



MES
PLUS BEAUX
Jeux
DE PLATEAU

OLIVIER BALEZ

FLEURUS



MES
PLUS BEAUX
Jeux
DE PLATEAU

OLIVIER BALEZ

FLEURUS



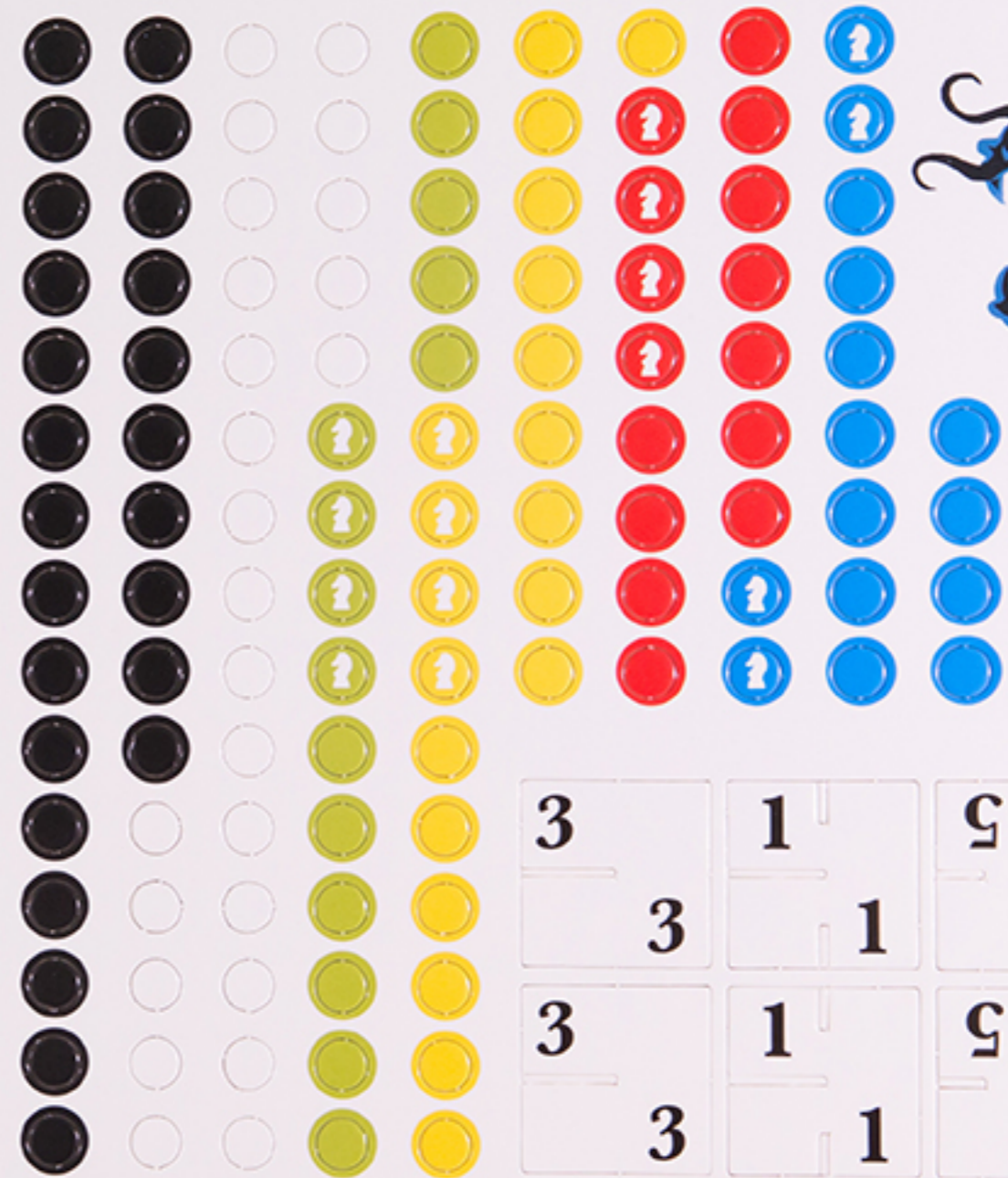
MES PLUS BEAUX
Jeux
DE PLATEAU

OLIVIER BALEZ

FLEURUS

Histoire des JEUX

Depuis toujours et dans toutes les cultures, les hommes ont joué : jeux de force, de logique, d'adresse, de hasard, de rapidité, mais aussi jeux de plateau comme on les appelle communément. D'abord joués à même le sol avec des cases creusées dans la terre, comme c'est encore le cas pour certains jeux traditionnels africains et asiatiques (les mancala), ces différents jeux rythmaient le quotidien des individus et permettaient de renforcer les liens sociaux. Souvent réalisés en pierre ou en bois, de nombreux plateaux de jeu – ainsi que des dés en ivoire, en pierre ou en argile – ont été retrouvés lors de fouilles et témoignent du grand intérêt que nos ancêtres leur portaient. Certains jeux de plateau aux origines très anciennes, voire antiques, existent encore et enrichissent notre patrimoine culturel commun. Leurs règles simples en font une activité où se rencontrent les générations et les individus d'origines, de croyances et de milieux sociaux différents.



Histoire des JEUX

Depuis toujours et dans toutes les cultures, les hommes ont joué : jeux de force, de logique, d'adresse, de hasard, de rapidité, mais aussi jeux de plateau comme on les appelle communément. D'abord joués à même le sol avec des cailloux creusés dans la terre, comme c'est encore le cas pour certains jeux traditionnels africains et asiatiques (les mancala), ces différents jeux rythmaient le quotidien des individus et permettaient de renforcer les liens sociaux. Souvent réalisés en pierre ou en bois, de nombreux plateaux de jeu – ainsi que des dés en ivoire, en pierre ou en argile – ont été retrouvés lors de fouilles et témoignent du grand intérêt que nos ancêtres leur portaient. Certains jeux de plateau aux origines très anciennes, voire antiques, existent encore et enrichissent notre patrimoine culturel commun. Leurs règles simples en font une activité où se rencontrent les générations et les individus d'origines, de croyances et de milieux sociaux différents.



3	1	5	5
	3	1	
3	1	5	5
	3	1	

Les PETITS CHEVAUX

Avant de commencer la partie, chaque joueur pose ses pions sur l'écurie de sa couleur. Le but du jeu est de réaliser le parcours le plus rapidement possible pour amener ses chevaux au centre du plateau. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour sortir un cheval de l'écurie, les joueurs doivent d'abord faire un 6. À chaque fois qu'un joueur fait un 6 au cours de la partie, il est autorisé à rejouer. Si un pion tombe sur une case occupée par un pion adverse, il prend sa place et le renvoie à l'écurie. Mais si deux chevaux de la même couleur sont sur la même case, personne ne peut les dépasser.

Lorsqu'un cheval a fait le tour complet du plateau, il doit faire le chiffre exact pour s'arrêter devant son escalier. Par exemple, si un joueur fait un 4 alors qu'il est à trois cases de l'escalier, il doit avancer de trois cases et reculer d'une. Une fois que le joueur se trouve sur la case située juste devant l'escalier de sa couleur, il doit le faire remonter marche par marche jusqu'au centre du jeu. Pour cela, il doit obtenir à chaque fois le chiffre exact écrit sur la case, puis un 6 pour rentrer à l'écurie.

Le gagnant est le premier joueur à avoir rentré tous ses chevaux à l'écurie.

Jeu de parcours

De la famille du pachisi, jeu national indien du 17^e siècle, ce jeu est apparu en Angleterre à la fin du 18^e siècle sous le nom de ludo (du latin « je joue »). Les pions d'origine ont rapidement cédé la place à des figurines de chevaux, d'où le nom du jeu. Il demeure l'un des jeux de plateau les plus courants et les plus appréciés.

2 à 4 pions par joueur, 1 dé

1 à 4 joueurs
45 minutes
à partir de 5 ans

But du jeu :
rentrer tous ses chevaux à l'écurie.



Les PETITS CHEVAUX

Avant de commencer la partie, chaque joueur pose ses pions sur l'écurie de la même couleur. Le but du jeu est de réaliser le parcours le plus rapidement possible pour amener ses chevaux au centre du plateau. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

2 à 4 pions par joueur, 1 dé

2 à 4 joueurs
45 minutes
dès 5 ans

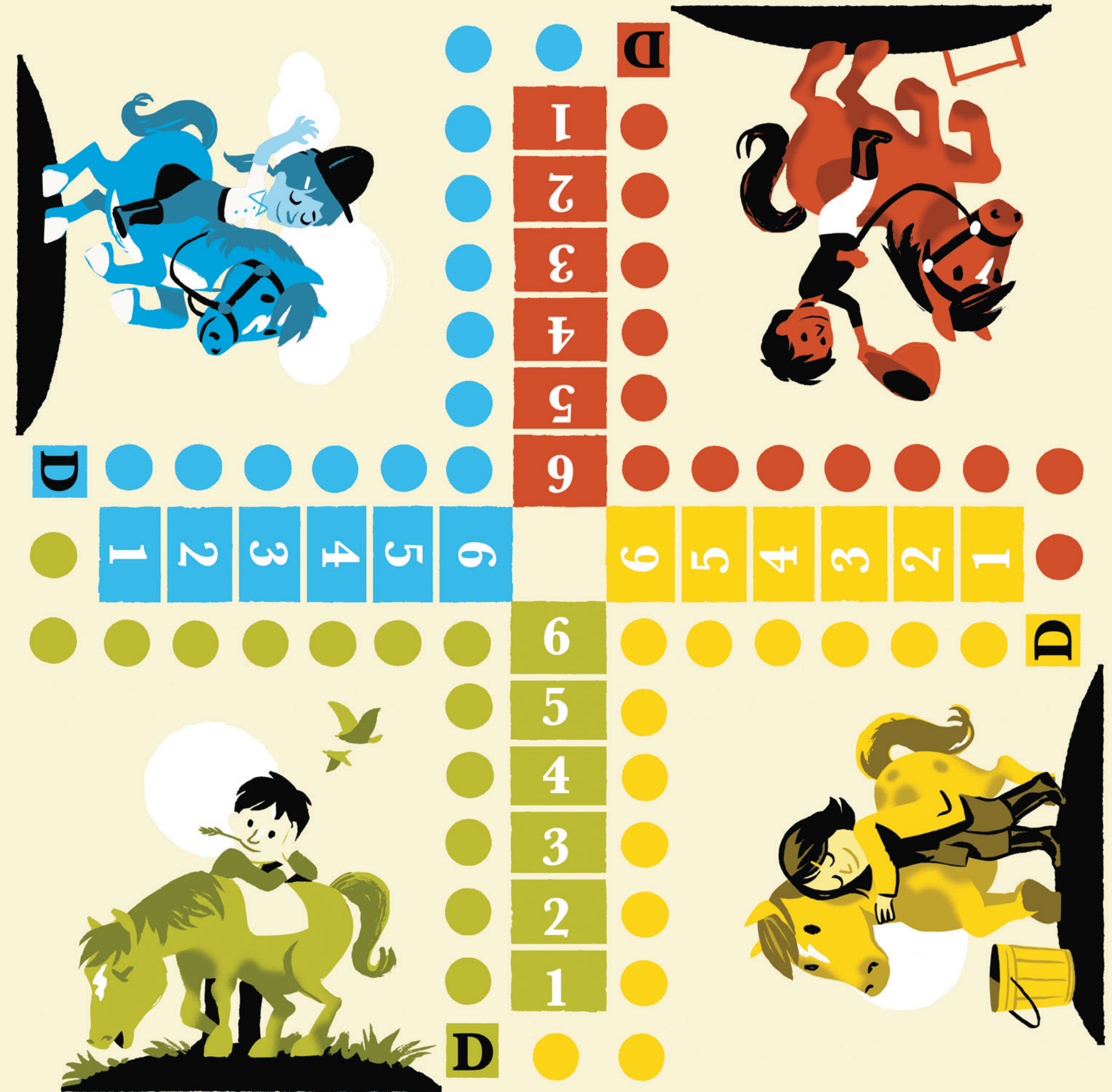
Pour sortir un cheval de l'écurie, les joueurs doivent lancer le dé. À chaque fois qu'un joueur fait un 6 au cours de la partie, il doit à rejouer. Si un pion tombe sur une case occupée, il prend sa place et le renvoie à l'écurie. Mais si deux pions de la même couleur sont sur la même case, personne ne peut les déplacer.

Lorsqu'un cheval a fait le tour complet du plateau, le joueur doit lancer le dé pour obtenir le chiffre exact pour s'arrêter devant son escalier. Par exemple, si un joueur fait un 4 alors qu'il est à trois cases de l'escalier, il doit avancer de trois cases et reculer d'une. Un pion qui se trouve sur la case située juste devant l'escalier de sa couleur, il doit le faire remonter marche par marche jusqu'au centre du jeu. Pour cela, il doit obtenir à chaque fois le chiffre exact écrit sur la case, puis un 6 pour rentrer à l'écurie.

Le gagnant est le premier joueur à avoir rentré tous ses chevaux à l'écurie.

Jeu de parcours

De la famille du *pachisi*, jeu national indien du VI^e siècle, ce jeu est apparu en Angleterre à la fin du XIX^e siècle sous le nom de *Ludo* (du latin « je joue »). Les pions d'origine ont rapidement cédé la place à des figurines de chevaux, d'où le nom du jeu. Il demeure l'un des jeux de plateau les plus courants et les plus appréciés.





JEU de L'OIE

1 pion par joueur, 2 dés

2 à 6 joueurs
30 minutes
dès 5 ans

But du jeu :
arriver le premier
à la dernière case,
la case 63.

Les joueurs lancent une première fois les dés pour savoir qui va commencer: celui qui fait le plus grand nombre débute. Au cours de la partie, si un joueur tombe sur une case déjà occupée par un autre pion, il doit retourner à la case où il se trouvait. S'il tombe sur une case avec une oie, il avance une deuxième fois du nombre de cases indiqué par les dés. Si cela se reproduit, il recommence à avancer.

Il existe également des cases « pièges » ou spéciales:

- case 6, le pont: aller directement à la case 12;
- case 19, l'hôtel: passer une fois son tour;
- case 31, tombé dans le puits: faire un 6 pour en sortir;
- case 42, égaré dans le labyrinthe: reculer jusqu'à la case 30;
- case 52, arrivé en prison: passer deux fois son tour;
- case 58, rencontre avec la mort: retourner à la case départ.

Pour gagner la partie, il faut faire le chiffre exact pour tomber sur la case 63. Par exemple, si un joueur fait un 6 alors qu'il est à quatre cases de la case 63, il doit avancer de quatre cases et reculer de deux.

Jeu de parcours et de hasard

Il semble que ce jeu originaire d'Allemagne remonte au Moyen Âge. Populaire dès le ^{xv} siècle, il est resté très apprécié des petits comme des grands. Certains plateaux de jeu de l'oie sont de véritables œuvres d'art, car ils avaient pour fonction de transmettre un héritage culturel aux jeunes générations et étaient illustrés par des scènes historiques ou mythologiques. En France, le plus ancien plateau de jeu de l'oie date de 1601. Le médecin de Louis XIII, Héroard, note dans son journal que l'enfant royal aimait beaucoup jouer à ce jeu. Décliné sous de nombreuses formes, ce jeu continue d'enchanter jeunes et moins jeunes grâce à sa simplicité.





ÉCHELLES & SERPENTS

1 pion par joueur, 1 dé

2 à 6 joueurs
30 minutes environ
dès 5 ans

But du jeu :
arriver le premier à la case 100.

Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs jouent à tour de rôle en lançant le dé. Lorsqu'un joueur fait un 6, il a le droit de rejouer.

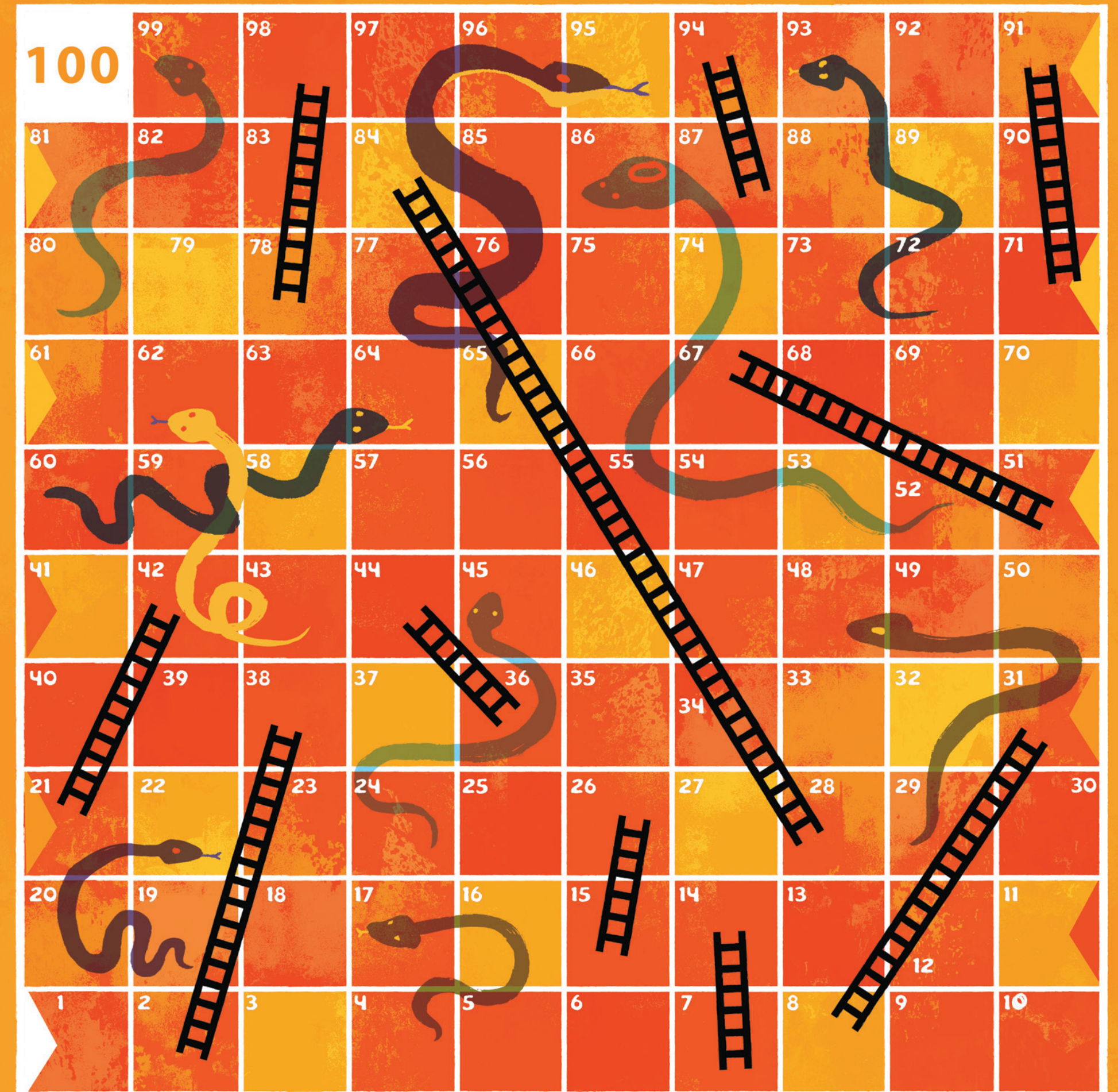
Celui qui tombe sur une case dans laquelle il y a le pied d'une échelle doit monter jusqu'à la case en haut de l'échelle. Celui qui tombe sur une case dans laquelle il y a la tête d'un serpent doit descendre dans la case où se trouve la queue du serpent.

Si un joueur tombe sur une case normale, il ne se passe rien de particulier. En revanche, s'il arrive sur une case déjà occupée par un pion adverse, il retourne à la case départ.

Le premier joueur arrivé à la case 100 a gagné. Attention, il faut faire le chiffre exact pour tomber sur la case 100. Par exemple, si un joueur fait un 5 alors qu'il est à deux cases de la case 100, il doit avancer de deux cases et reculer de trois. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur.

Jeu de parcours

Ce jeu vient d'un jeu hindou, le *moksha-patamu*, qui avait pour but d'enseigner aux enfants la différence entre le Bien et le Mal. De façon symbolique, il représente l'élévation morale d'une personne tout au long de sa vie avant d'atteindre le ciel : le chemin est raccourci par les bonnes actions, symbolisées par les échelles, et rallongé par les mauvaises actions, symbolisées par les serpents. À la fin du XIX^e siècle, le jeu arrive en Angleterre et en Occident et devient rapidement populaire dans le monde entier.





5 pions par joueur
11 barricades, 1 dé

2 à 4 joueurs
30-45 minutes
dès 6 ans

But du jeu :
être le premier à amener un de
ses pions sur le point d'arrivée en haut.

Les BARRICADES

Au début de la partie, les joueurs placent leurs pions dans leur maison en bas du plateau. Les barricades sont placées sur les cases blanches. Le joueur le plus jeune commence. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance du nombre de points indiqué par le dé. Il est possible d'aller dans toutes les directions (en avant, en arrière, sur le côté), mais on ne peut pas revenir sur ses pas lors du même tour. Si un joueur fait un 6, il déplace son pion de six cases, puis relance le dé. Un pion peut en dépasser un autre quelle que soit sa couleur, mais il ne peut jamais y avoir deux pions sur la même case. Si un joueur tombe sur une case déjà occupée, il renvoie le pion adverse à son point de départ.

Un pion ne peut pas passer une barricade. Pour poursuivre sa route, il doit faire le nombre exact pour tomber sur la case de la barricade et il peut alors prendre sa place. Au tour suivant, il pourra remettre la barricade là où elle se trouvait ou la déplacer sur une case inoccupée, soit pour protéger ses pions, soit pour gêner ceux de ses adversaires. Les barricades ne peuvent pas être mises sur la ligne de départ qui doit rester libre tout au long de la partie. Si un pion se trouve à l'emplacement d'une barricade et qu'un autre pion adverse y tombe, le premier est renvoyé à sa case départ et perd le privilège de déplacer la barricade. Si tous les pions d'un joueur sont bloqués, il passe son tour.

Jeu de parcours

Apparu en Allemagne à la fin du XIX^e siècle et popularisé en Europe et aux États-Unis au début du XX^e siècle, le jeu des barricades, originaire d'Inde, descend du *pachisi*, tout comme les petits chevaux. Ce jeu de parcours a pour particularité d'être jalonné d'obstacles, les barricades, d'où son appellation.



MES PLUS BEAUX JEUX DE PLATEAU

Illustré par Olivier Balez.

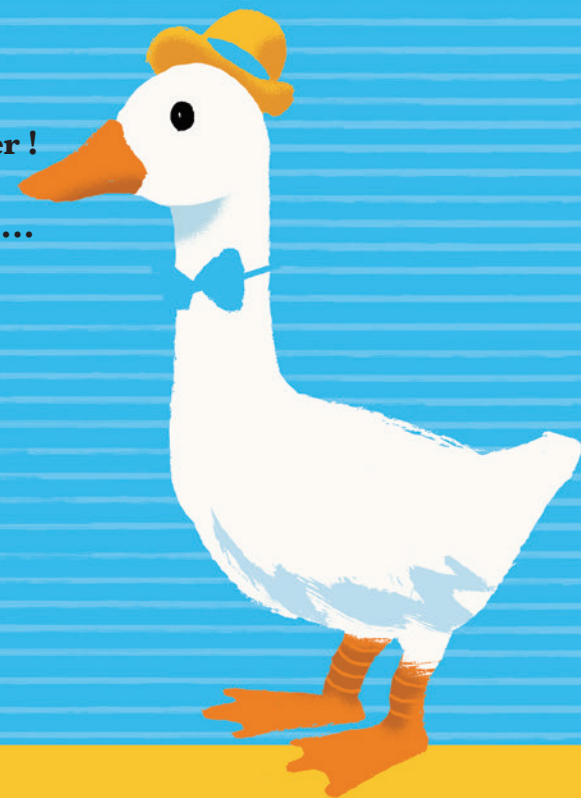


**Les plus grands jeux traditionnels
superbement illustrés à redécouvrir en famille !**

**Une rencontre entre cultures et générations se mêle
à un fascinant voyage dans le temps : de l'Égypte antique
à nos jours, enfants et « grands enfants » n'ont jamais cessé de jouer !**

**Jeu des petits chevaux, de dames chinoises, de l'oie, des barricades...
Nos jeux de toujours pour s'amuser à deux, quatre, six ou plus,
et tous les accessoires pour réaliser la partie :
plateaux, pions, dés et règles des jeux.**

**Les dés sont lancés,
la partie commence !**



MDS : 592486

FLEURUS

Direction : Guillaume Arnaud, Guillaume Pô
Direction éditoriale : Emmanuelle Braine Bonnaire
Édition : Aude Hardy
Direction artistique : Elisabeth Hebert
Fabrication : Thierry Dubus et Axelle Hosten



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Petites pièces. Risque d'étouffement.
Fleurus Éditions, 15-27 rue Moussorgski - 75895 Paris cedex 18, France.
Imprimé en Chine par Toppan Excel en juillet 2017

Dépôt légal : septembre 2017
1^{re} édition. N° d'édition : J17172.
Loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.
Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation strictement réservés pour tous pays.