Le 9 noir est la carte qui touche le 10 ; le reste garde son ordre.

Supposons qu'une colonne devienne vide, mais que ton seul roi soit encore sous une dame dans la défausse. Tu ne peux pas l'extraire. Il faudra jouer la dame si c'est possible, ou faire progresser la réserve pour retrouver l'accès au roi lors d'un autre passage.



La suite reste dans le même ordre.
Le 9 noir et sa suite se déplacent ensemble sur le 10 rouge. Les couleurs alternent et les valeurs descendent.

7 | Comment gagner ?

Tu gagnes quand les quatre fondations vont de l'as au roi : les 52 cartes y sont. Avoir retourné toutes les cartes cachées ne suffit pas, même si la fin devient souvent facile.

La partie est perdue si tu n'as plus de moyen d'atteindre ce but : aucun déplacement utile et aucun passage de réserve n'ouvre une possibilité nouvelle. Des mouvements qui se défont simplement l'un l'autre peuvent tourner en boucle sans aider. Tu peux alors mélanger pour une nouvelle partie.

Une distribution aléatoire n'est pas toujours gagnable. Il n'y a pas d'égalité ni de points à départager dans cette variante : seulement une réussite accomplie ou une partie arrêtée.

8 | Les erreurs à éviter

- Confondre colonnes et fondations : les colonnes descendent en alternant les couleurs ; les fondations montent dans une même enseigne.
- Prendre une carte au milieu de la défausse : seul le dessus est accessible.
- Retourner une carte cachée encore couverte : dégage-la d'abord.
- Remplir une colonne vide avec n'importe quoi : il faut un roi.
- Mélanger la défausse en reformant la réserve : retourne le paquet d'un seul bloc.

9 | Astuces pour débuter

Quand deux coups sont possibles, regarde lequel découvre une carte cachée. Essaie de libérer les colonnes les plus épaisses. Ne vide pas une colonne sans regarder si un roi pourra bientôt l'occuper.

Un déplacement autorisé n'est pas toujours utile. Avant de monter une carte haute en fondation, vérifie si elle pourrait encore servir de support dans une colonne. Le retour des fondations est permis ici, mais il vaut mieux savoir pourquoi tu le fais.

10 | Résumé express

- Matériel : 52 cartes, aucun joker.
- Départ : colonnes de 1 à 7 cartes, dernière carte visible ; réserve de 24 ; quatre fondations vides.
- Colonnes : descendre d'une valeur, rouge et noir alternés ; suites ordonnées déplaçables ; roi seul ou avec sa suite dans une colonne vide.
- Fondations : monter de l'as au roi dans la même enseigne ; retour du dessus autorisé ici.
- Réserve : une carte retournée à la fois ; seul le dessus de la défausse est jouable ; recyclages illimités sans mélange.
- Victoire : les 52 cartes dans les quatre fondations.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Bicycle : préparation et principes du Solitaire
https://bicyclecards.com/how-to-play/solitaire

Solitaire Bliss : variante à une carte, recyclages illimités
https://www.solitairebliss.com/solitaire1?setType=2

Taco Chat Bouc Cheese Pizza

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 8 joueurs	Très facile

Évaluation éditoriale : Attention, rythme et réflexes ; peu de décisions stratégiques.

DURÉE APPROXIMATIVE : 10 min

CATÉGORIE : Jeux d’ambiance

VERSION PRÉSENTÉE : Blue Orange classique, livret 64 cartes ; ni Verso ni Chaton.

1 | Présentation du jeu

Taco Chat Bouc Cheese Pizza mélange une suite de cinq mots et des images qui arrivent dans un autre ordre. Il faut écouter, regarder et réagir au bon moment. La difficulté globale est très facile : l'essentiel est dans l'attention et les réflexes.

Ce chapitre suit le livret Blue Orange classique de 64 cartes disponible sur le site officiel. Il ne s'agit ni de la version Verso, ni de Chaton. La distribution retenue ci-dessous est celle du livret officiel à douze petites pages ; certaines anciennes notices distribuent autrement.

2 | Matériel nécessaire

- 64 cartes spéciales du jeu, comprenant les cinq images ordinaires et les cartes Gorille, Marmotte et Narval.
- Une surface stable et accessible à toutes les mains.

On ne consulte jamais sa pioche personnelle. Les dessins et les mots du livre sont des schémas d'explication, pas des cartes à mélanger à la boîte.

3 | Le but du jeu

Débarrasse-toi de toutes tes cartes, puis sois le premier à réagir correctement lors d'une correspondance ou d'une carte spéciale. Poser sa dernière carte ne donne donc pas automatiquement la victoire.

4 | Préparer la partie

1. Mélangez les 64 cartes.
2. À 2, 3, 4 ou 5 joueurs, donnez 12 cartes à chacun. À 6, donnez-en 10. À 7 ou 8, donnez-en 8.
3. Remettez les cartes non distribuées dans la boîte. Chacun garde sa pile face cachée devant lui, sans la regarder.
4. Le distributeur commence la première manche. On joue ensuite dans le sens horaire. Laissez le centre libre.

5 | Comment jouer ?

Dire un mot et retourner une carte

Le premier prend la carte du dessus de sa pioche, la retourne vers les autres et la pose au centre en disant « Taco ». Le suivant pose sa carte en disant « Chat ». Puis viennent « Bouc », « Cheese », « Pizza », avant de recommencer à « Taco ».

La suite continue d'un joueur à l'autre. Tu ne dis pas le nom de l'image que tu découvres : tu dis le prochain mot de la suite. Retourne la carte vers l'extérieur afin de ne pas la voir avant les autres.

Quand faut-il taper ?

Si la nouvelle image correspond au mot prononcé, tous tapent sur la pile centrale. Sur une carte Pizza accompagnée du mot « Pizza », par exemple, c'est le signal. La main posée en dernier, donc au-dessus des autres, appartient à la personne qui ramasse toute la pile. Elle place ces cartes face cachée sous sa pioche.

Cette personne ouvre la manche suivante en disant de nouveau « Taco ». La pile centrale est vide et la suite repart du début. Il n'y a ni mélange ni tri des cartes récupérées.

Les trois cartes spéciales

• Gorille : se frapper la poitrine, puis taper sur la pile.

• Marmotte : frapper la table avec les deux mains, puis taper sur la pile.

• Narval : former une corne au-dessus de sa tête avec les deux mains, puis taper sur la pile.

Le geste spécial est obligatoire quel que soit le mot annoncé. Se tromper de geste ou finir dernier fait ramasser la pile. Ne tapez pas directement en sautant l'action.

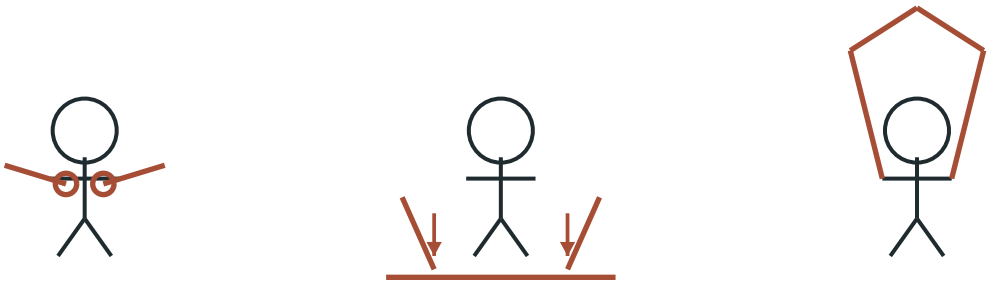
Erreurs et pioche vide

Taper sans signal, commencer le geste puis se retenir, oublier son mot, se tromper dans la suite ou tarder parce qu'on n'a pas reconnu son tour fait ramasser la pile. La personne fautive ouvre ensuite une nouvelle manche avec « Taco ». La notice n'arbitre pas tous les cas de fautes parfaitement simultanées : désignez la première faute observable et, si elle est indiscernable, convenez d'un départage avant de recommencer.

Quand tu n'as plus de cartes, tu restes dans le cercle : à ton tour, tu prononces le mot suivant sans poser de carte. Le mot ainsi prononcé ne crée pas une correspondance avec l'ancienne carte restée au centre. Il faut une nouvelle carte révélée par quelqu'un pour déclencher le prochain signal.

Tu continues à taper sur les vrais signaux. Si tu es le dernier ou commets une erreur, tu ramasses et tu as de nouveau une pioche. Si tu n'es pas premier mais n'es pas fautif, tu restes sans cartes et essaies au signal suivant.

ANIMAUX : LE GESTE AVANT LA MAIN SUR LA PILE



GORILLE **MARMOTTE** **NARVAL**

1. Faire le geste de l’animal → 2. Frapper la pile

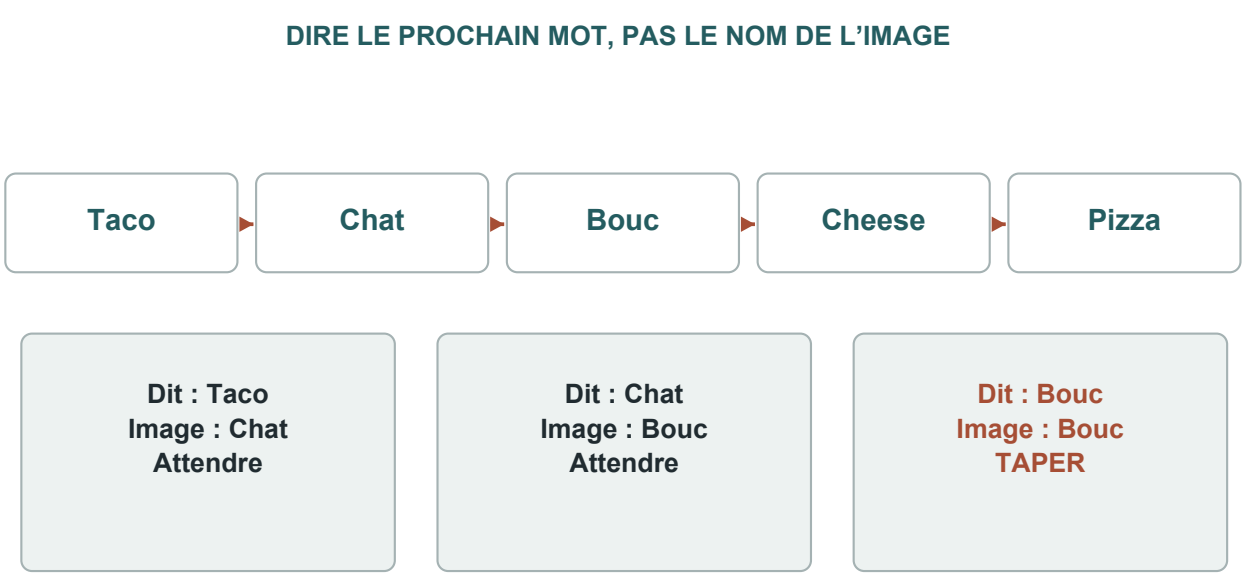
Avec un animal spécial, accomplis d’abord le geste, puis frappe la pile. Gorille : taper sa poitrine avec ses deux poings ; Marmotte : taper la table des deux mains ; Narval : joindre les mains au-dessus de sa tête. Les dessins décrivent les gestes sans reproduire les cartes.

6 | Un exemple de partie

Alice dit « Taco » et montre un Chat : personne ne tape. Bob dit « Chat » et montre un Bouc : on attend. Chloé dit « Bouc » et révèle justement un Bouc. Tous tapent ; Bob est dernier. Il récupère les trois cartes sous sa pioche et recommence avec « Taco ».

Plus tard, une carte Narval sort pendant qu'Alice annonce « Cheese ». Chacun forme d'abord la corne, puis tape. Bob tape directement sans corne : c'est une erreur, même s'il était rapide.

Chloé n'a plus de cartes. À son tour, elle dit « Pizza » sans rien retourner ; l'ancienne Pizza au centre ne déclenche rien. Au tour suivant, Alice dit « Taco » et retourne un Taco. Si Chloé tape la première, elle gagne.



La suite de mots est fixe et continue d'une personne à la suivante. Dans la première case, dire Taco sur une image Chat ne suffit pas ; dans la troisième, dire Bouc sur une image Bouc déclenche les mains. Après une pile ramassée, la suite recommence à Taco.

7 | Comment gagner ?

Le premier joueur dont la pioche est vide et qui tape le premier correctement sur une correspondance ou après le bon geste spécial gagne immédiatement. Aucun point n'est additionné. Une main clairement plus basse sur la pile désigne le premier ; si deux personnes sans cartes sont réellement indépartageables, convenez de poursuivre jusqu'au signal suivant plutôt que d'inventer un classement officiel.

8 | Les erreurs à éviter

- Nommer l'image au lieu du mot de la suite.
- Repartir à « Taco » après chaque carte : on ne recommence qu'après une pile ramassée.
- Taper sur le mot d'une personne sans cartes : aucune nouvelle image n'est alors révélée.
- Oublier le geste d'une spéciale ou croire que la dernière carte posée suffit à gagner.

9 | Astuces pour débuter

Récitez la suite ensemble avant la première manche et essayez les trois gestes. Gardez une cadence régulière. Regardez le dessin principal plutôt que les petits détails : leur rôle est de vous distraire.

10 | Résumé express

- 64 cartes ; 12 chacun à 2-5, 10 à 6, 8 à 7-8 ; surplus rangé.
- Une carte et un mot à son tour : Taco, Chat, Bouc, Cheese, Pizza.
- Nouvelle image et mot identiques : taper ; dernier ou fautif ramasse sous sa pioche et recommence à Taco.
- Spéciales : poitrine, table à deux mains ou corne, puis pile.
- Pioche vide : continuer à dire les mots ; gagner en étant premier à taper correctement sur un vrai signal.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Blue Orange : Taco Chat Bouc Cheese Pizza
https://blueorangegames.eu/fr/jeux/taco-chat-bouc-cheese-pizza/

Taco Chat : règles françaises officielles, 64 cartes
https://taco-chat.fr/wp-content/uploads/2024/05/TacoChat-Regles-FR.pdf

Take Time

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 4 joueurs	Difficile

Évaluation éditoriale : Coordination sans parole, estimation de sommes cachées et planification.

DURÉE APPROXIMATIVE : 30 min

CATÉGORIE : Jeux coopératifs

VERSION PRÉSENTÉE : Libellud 2025, 40 épreuves et Renaissance ; sans extension Mirage.

1 | Présentation du jeu

Take Time propose une suite d'épreuves coopératives. Avant de regarder vos cartes, vous discutez d'un plan. Ensuite, vous jouez en silence autour d'une horloge : il faut deviner comment les cartes cachées des autres s'ajoutent aux vôtres.

La difficulté globale est difficile. Les premiers défis guident l'apprentissage, mais la coordination et les contraintes se renforcent. Ce chapitre suit le jeu Libellud sorti en 2025, sans l'extension Mirage. Les règles propres à chaque épreuve restent imprimées dans son étui : elles font partie du matériel, comme les effets écrits sur les cartes d'un autre jeu.

2 | Matériel nécessaire

- 24 cartes : 12 Solaires et 12 Lunaires, numérotées de 1 à 12 dans chaque couleur.
- 3 jetons Rappel, adaptés à 2, 3 et 4 joueurs ; 3 jetons Bonus.
- 10 étuis Chapitre, chacun avec 4 horloges et sa feuille de règles : 40 épreuves.
- 1 aiguille et 1 étui Regrets, vide au départ.
- 1 étui Renaissance contenant 1 horloge, 1 aiguille des secondes et 6 jetons. Gardez-le fermé jusqu'au moment prévu.

Les dos indiquent la couleur des cartes, pas leur valeur. Le matériel original est nécessaire ; les schémas du livre ne remplacent pas les quarante horloges.

3 | Le but du jeu

Placez collectivement 12 cartes autour des six quartiers d'une horloge en respectant toutes ses contraintes. Chaque quartier doit recevoir au moins une carte. En partant de l'aiguille puis dans le sens horaire, les sommes doivent être croissantes au sens large : l'égalité entre deux quartiers est permise.

4 | Préparer la partie

1. Pour la première session, sortez les quatre horloges du chapitre 1 en conservant leur ordre. Retournez la première au centre.

2. Placez la feuille du chapitre à côté : elle explique les symboles locaux. Prenez le jeton Rappel de votre effectif et les trois Bonus face cachée. L'aiguille mobile servira à partir du chapitre 3 quand les épreuves le demandent.
3. Mélangez les 24 cartes et distribuez-en 12 au total, sans les regarder : 3 chacun à 4 ; 4 chacun à 3 ; 6 chacun à 2.
4. À deux, séparez vos 6 cartes en un lot de 4 et un lot de 2, toujours cachés. Gardez les autres cartes hors de l'épreuve.
5. Ne regardez pas vos mains avant la fin des discussions. Les dos et donc les couleurs restent visibles.

5 | Comment jouer ?

Discussion : préparer une méthode

Lisez les contraintes de l'horloge et de ses quartiers. Une condition peut imposer un nombre de cartes, une couleur, une fourchette de somme ou l'ordre de certaines poses. Une règle centrale peut concerner tous les quartiers ; plusieurs règles peuvent concerner le même quartier.

Vous pouvez annoncer une méthode liée aux actions du jeu : réserver une zone aux petites valeurs, prévoir qui prend en charge un quartier, décider qu'un grand nombre devrait commencer. Vous ne connaissez pas encore vos valeurs. Les codes extérieurs au jeu, par exemple se gratter l'oreille pour annoncer un 8, sont interdits.

Quand vous avez fini, prenez vos cartes. Une personne qui regarde les siennes avant la fin cesse immédiatement de participer à la discussion. Dès que tout le monde a regardé, on passe à la pose silencieuse.

Pose : une carte chacun, en silence

N'importe qui peut commencer sans consulter les autres : cette personne pose une carte devant un quartier. Puis le tour passe à gauche et continue dans le sens horaire. À chaque tour, posez une carte de votre main sur le quartier choisi. Ne déplacez pas les cartes déjà posées pour arranger les totaux.

Décalez les cartes superposées afin que leur nombre et leurs couleurs soient lisibles. Vous pouvez regarder secrètement vos propres cartes déjà posées, mais pas celles des autres. La règle autorise à vérifier une information déjà publique, par exemple qui avait posé une carte, sans communiquer une valeur cachée ni conseiller une pose.

Le jeton Rappel indique combien de cartes vous pouvez jouer face visible collectivement. Cette aide n'appartient pas à chaque personne séparément : vous partagez le quota. Les cartes visibles sont choisies au moment de jouer ; elles peuvent être réparties entre les joueurs. On ne négocie pas leur usage pendant la pose.

À deux, commencez avec le lot de 4 seulement. Une fois que chacun a joué 2 cartes, ajoutez à votre main le lot de 2 qui attendait sans le regarder. Continuez alors normalement jusqu'aux douze cartes posées.

Résolution : compter dans le bon ordre

Révélez les cartes à partir du quartier indiqué par l'aiguille, puis en sens horaire, sans modifier leur ordre. Pour chaque quartier, additionnez les valeurs de toutes ses cartes, Solaires et Lunaires ensemble sauf règle spéciale contraire.

Vérifiez : au moins une carte par quartier ; somme supérieure ou égale à celle du quartier précédent ; somme au plus égale à 24 ; toutes les contraintes locales. La limite de 24 ne s'applique pas aux trois premières horloges du chapitre 1, comme le rappelle leur symbole central.

Une contrainte marquée pour la pose doit être respectée au moment de jouer ; on ne peut pas la réparer pendant le décompte. Une contrainte de résolution est vérifiée à la fin. Les feuilles des chapitres distinguent ces deux moments : lisez-les avant toute nouvelle horloge.

Réessayer, avancer ou mettre de côté

Si tout est correct, rangez l'horloge réussie et passez à la suivante. Après les quatre d'un chapitre, ouvrez le chapitre suivant. Retournez les Bonus face cachée après une réussite.

Après un échec, retournez un Bonus : il autorise une carte visible supplémentaire lors des prochaines tentatives de cette horloge. Les Bonus déjà retournés se cumulent, jusqu'aux trois disponibles. Mélangez toutes les cartes et redistribuez 12 cartes pour recommencer : on ne rejoue pas la même main connue.

Vous pouvez sauter une épreuve difficile. Remettez les Bonus face cachée, placez son horloge dans l'étui Regrets et continuez. Au début d'une session suivante, les horloges des Regrets peuvent être placées au-dessus du chapitre en cours, dans l'ordre choisi.

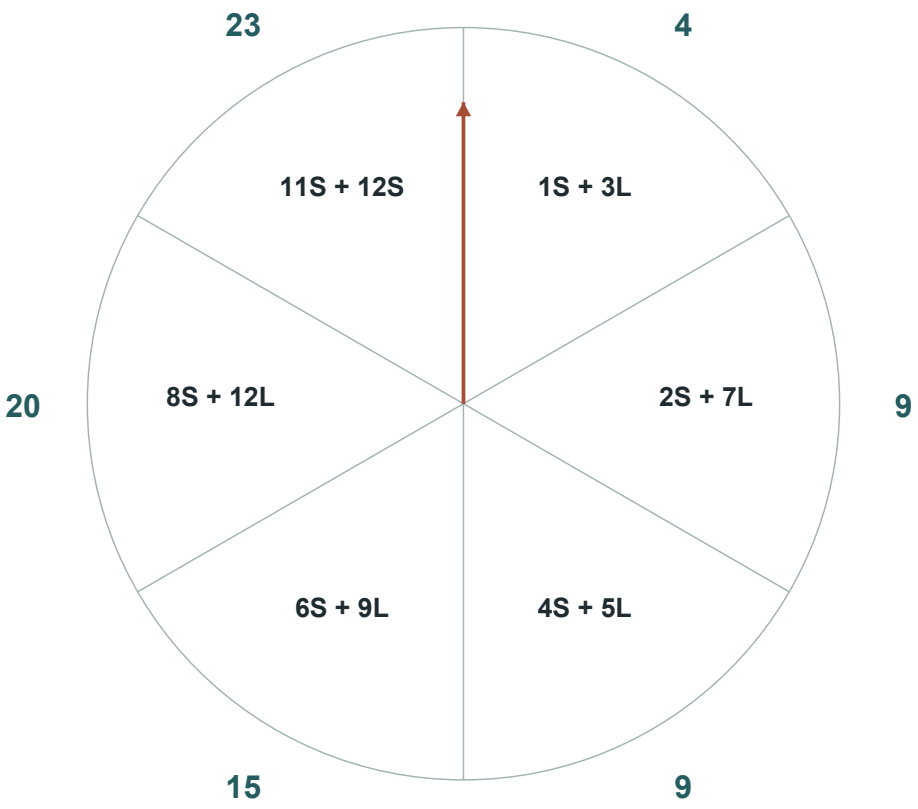
6 | Un exemple de partie

Sur une horloge sans contrainte locale utilisée ici pour expliquer le calcul, les sommes finales sont 4, 9, 9, 15, 20 et 23 à partir de l'aiguille. Elles respectent l'ordre : 9 puis 9 est autorisé. Les six quartiers ont une carte au moins et aucun total ne dépasse 24.

Mais si le troisième quartier doit contenir exactement deux cartes et en reçoit trois, l'épreuve échoue malgré ses bonnes sommes. Il faut vérifier les contraintes locales en plus de l'ordre général.

À quatre, Alice possède une grande valeur qu'elle voudrait placer vers la fin. Elle hésite parce que deux cartes cachées sont déjà posées dans ce quartier. Elle choisit d'utiliser une des poses visibles autorisées pour rendre sa propre contribution lisible. Elle ne montre ni le reste de sa main ni un signe indiquant la valeur d'une carte cachée.

SIX SECTEURS, DOUZE CARTES, DES SOMMES CROISSANTES



Départ
S = Soleil · L = Lune

Exercice original, sans règle locale supplémentaire : douze cartes distinctes, Soleil (S) ou Lune (L), sont réparties sur six secteurs dans le sens de la flèche. Totaux 4, 9, 9, 15, 20, 23 : ils ne diminuent jamais. Les égalités sont permises. Cet exercice ne remplace aucune horloge du livret.

7 | Comment gagner ?

Une épreuve est gagnée seulement si toutes ses règles sont remplies. Vous réussissez ou échouez ensemble ; personne ne marque des points contre ses partenaires. Vous pouvez arrêter une session après le nombre d'épreuves souhaité et garder votre progression.

Le parcours principal est réussi lorsque les 40 épreuves sont terminées. Après avoir essayé toutes les épreuves, réussies ou non, le livret demande d'ouvrir Renaissance. Appliquez alors les instructions de cet étui et de sa feuille : son matériel est une suite à découvrir, pas une condition à inventer avant l'ouverture. Aucune égalité individuelle n'existe.

8 | Les erreurs à éviter

- Discuter après avoir regardé les valeurs.
- Compter des valeurs de cartes isolées au lieu des sommes par quartier.
- Interdire une égalité de sommes : elle est permise.

- Donner à chacun son propre quota de cartes visibles.
- Garder la même distribution après un échec ou oublier une règle locale.

9 | Astuces pour débuter

Avant de regarder vos cartes, fixez une stratégie simple plutôt qu'un plan pour chaque valeur possible. Les couleurs visibles au dos aident à répartir certaines contraintes. Après un échec, cherchez quelle information manquait et quelle pose aurait pu la rendre compréhensible, sans créer un code interdit.

10 | Résumé express

- 12 cartes utilisées : 3 chacun à 4, 4 chacun à 3, lots 4 + 2 à deux.
- Discussion avant de voir les mains ; puis pose silencieuse, une carte à son tour.
- Quota collectif de cartes visibles indiqué par le Rappel, augmenté par les Bonus acquis après échec.
- Résolution : six quartiers non vides, sommes non décroissantes, plafond 24 sauf exception, toutes contraintes locales.
- Réussite : avancer et annuler les Bonus. Échec : nouvelle distribution et aide supplémentaire. Regrets : défi reporté.
- Victoire collective, progression dans les 40 épreuves ; Renaissance s'ouvre après les avoir toutes essayées.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Libellud : Take Time
https://www.libellud.com/fr/game/take-time/

Libellud : livret officiel français
https://cdn.svc.asmodee.net/production-libelludv2/uploads/2026/08/TT_RULES_FR_20250425_compressed.pdf

The Mind

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 4 joueurs	**Difficile**

Évaluation éditoriale : Coordination silencieuse, gestion collective des aides et maîtrise pratique des niveaux avancés.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 à 20 min

CATÉGORIE : Jeux coopératifs

VERSION PRÉSENTÉE : Jeu original NSV / Oya, 120 cartes ; ni Extrême ni Le Devin.

1 | Découvrir le jeu

The Mind est un défi d'équipe : poser des nombres dans le bon ordre sans se dire ce que l'on tient. Il n'y a pas de tour à attendre autour de la table. La difficulté globale est Difficile : réussir les derniers niveaux demande beaucoup d'attention et une coordination silencieuse qui s'apprend en pratiquant. Ce chapitre suit le jeu original NSV / Oya, pas The Mind Extrême ni Le Devin.

2 | Le matériel

Le jeu contient 120 cartes : 100 cartes Nombre, une de chaque valeur de 1 à 100 ; 12 cartes Niveau, numérotées de 1 à 12 ; 5 cartes Vie et 3 cartes Étoile à lancer, aussi appelées shurikens ou étoiles ninja. Il y a une règle. Aucun plateau ni chronomètre n'est nécessaire. Les vies et étoiles appartiennent à toute l'équipe, jamais individuellement à un joueur.

3 | Le but

Tout le monde gagne en réussissant le dernier niveau prévu pour la taille du groupe, avant de perdre la dernière vie. L'équipe doit se débarrasser des cartes distribuées à chaque niveau en les posant du plus petit au plus grand nombre. Il n'y a pas de duel ni de score individuel.

4 | Préparer le premier niveau

À deux, prenez deux vies et préparez les niveaux 1 à 12. À trois, prenez trois vies et les niveaux 1 à 10. À quatre, prenez quatre vies et les niveaux 1 à 8. Dans les trois cas, commencez avec une seule étoile. Rangez les niveaux inutilisés ; les vies et étoiles supplémentaires restent en réserve pour les récompenses.

Empilez les niveaux utilisés avec le 1 visible au-dessus. Mélangez les 100 nombres et donnez une carte secrète à chacun pour le niveau 1. Mettez le reste à l'écart : on n'y pioche pas pendant le niveau. Disposez au centre une zone pour les cartes jouées, à côté une zone pour les cartes écartées après une erreur ou une étoile.

5 | Jouer en silence

Se concentrer, puis poser

Quand tu es prêt, pose une main à plat sur la table. Quand tout le monde est prêt, retirez les mains : vous pouvez commencer. Chacun regarde ses propres cartes en secret. Dès que tu estimes avoir le plus petit nombre encore en main dans l'équipe, pose-le visible au centre. Aucune personne n'a besoin d'avoir joué avant toi.

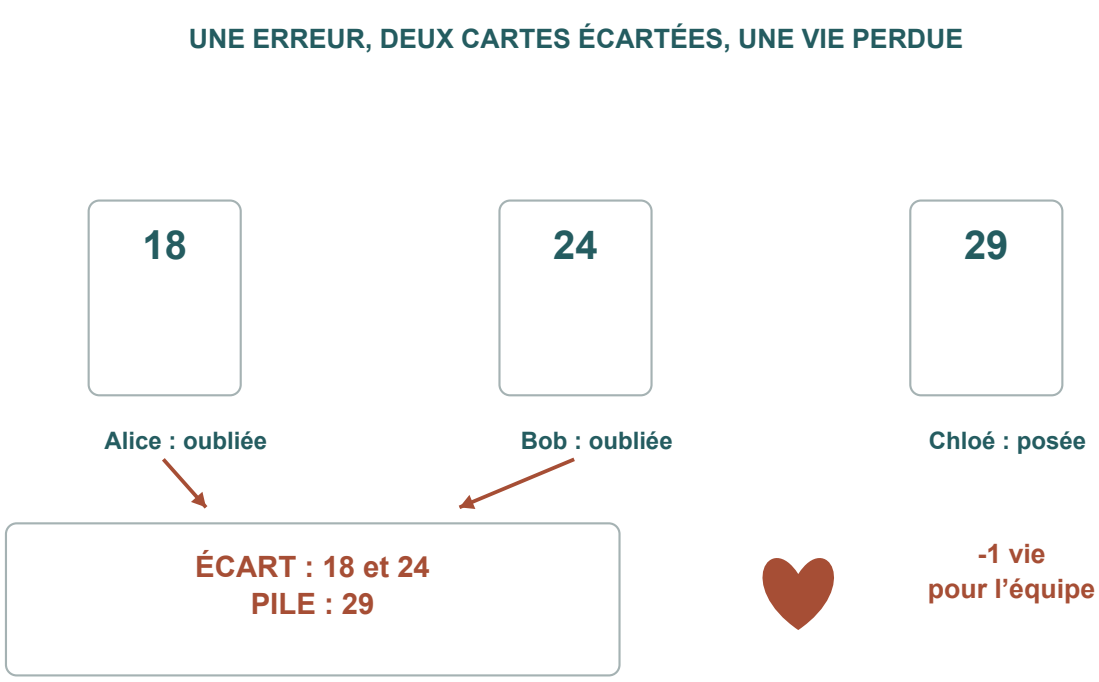
Joue toujours ta plus petite carte. Les cartes se posent une par une, même si tu as deux nombres voisins comme 46 et 47. Il ne faut pas placer un paquet de plusieurs cartes d'un seul coup. Les cartes jouées forment une pile croissante ; on ne les trie pas après coup pour corriger une erreur.

Ne dis pas « j'en ai une petite » et ne montre pas combien tu comptes attendre. Pas de code, de signe secret, d'indication sur tes valeurs ou de discussion pendant le niveau. Tu peux dire « stop » pour te reconcentrer : tout le monde suspend les poses, remet la main à plat, puis reprend après le même rituel, sans redistribuer. Les signaux prévus pour une erreur ou une étoile sont permis ; ils n'autorisent pas des indices supplémentaires.

Une erreur coûte une vie commune

Si quelqu'un pose un nombre alors que tu en as encore un plus petit, signale immédiatement l'erreur. L'équipe perd une vie pour cette erreur. Chacun écarte alors toutes ses cartes plus petites que celle qui vient d'être jouée, visibles à côté de la pile. Même si plusieurs cartes sont écartées chez plusieurs joueurs, cette erreur ne coûte qu'une vie.

Si une vie reste disponible, reconcentrez-vous et poursuivez le même niveau avec les cartes restantes. Ne redistribuez pas et ne recommencez pas le niveau. Si c'était votre dernière vie, la partie est perdue immédiatement.



Chloé a posé 29 alors que 18 et 24 restaient dans les mains d'Alice et de Bob : une seule vie commune est perdue. Les deux petites cartes vont à l'écart ; 29 reste sur la pile. Le niveau continue avec 70, 81 et 96 après une nouvelle concentration.

Utiliser une étoile ninja

S'il reste au moins une étoile commune, quelqu'un peut proposer son usage en levant la main. Attendez l'accord de tous, sans révéler vos nombres pour négocier. Dépensez une étoile : chaque personne qui a encore des cartes écarte sa plus petite, face visible à côté du jeu. Une personne sans cartes n'en écarte aucune. Il n'y a pas de vie perdue pour cette action.

Vous n'avez pas besoin de placer ces cartes dans l'ordre sur la pile : elles sont écartées par l'aide commune. Les cartes plus grandes restent en main. Concentrez-vous de nouveau avant de poursuivre. Ce n'est ni une aide gratuite, ni une étoile par joueur.



Une étoile dépensée, avec l’accord de tous, écarte une carte par main encore non vide : ici 42, 44 et 46. Les cartes plus grandes sont conservées. Ni perte de vie ni nouvelle distribution ; les trois cartes écartées ne doivent pas être posées sur la pile croissante.

Passer au niveau suivant

Quand toutes les mains sont vides sans avoir perdu la dernière vie, le niveau est réussi, même si certaines cartes ont été écartées par une erreur ou une étoile. Prenez la récompense éventuellement indiquée sur la carte Niveau terminée, puis rangez cette carte. Les niveaux 2, 3, 5, 6, 8 et 9 donnent une vie ou une étoile selon le symbole imprimé. Le niveau 2 donne une étoile. On ne peut jamais dépasser cinq vies ni trois étoiles disponibles : les réserves physiques fixent ces plafonds.

Avant chaque nouveau niveau, remélangez les 100 cartes Nombre, y compris toutes celles jouées, écartées ou non distribuées. Distribuez à chaque personne autant de cartes que le numéro du niveau. Les vies et étoiles restantes sont conservées. Recommencez le rituel de concentration.

6 | Des exemples concrets

À trois au niveau 2, Alice a 12 et 58 ; Bob 31 et 77 ; Chloé 32 et 93. L'ordre de réussite est donc 12, 31, 32, 58, 77, 93. Alice joue deux fois, Bob deux fois, Chloé deux fois, mais pas à tour de rôle. Bob doit laisser à Chloé la possibilité de jouer son 32 avant de risquer son 77. Personne ne lui a dit qu'elle le possède : il essaie de sentir le rythme collectif.

SIX CARTES, UNE SEULE SUITE CROISSANTE



Pas de parole sur ses nombres, pas de signes codés.
Chaque personne joue sa plus petite carte, quand elle le décide.

Niveau 2 à trois : Alice a 12 et 58 ; Bob 31 et 77 ; Chloé 32 et 93. Les noms indiquent qui pose chaque carte : ils ne créent aucun tour de rôle. La séquence entière est strictement croissante.

Dans un autre essai, les mains sont Alice 18 et 70, Bob 24 et 81, Chloé 29 et 96. Chloé pose trop tôt 29. Alice et Bob arrêtent le jeu : 18 et 24 sont écartés, une seule vie est perdue. La pile garde 29 au-dessus. Après concentration, il reste à poser 70, 81 et 96, sans refaire la distribution.

Encore une situation : Alice a 42 et 88, Bob 44 et 75, Chloé 46 et 91. Une étoile est approuvée par tous. Ils écartent 42, 44 et 46 ; le niveau continue avec 75, 88 et 91, qui doivent toujours être posés dans cet ordre. Il n'y a pas de troisième choix « écarter une carte plus grande pour la garder tranquille ».

7 | Victoire, défaite et progression

Réussir le niveau 12 à deux, 10 à trois ou 8 à quatre donne une victoire commune. Perdre la dernière vie donne une défaite commune ; personne n'est éliminé seul. Il n'y a pas de points à additionner : pour suivre vos progrès, notez simplement le dernier niveau complètement réussi, sans le présenter comme un barème officiel.

Le livret propose après une victoire un défi facultatif en aveugle : reprendre au niveau 1 avec les vies et étoiles restantes, poser les nombres cachés et vérifier l'ordre en fin de niveau. Une erreur coûte une vie. Gardez ce défi pour plus tard ; tous les exemples de ce chapitre utilisent le jeu normal visible. Il ne faut pas l'appliquer au milieu d'une première partie.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne crée pas un ordre de joueurs. Ne donne pas d'indice sur tes nombres, même avec un geste discret. Ne compte pas systématiquement une seconde par nombre : aucun chronomètre ni décompte codé n'est prévu. Ne pose pas deux cartes ensemble. Ne perds pas une vie par carte oubliée lors d'une même erreur. Ne redistribue pas après cette erreur et ne donne pas une réserve personnelle d'étoiles à chacun.

9 | Conseils pour débuter

Range ta main du plus petit au plus grand pour éviter une faute personnelle. Au début, ne cherche pas une méthode parfaite : observez comment vous jouez ensemble. Acceptez de perdre une vie sans accuser une seule personne ; le défi porte sur tout le groupe. Après un niveau, échangez sur votre ressenti sans préparer de code secret. Demandez une pause de concentration si plusieurs mains hésitent, et gardez une étoile pour une situation où elle aidera vraiment l'équipe.

10 | Résumé express

- Deux à quatre, une équipe ; vies de départ égales au nombre de joueurs, une étoile commune.
- Objectif final : niveau 12 à deux, 10 à trois, 8 à quatre.
- Au niveau N, chacun reçoit N nombres ; toutes les autres cartes restent à l'écart.
- Après concentration, chacun pose sa plus petite carte quand il le sent ; ordre croissant, une carte à la fois.
- Ni parole sur les nombres ni signe codé ; stop autorisé pour se reconcentrer.
- Erreur : une vie perdue, toutes les cartes inférieures encore en main écartées, même niveau poursuivi.
- Étoile approuvée par tous : chacun écarte sa plus petite carte ; une étoile commune dépensée.
- Niveau réussi : bonus imprimé éventuel, remélanger les 100 nombres et passer au suivant ; dernière vie perdue = défaite.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

NSV : règle officielle française, jeu original
https://www.nsv.de/wp-content/uploads/2024/04/TheMind_F.pdf

Oya : livret français original ©2018, copie du document éditeur
https://cdn.1j1ju.com/medias/f2/74/79-the-mind-regle.pdf

UNO classique

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
2 à 10 joueurs	**Facile**

Évaluation éditoriale : Gestion simple de main, anticipation et part de hasard importante.

DURÉE APPROXIMATIVE : 15 à 30 min

CATÉGORIE : Jeux de cartes modernes

VERSION PRÉSENTÉE : Règles classiques Mattel à 108 cartes ; retirer les cartes bonus d'une boîte plus récente.

1 | Découvrir le jeu

UNO classique est un jeu de défausse : tu poses une carte qui correspond à celle du dessus par sa couleur, son nombre ou son symbole. Les cartes d'action changent le rythme. Ce chapitre retient le paquet classique de 108 cartes, sans règles de cumul ni cartes personnalisées.

2 | Le matériel

Il faut 108 cartes : 76 cartes Nombre, soit 19 dans chaque couleur, avec un 0 et deux exemplaires de chaque nombre de 1 à 9 ; 8 +2, 8 Inversion et 8 Passer, soit deux de chaque action par couleur ; 4 Jokers et 4 Jokers +4. Prévois une feuille et un crayon pour compter jusqu'à 500 points. Si ta boîte comporte 112 cartes, retire les quatre cartes supplémentaires pour cette version.

CINQ CARTES SPÉCIALES À RECONNAÎTRE



Passer	Inversion	+2	Joker	Joker +4
Le suivant saute	Le sens change	Deux cartes et tour sauté	Choisir la couleur	Quatre cartes et tour sauté

Modèles pédagogiques des cinq actions, redessinés pour ce livre. Ils aident à reconnaître le nom, le symbole et l'effet ; ils ne reproduisent pas les cartes Mattel. Le Joker +4 reste soumis à sa condition de couleur.

3 | Le but

Vide ta main avant les autres pour gagner la manche. Tu reçois alors les points des cartes restées chez les adversaires. La première personne qui atteint 500 points gagne la partie.

4 | Préparer la manche

Chaque personne tire une carte ; le plus grand nombre désigne le donneur, les actions valant zéro pour ce choix. Mélangez puis distribuez sept cartes cachées à chacun. Le reste forme une pioche. Retournez sa première carte pour commencer la défausse. Le voisin de gauche du donneur commence normalement, et le sens est horaire.

Si la première carte est +2, le premier joueur pioche deux et passe. Si c'est Passer, il est sauté. Si c'est Inversion, le donneur commence et le sens devient inverse. Si c'est un Joker, le premier joueur choisit la couleur puis joue. Si c'est Joker +4, remettez-le dans la pioche, mélangez et retournez une autre carte.

5 | Le tour et les cartes d'action

Pose une seule carte de ta main sur la défausse, si elle correspond à sa couleur, son nombre ou son symbole. Sur un 7 rouge, tu peux poser une carte rouge ou un 7 d'une autre couleur. Un Joker permet de choisir une couleur. Quand une couleur a été annoncée, c'est elle qu'il faut suivre.

Si tu ne peux pas ou ne veux pas jouer, pioche une seule carte. Tu peux la jouer immédiatement si elle est autorisée. Sinon, garde-la et termine ton tour. Après avoir pioché, tu ne peux pas choisir à la place une ancienne carte de ta main. Ne pioche pas jusqu'à trouver une carte jouable.

- **+2** : le joueur suivant pioche deux cartes et perd son tour. Il ne peut pas répondre avec un autre +2 pour transmettre la pénalité. Le +2 se pose sur la même couleur ou sur le symbole +2 quand aucune pénalité n'est en cours à subir.
- **Inversion** : change le sens du jeu. Elle se pose sur la même couleur ou sur une autre Inversion.
- **Passer** : saute le prochain joueur. Elle se pose sur la même couleur ou sur un autre Passer.
- **Joker** : annonce la couleur que tu choisis, y compris celle déjà demandée. Tu peux le jouer même si tu possèdes une carte de la couleur actuelle.
- **Joker +4** : choisis la couleur ; le suivant pioche quatre et passe. Tu n'as le droit de le jouer que si tu ne possèdes aucune carte de la couleur demandée avant ta pose. Avoir le bon nombre ou le bon symbole dans une autre couleur n'interdit pas le +4.

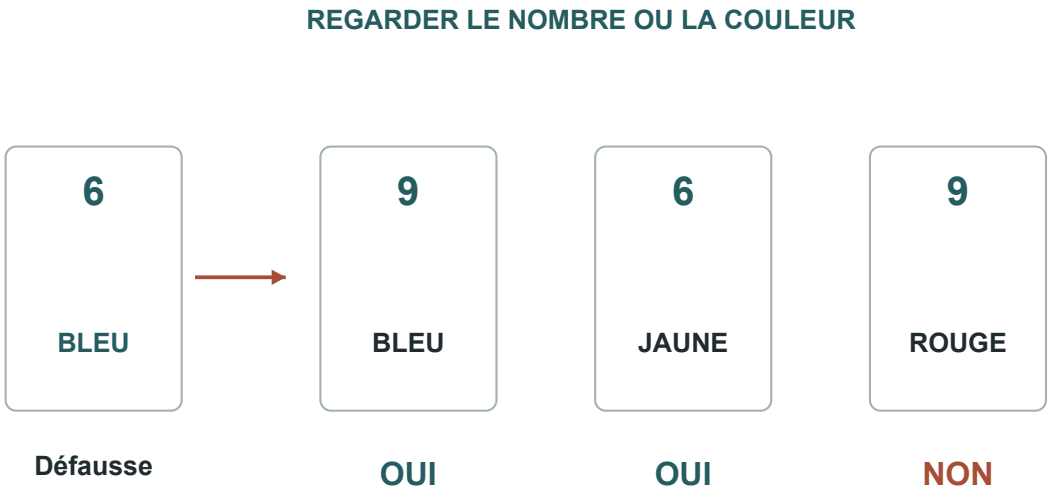
Contester un Joker +4

Le joueur qui doit piocher quatre peut contester s'il pense que le +4 était illégal. L'auteur lui montre alors sa main, à lui seul. S'il avait une carte de la couleur demandée, il pioche quatre à sa place et le contestataire joue son tour. Si le +4 était légal, le contestataire pioche six cartes au total et passe son tour. Dans les deux cas, la couleur annoncée reste la nouvelle couleur. Cette contestation porte sur la couleur disponible, pas sur le fait que l'auteur aurait préféré une autre action.

Annoncer UNO et jouer à deux

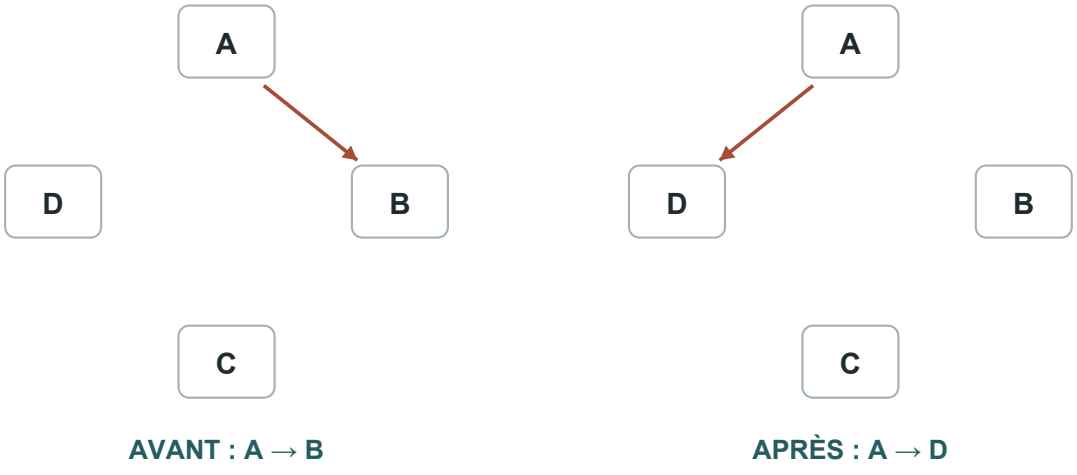
Au moment où tu poses ton avant-dernière carte, annonce « UNO ! ». Si quelqu'un remarque l'oubli avant que le joueur suivant commence à jouer ou à piocher, tu dois piocher deux cartes. Si tu te corriges avant qu'on te surprenne, pas de pénalité. Une fois le prochain tour commencé, il est trop tard pour réclamer.

À deux, Inversion fonctionne comme Passer : son auteur rejoue. Passer lui donne aussi immédiatement un nouveau tour. Après un +2 ou un +4, l'adversaire subit la pioche et perd son tour ; l'auteur rejoue. Les autres règles restent les mêmes.



Une seule carte est posée pendant le tour.

Sur le 6 bleu, le 9 bleu convient par la couleur et le 6 jaune par le nombre. Le 9 rouge ne convient à aucun des deux critères. Les mots de couleur et les signes OUI/NON permettent de lire le dessin sans couleurs.

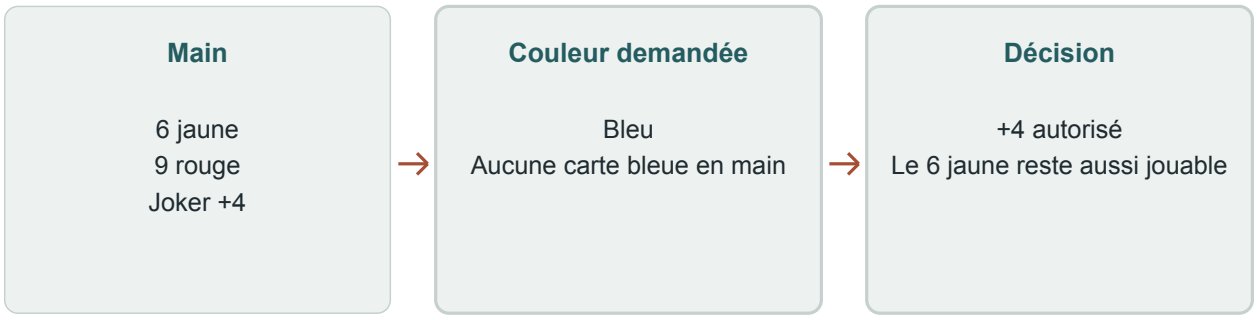


À quatre, une Inversion fait passer du sens horaire au sens inverse. Les flèches désignent le prochain joueur depuis A. À deux seulement, Inversion agit comme Passer et son auteur rejoue : ce cas n'est pas celui du dessin.

6 | Un exemple pour comprendre

Le dessus de la défausse est un 6 bleu. Tu as un 6 jaune, un 9 rouge et un +4. Tu peux jouer le 6 jaune ; tu peux aussi jouer le +4, car tu n'as aucune carte bleue. En revanche, si ton 9 était bleu, le +4 serait illégal, même si tu souhaitais absolument changer de couleur.

UN +4 EST-IL LÉGAL SUR UN 6 BLEU ?



Le test du +4 porte sur la couleur disponible, pas sur l’absence de toute autre carte jouable.

Tu poses ensuite ton avant-dernière carte et cries UNO. L'adversaire joue +2 : tu prends deux cartes, ton tour est sauté, et tu n'as plus une seule carte. Tu dois annoncer UNO de nouveau lorsque tu reviendras à une carte après une pose.

7 | Fin de manche et points

La manche se termine dès qu'une personne n'a plus de cartes. Une dernière carte +2 ou +4 fait quand même piocher la pénalité avant le décompte ; une contestation de +4 doit être réglée avant de déclarer la manche gagnée.

Le gagnant additionne toutes les cartes adverses : nombres à leur valeur ; +2, Inversion et Passer à 20 points chacun ; Joker et Joker +4 à 50 chacun. Exemple : 7 + 3 + Inversion + Joker vaut 7 + 3 + 20 + 50 = 80 points. Le gagnant ajoute ce résultat à son total ; les autres ne marquent rien dans ce système.

Si personne n'a fini et que la pioche manque, gardez le sommet de la défausse puis mélangez les autres cartes pour refaire la pioche. Jouez de nouvelles manches jusqu'à ce qu'un gagnant atteigne 500 points. Les variantes où chacun reçoit des points de pénalité ne sont pas mélangées à ce décompte.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne cumule pas les +2 ou les +4 : la pénalité doit être prise. Ne pose pas plusieurs cartes identiques d'un coup. Ne joue pas hors de ton tour, même si tu as exactement la même carte. Ne donne pas 20 points à un Joker : il vaut 50. Ne confonds pas absence de carte de la bonne couleur avec absence de toute carte jouable pour autoriser le +4.

9 | Bien débuter

Observe les couleurs demandées et les mains qui diminuent. Garde parfois un Joker pour éviter d'être bloqué, mais rappelle-toi qu'il vaut 50 points si quelqu'un termine. Avant de poser une action, vérifie le sens : tu pourrais aider ou gêner la mauvaise personne.

10 | Résumé express

- Sept cartes chacun ; joue une carte de même couleur, nombre ou symbole.
- Sinon, pioche une carte, que tu peux jouer si elle convient ; pas d'autre carte de main après cette pioche.
- Applique les actions et ne cumule pas les pénalités.
- Le +4 exige de n'avoir aucune carte de la couleur demandée ; une contestation peut déplacer ou augmenter la pioche.
- Annonce UNO en posant ton avant-dernière carte.
- Main vide : compte les cartes adverses ; le premier à 500 points gagne.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

Mattel : UNO classique, 108 cartes, notice multilingue G7942
https://service.mattel.com/instruction_sheets/g7942-0720.pdf

Mattel : règles classiques et contestation du +4, notice M2062
https://service.mattel.com/instruction_sheets/M2062-0920.pdf

Vendredi (Friday)

NOMBRE DE JOUEURS	DIFFICULTÉ GLOBALE
1 joueur	Difficile

Évaluation éditoriale : Améliorer son paquet et arbitrer entre risque, vie et destruction de cartes.

DURÉE APPROXIMATIVE : 25 à 40 min

CATÉGORIE : Jeux solo

VERSION PRÉSENTÉE : Jeu de base de Friedemann Friese, niveau 1 détaillé.

1 | Découvrir le jeu

Dans Vendredi, aussi publié sous le nom Friday, tu aides Robinson à survivre sur une île. Son paquet commence avec beaucoup de cartes faibles. En affrontant des dangers, tu gagnes des connaissances ; en acceptant certaines défaites, tu élimines ses mauvaises habitudes. La réussite dépend de la construction du paquet autant que des combats.

2 | Le matériel

Le jeu contient 72 cartes : 18 cartes de départ Robinson, 11 Vieillissement dont 8 normales et 3 difficiles, 30 Danger/Connaissance à deux usages, 10 Pirates et 3 cartes Étape verte, jaune et rouge. Ajoute les 22 marqueurs Vie et les 3 plateaux de rangement. Ce chapitre détaille le niveau 1, puis les différences des niveaux suivants.

3 | Le but

Traverse trois étapes de dangers, puis bats les deux pirates tirés au départ. Tu perds si tu dois payer un point de vie que tu n'as plus. Avoir exactement zéro vie n'est pas encore perdre, tant qu'aucun paiement supplémentaire n'est nécessaire.

4 | Préparer le niveau 1

Place les Étapes dans l'ordre verte, jaune, rouge, verte visible. Retire la carte Vieillissement « Très stupide » / « Very Stupid ». Mélange séparément les sept Vieillissements normaux restants et les trois difficiles ; empile les normaux au-dessus des difficiles, sans les regarder.

Mélange les dix-huit cartes de départ et pose-les sur le plateau Robinson. Mélange les trente Dangers sur leur plateau. Tire deux Pirates au hasard, visibles ; range les huit autres. Place vingt vies auprès de Robinson et deux dans la réserve. Laisse une défausse distincte pour Robinson et pour les Dangers. Les Connaissances ne rejoignent pas le paquet de départ avant d'avoir été gagnées.

Une carte Danger porte une limite de cartes gratuites et trois forces, correspondant aux trois étapes. Son côté Connaissance porte une valeur de combat et parfois un pouvoir : tu n'utilises ce côté qu'après avoir gagné la carte.

5 | Affronter les dangers et améliorer le paquet

Choisir et combattre

Révèle deux Dangers, choisis celui à affronter et défausse l'autre sur la défausse des Dangers. Lis sa force à l'étape actuelle. Révèle des cartes Robinson une par une, jusqu'au nombre gratuit indiqué si tu le souhaites. Tu dois en révéler au moins une avant de terminer le combat. Place les gratuites à gauche du Danger.

Tu peux ensuite payer une vie par carte supplémentaire révélée et les placer à droite. Tu peux utiliser les pouvoirs de tes cartes déjà révélées, une fois chacun, dans l'ordre de ton choix ; tourne une carte quand son pouvoir est utilisé. Termine entièrement un pouvoir avant d'en commencer un autre. Les pouvoirs négatifs des Vieillissements sont obligatoires tant que la carte reste active.

Un combat ne s'arrête pas automatiquement dès que tu as assez de force : tu peux encore employer tes pouvoirs avant de décider de le clore. Additionne alors tes valeurs de combat après tous les effets. Si tu atteins ou dépasses le Danger, tu gagnes : mets ce Danger, désormais Connaissance, dans la défausse Robinson avec les cartes jouées. Son pouvoir ne s'utilise pas pendant le combat qui permet de le gagner.

Si tu choisis de perdre alors que ta force est insuffisante, paie la différence en vies. Ces mêmes vies payées te donnent un budget pour détruire des cartes Robinson révélées dans ce combat : une vie de budget par carte ordinaire, deux par Vieillissement. Ce n'est pas un deuxième paiement. Tu ne peux pas payer davantage uniquement pour détruire plus. Le Danger perdu rejoint sa propre défausse ; les cartes Robinson non détruites rejoignent la leur.

Les pouvoirs utiles

- **+1 ou +2 vies** : prends les vies disponibles dans la réserve, jusqu'au maximum de 22 au niveau 1.
- **+1 ou +2 cartes** : révèle ces cartes supplémentaires gratuitement, à droite ; elles peuvent aussi produire leur pouvoir.
- **Détruire une carte** : retourne une autre carte révélée ; sa valeur devient zéro et son pouvoir cesse d'agir. Elle reste à sa place jusqu'à la fin du combat puis sort du jeu. Tu ne peux plus la déplacer avec un autre pouvoir ; les effets déjà exécutés ne sont pas annulés rétroactivement.
- **Doubler** : double la valeur d'une autre carte révélée au calcul final. Une même carte ne peut pas être doublée deux fois pendant le combat.
- **Copier** : reproduis le pouvoir d'une autre carte révélée, même déjà utilisé. Plusieurs copies peuvent viser le même pouvoir.
- **Étape -1** : utilise la force de l'étape précédente pour le Danger, au calcul final. Cela n'a pas d'effet à l'étape verte ni sur un Pirate.
- **Trier trois cartes** : regarde jusqu'à trois cartes du dessus de Robinson, défausse-en éventuellement une et replace les autres cachées dans l'ordre choisi.
- **Échanger une ou deux cartes** : défausse une autre carte révélée, puis remplace-la par la suivante de Robinson à la même place. Avec deux échanges, termine le premier avant le second ; tu peux rééchanger la carte tout juste obtenue, mais sans utiliser son pouvoir entre ces deux échanges.

- **Sous le paquet** : replace une autre carte révélée sous Robinson. Si elle était à gauche, tu peux révéler gratuitement sa remplaçante. Le paquet doit contenir au moins une carte ; s'il est vide, prépare d'abord son renouvellement décrit ci-dessous.

Vieillissements, renouvellement et étapes

Les effets **-1 ou -2 vies** sont payés en fin de combat, même en cas de victoire, et ne donnent pas de budget de destruction. **Plus haute carte = 0** annule au calcul final la plus haute valeur positive de base ; s'il y a plusieurs cartes à cette hauteur, une seule est affectée. **Stop**, si révélé parmi les gratuites, arrête les cartes gratuites restantes ; les cartes payantes et les pouvoirs restent possibles. Retirer ou détruire Stop peut libérer les places gratuites restantes. À droite, Stop vaut seulement zéro.

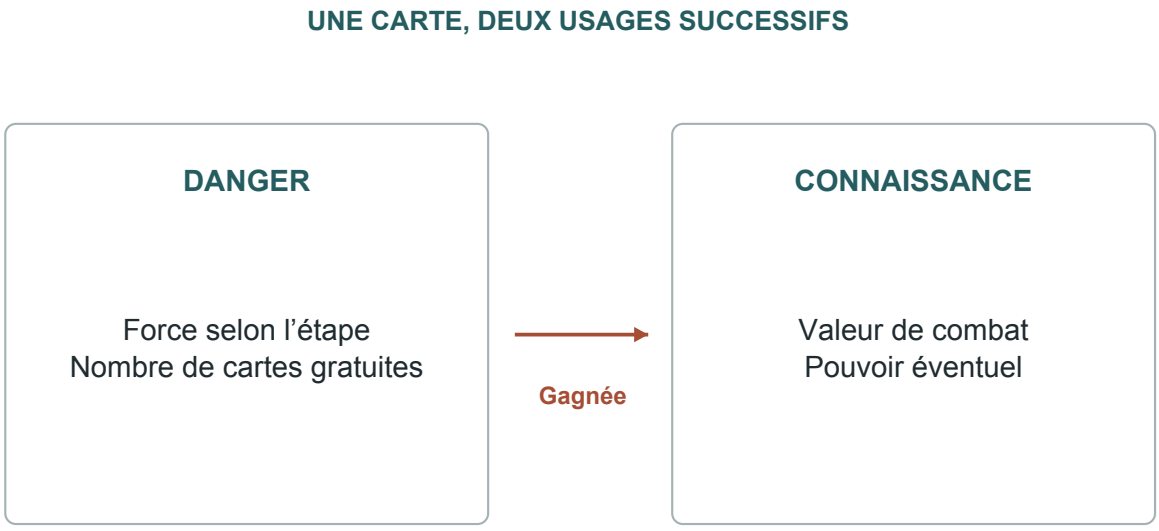
Quand tu dois piocher mais que Robinson est vide, mélange sa défausse avec le premier Vieillissement caché, sans le regarder. Les cartes du combat en cours ne sont pas mélangées. Ne renouvelle pas le paquet seulement parce que tu viens de prendre sa dernière carte : attends d'en avoir besoin d'une autre. Si tous les Vieillissements sont déjà entrés, les renouvellements se font sans en ajouter.

Quand les Dangers sont épuisés, remélange leur défausse et passe du vert au jaune, puis du jaune au rouge. Les dangers gagnés n'y reviennent pas : ils sont devenus des Connaissances. S'il reste une seule carte Danger, tu peux la combattre ou la défausser gratuitement pour passer à l'étape suivante.

Les deux pirates

Après l'étape rouge, choisis lequel des deux Pirates affronter d'abord. Procède comme pour un Danger, avec sa force et sa limite de cartes gratuites, mais tu dois gagner : tu ne peux pas accepter une défaite en payant la différence. Une fois le premier vaincu, défausse les cartes jouées puis affronte immédiatement le second. Ne gagne pas une Connaissance Pirate à utiliser ensuite.

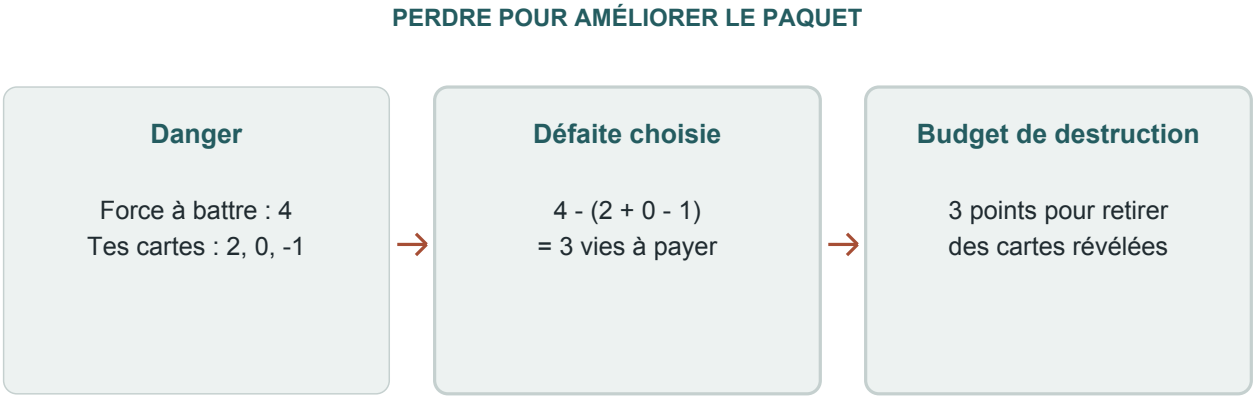
Cinq Pirates n'ont que leurs valeurs. Les cinq autres modifient le combat : cartes supplémentaires coûtant deux vies chacune ; seule la moitié des cartes révélées comptant, arrondie au supérieur et avec tous les Vieillissements obligatoirement inclus ; bonus de +1 pour chaque carte révélée, même une carte retournée ; force égale à la somme des forces rouges des Dangers encore invaincus et quota gratuit égal à la somme de leurs quotas ; ou force augmentée de deux par Vieillissement déjà ajouté à Robinson avant ce combat, même s'il a été détruit depuis. Applique uniquement l'effet imprimé du Pirate affronté.



Une même carte change d'usage. Avant victoire : Danger, avec sa difficulté selon l'étape et son quota gratuit. Après victoire : Connaissance ajoutée à la défausse Robinson, avec une valeur de combat et parfois un pouvoir. Les libellés sont génériques et ne décrivent aucune nouvelle carte à jouer.

6 | Un exemple pour comprendre

Un Danger demande 4 points. Tes cartes révélées valent 2, 0 et -1 : total 1. Tu décides de perdre et paies trois vies, car 4 - 1 = 3. Tu peux utiliser ce budget de trois pour détruire les cartes 0 et -1, coûtant une chacune ; le dernier point de budget peut rester inutilisé. Tu ne paies pas deux vies de plus pour ces destructions.



Les vies de la défaite servent déjà de budget ; ne paie pas une deuxième fois pour détruire.

Dans un autre combat, la carte à -1 est un Vieillissement. Elle coûte alors deux points de budget à détruire. En gagnant un Danger avec une bonne Connaissance, tu pourras la piocher lors d'un prochain renouvellement, pas immédiatement au combat gagné.

7 | Victoire, défaite et score

Les deux Pirates vaincus donnent la victoire. Si tu ne peux pas payer une vie requise, tu perds immédiatement, même si un pouvoir encore inutilisé aurait pu te sauver plus tôt. Le score facultatif permet de comparer tes parties : additionne les valeurs de toutes tes cartes de combat restantes, mais compte chaque Vieillissement pour -5 ; ajoute 15 par Pirate vaincu et 5 par vie restante ; retire 3 par Danger encore invaincu. Les cartes détruites ne comptent plus.

Au niveau 2, ajoute dès le départ un Vieillissement caché au paquet Robinson. Au niveau 3, remets aussi « Très stupide » parmi les Vieillissements avant la préparation. Au niveau 4, applique le niveau 3 mais commence avec dix-huit vies et deux en réserve, soit vingt au maximum. Compare tes scores au sein du même niveau.

8 | Les erreurs fréquentes

Ne mélange pas les deux défausses. Ne gagne pas le pouvoir d'une Connaissance avant d'avoir vaincu son Danger. Ne paie pas deux fois la destruction après une défaite. Ne prends pas gratuitement un Vieillissement pour le choisir : il reste caché. Enfin, zéro vie est autorisé, mais payer une vie supplémentaire devient impossible.

9 | Bien débuter

Accepte quelques défaites peu coûteuses au vert pour retirer les cartes négatives. Regarde les deux Pirates dès le départ : ils indiquent quelle force finale préparer. Ne garde pas seulement beaucoup de cartes ; améliore leur qualité. Utilise les pouvoirs de soin avant de payer un risque, et garde la trace des cartes gratuites et payantes.

10 | Résumé express

- Tire deux Dangers, choisis-en un ; lis sa force à l'étape actuelle.
- Révèle les cartes gratuites une à une, puis paie pour les supplémentaires ; utilise les pouvoirs une fois chacun.
- Force suffisante : gagne la Connaissance. Défaite choisie : paie la différence et détruis des cartes révélées dans ce budget.
- Renouvelle Robinson avec sa défausse et un Vieillissement quand une nouvelle pioche est nécessaire.
- Traverse vert, jaune, rouge, puis gagne les deux Pirates sans pouvoir abandonner leurs combats.
- Un paiement de vie impossible fait perdre ; les deux Pirates vaincus font gagner.

Références et variante

Sources consultées les 27 et 28 octobre 2026. Explications et exemples rédigés pour ce livre.

2F-Spiele : règles et aides officielles
https://2f-spiele.de/service/spielregeln-spielhilfen/

Friday 2011 : livret éditeur complet, copie
https://cdn.1j1ju.com/medias/1e/3b/86-friday-rulebook.pdf

Le plaisir se partage

LE GRAND LIVRE DES JEUX

Créé par Tokiniaina Hervé

Découvrir un jeu, c’est apprendre une nouvelle façon de réfléchir. Le partager, c’est lui donner vie autour d’une table.

Crédits et droits

Les jeux et marques cités appartiennent à leurs auteurs, ayants droit et éditeurs respectifs. La création de ces jeux n’est pas attribuée à l’auteur du livre. Catan est un jeu de Klaus Teuber.

Les explications pédagogiques, exemples et schémas ont été préparés pour ce guide. Les illustrations sont vectorielles et originales ; les visuels des boîtes et des livrets commerciaux ne sont pas reproduits. Les références de chaque jeu sont données dans son chapitre.

Une règle traditionnelle peut comporter plusieurs variantes. Le choix retenu et les conventions familiales éventuelles sont indiqués pour permettre de jouer sans mélanger les systèmes.

Édition enrichie • version 4.0 • 28 octobre 2026