



Gomoku

<i>Nombre de joueurs</i>	2	
<i>Difficulté des règles</i>	simples	
<i>Richesse stratégique</i>	moyenne	
<i>Durée indicative</i>	10 minutes	

Histoire

- Gomoku signifie littéralement “alignement des cinq yeux” en japonais.
- De nombreuses règles alternatives existent : Renju, Wuzi qi...

Position initiale / Préparation

- Le Gomoku se joue sur un plateau de jeu de Go (Goban), quadrillé de 19 lignes horizontales et verticales qui forment 361 intersections.
- Au Gomoku, les joueurs ne reçoivent que 60 pions chacun.
- Au Renju et au Wuzi qi, on n'utilise que 15x15 intersections.
- Le plateau est initialement vide.

Règle du jeu

- Les blancs commencent.
- Chaque joueur pose à son tour un pion à sa couleur sur l'une des intersections du Goban.
- Au Wuzi qi, après la pose du 3ème pion, les noirs ont la possibilité de changer de couleur.
- Au Renju, il est interdit de réaliser de double série de 3 ou 4 pions alignés ou séparés par une seule intersection (ce que l'on appelle un "trois-trois" ou un "quatre-quatre") ;

Fin du jeu

- Le premier joueur à aligner 5 pions à sa couleur gagne.
- Au Renju, un alignement de plus de 5 pions ne compte pas.

Notation d'une partie

- On utilise un système de coordonnées pour représenter chaque intersection de la grille, comme aux échecs.



Super Morpion

<i>Nombre de joueurs</i>	2	
<i>Difficulté des règles</i>	simples	
<i>Richesse stratégique</i>	moyenne	
<i>Durée indicative</i>	5 minutes	

Position initiale / Préparation

- Un plateau composé de 9 morpions constitués chacun de 9 cases.
- Des pions blancs et noirs de petite taille pour jouer dans chaque morpion.
- Des marqueurs blancs et noirs de grande taille pour indiquer le gain d'un morpion par l'un des joueurs.

Règle du jeu

- Les ronds commencent.
- A chaque tour de jeu, le joueur pose un pion dans une des neuf cases d'un morpion.
- Au premier coup, les ronds peuvent placer leur premier pion dans n'importe quel morpion.
- Ensuite, chaque joueur devra jouer dans le morpion correspondant au dernier coup joué par son adversaire. Par exemple, si l'un des joueurs vient de jouer dans la case b3 d'un morpion, le suivant devra jouer dans le morpion numéro 2.
- Dans le cas où un des joueurs envoie son adversaire dans un morpion déjà gagné ou complet, le joueur suivant peut jouer à n'importe quel endroit du plateau.
- Chaque fois qu'un joueur réalise un alignement de 3 pions en ligne, colonne ou diagonale dans un morpion, il gagne ce morpion et y place un marqueur à sa couleur.

Fin du jeu

- Le but de ce jeu est de constituer (comme au morpion) un alignement de 3 marqueurs en ligne, colonne ou diagonale.
- Lorsque plus aucun coup ne peut être joué, le joueur ayant placé 5 marqueurs ou plus gagne la partie.

Notation d'une partie

- Chaque coup est représenté par un triplet <numéro du morpion> - <case du morpion>.

Puissance 4

<i>Nombre de joueurs</i>	2
<i>Difficulté des règles</i>	simples
<i>Richesse stratégique</i>	faible
<i>Durée indicative</i>	5 minutes



Position initiale / Préparation

- Une grille initialement vide comportant 6 rangées et 7 colonnes.
 - Chaque joueur dispose de 21 pions à sa couleur.

Règle du jeu

- Les blancs commencent.
 - Tour à tour les deux joueurs placent un pion dans la colonne de leur choix.
 - Le pion coulisse alors jusqu'à la position la plus basse possible dans cette colonne à la suite de quoi c'est à l'adversaire de jouer.

Fin du jeu

- Le vainqueur est le joueur qui réalise le premier un alignement (horizontal, vertical ou diagonal) consécutif d'au moins quatre pions de sa couleur.
 - Si aucun des deux joueurs n'a réalisé un tel alignement alors que toutes les cases de la grille de jeu sont remplies, la partie est déclarée nulle.

Notation d'une partie

- On indiquera la colonne jouée, en désignant les colonnes en face des blancs, de gauche à droite, par 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7.



Quarto

<i>Nombre de joueurs</i>	2
<i>Difficulté des règles</i>	simples
<i>Richesse stratégique</i>	moyenne
<i>Durée indicative</i>	5 minutes



Position initiale / Préparation

- Un plateau de 16 cases.
- 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères : claire ou foncée, ronde ou carrée, grande ou petite, pleine ou creuse.
- En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

Règle du jeu

- Le premier joueur est tiré au sort.
- Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire.
- Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire.
- A son tour, celui-ci la place sur une case libre, et ainsi de suite...

Fin du jeu

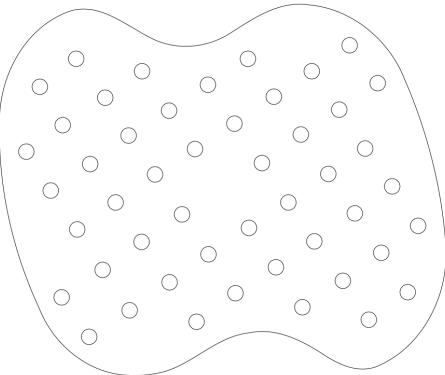
- Un joueur fait "quarto" et gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée, il crée un alignement de 4 pièces ayant au moins une caractéristique commune.
- Il n'est pas obligé d'avoir lui-même déposé les 3 autres pièces.

Notation d'une partie

- Des majuscules dénotent une grande pièce, des minuscules une petite.
- On utilise des initiales pour chaque autre caractéristique de la pièce sélectionnée :
 - Forme : Ronde/Carrée
 - Couleur : Blanche/Noire
 - Dessus : Pleine/Creuse
- On utilise un système de coordonnées comme aux échecs pour indiquer la case du plateau où le joueur a choisi de placer la pièce donnée par son adversaire.
- Un coup correspond à une coordonnée, suivie des caractéristiques de la pièce sélectionnée.

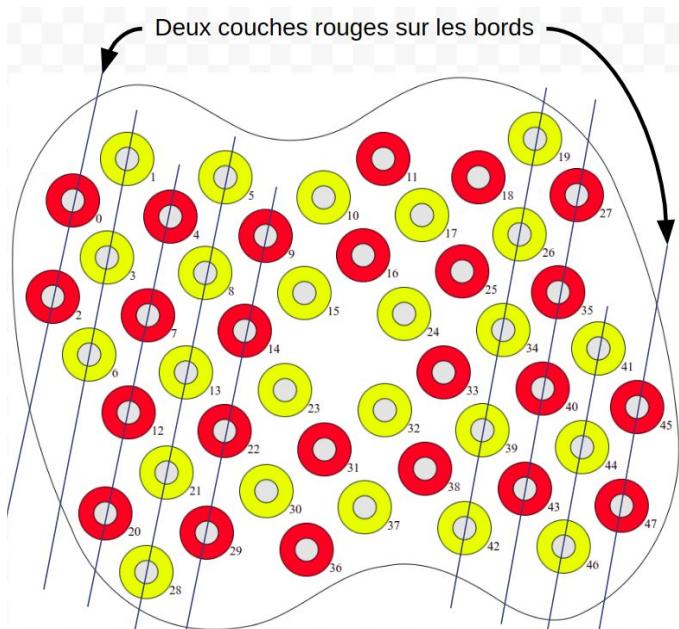
4			
3			
2			
1			
	a	b	c
	d		

Avalam

<i>Nombre de joueurs</i>	2	
<i>Difficulté des règles</i>	simples	
<i>Richesse stratégique</i>	riche	
<i>Durée indicative</i>	10 minutes	

Position initiale / Préparation

- Un plateau de 48 emplacements
- 24 pions jaunes, 24 pions rouges
- Dans la position initiale, les pions sont répartis en couches, en commençant par des couches rouges sur les bords.



Règle du jeu

- Les jaunes commencent
- Chaque joueur joue à son tour, en déplaçant une pile ou un pion, quelle que soit sa couleur
 - On peut donc déplacer des pions de la couleur de l’adversaire
- Un déplacement correspond toujours à un empilement d’une pile ou d’un pion, sur une pile ou un pion situé sur une case **voisine** (horizontalement, verticalement ou en diagonale)
 - Un pion “isolé” ne peut donc plus être déplacé
- Il est interdit de construire des piles de plus de 5 pions

Fin du jeu

- On joue jusqu’à ce qu’il ne reste plus aucun coup possible
- Le vainqueur est celui qui a le plus de colonnes dont le sommet porte sa couleur
 - En cas d’égalité, le joueur ayant le plus de colonnes de 5 pions gagne

Notation d’une partie

- Pour chaque coup, on utilise deux entiers caractérisant la case de départ et la case d’arrivée de la pile déplacée



Jeu de Hex

<i>Nombre de joueurs</i>	2	
<i>Difficulté des règles</i>	simples	
<i>Richesse stratégique</i>	riche	
<i>Durée indicative</i>	10 minutes	

Position initiale / Préparation

- Plusieurs tailles de plateau existent : 9x9, 11x11, 14x14, 19x19.
- Au début du jeu, le plateau est vide.

Règle du jeu

- L'un des joueurs a les blancs, l'autre les noirs.
- Les blancs commencent.
- Chaque joueur pose un pion à son tour sur une case libre du plateau.

Fin du jeu

- Le premier joueur à avoir relié les deux bords de sa couleur avec ses pions a gagné.

Notation d'une partie

- Pour chaque coup, on utilise des coordonnées algébriques pour indiquer à quel endroit le joueur choisit de poser son pion.



Paletto

<i>Nombre de joueurs</i>	2
<i>Difficulté des règles</i>	simples
<i>Richesse stratégique</i>	riche
<i>Durée indicative</i>	5 minutes



Position initiale / Préparation

- Le plateau est composé de 36 cases, dans lesquelles les joueurs commencent par placer 36 pièces de jeu de 6 couleur différentes, de sorte qu'aucune pièce ne se trouve à côté d'une autre pièce de même couleur, verticalement ou horizontalement.

Règle du jeu

- Chaque joueur doit prendre à son tour une ou plusieurs pièces d'une même couleur et les poser devant lui, de façon à ce que tout le monde puisse les voir. Pour qu'une pièce puisse être prise, deux conditions doivent être réunies :
 - il faut qu'elle jouxte au moins deux côtés libres, c'est à dire qu'elle soit adjacente à un ou deux bords du plateau de jeu et/ou à une ou plusieurs cases inoccupées. Ainsi, en début de partie, on ne peut prendre que les pièces situées aux 4 coins du plateau...
 - il faut qu'à l'issue du tour, toutes les pièces restantes soient encore connectées, en angle droit ou en ligne droite.

Fin du jeu

- Le vainqueur de la partie est le joueur qui, soit prend possession de l'ensemble des 6 pièces d'une même couleur, soit s'empare de la dernière pièce du plateau.

Notation d'une partie

- A suivre...



Pontu

<i>Nombre de joueurs</i>	2	
<i>Difficulté des règles</i>	simples	
<i>Richesse stratégique</i>	moyenne	
<i>Durée indicative</i>	5 minutes	

Position initiale / Préparation

- Pontu est un jeu composé d'un plateau de 25 cases pouvant être reliées par 40 ponts amovibles.
- La position initiale est obtenue en plaçant les 40 ponts sur le plateau dans les emplacements prévus de manière à relier entre elles toutes les cases.
- Chaque joueur à tour de rôle place une de ses pièces sur une case libre du plateau.
 - Dans la version en ligne, les emplacements de départ des joueurs sont toujours les mêmes.

Règle du jeu

- Chacun leur tour, les joueurs doivent déplacer obligatoirement l'un de leurs pions d'une case en passant par un pont, et ensuite enlever un pont quelconque du plateau.
- Deux pions ne peuvent se retrouver sur la même case.
- Dans le cas où un joueur ne peut pas bouger son ou ses pions restants, mais qu'il n'est pas isolé mais juste bloqué par des pions adverses, il peut à son tour juste enlever un pion du plateau sans bouger un de ses pions.

Fin du jeu

- Le but du jeu est d'isoler les pions de l'adversaire de sorte qu'il ne dispose plus d'aucun déplacement valide. Le dernier joueur à pouvoir déplacer au moins un pion gagne la partie.

Notation d'une partie

- A suivre...



Kengi / Kenji

<i>Nombre de joueurs</i>	2	<p style="text-align: center;">Joueur Nord</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>vert</td><td>vert</td><td>blanc</td><td>orange</td><td>orange</td></tr> <tr><td>4</td><td>vert</td><td>vert</td><td>blanc</td><td>orange</td><td>orange</td></tr> <tr><td>3</td><td>vert</td><td>rouge</td><td>blanc</td><td>orange</td><td>noir</td></tr> <tr><td>2</td><td>rouge</td><td>rouge</td><td>blanc</td><td>noir</td><td>noir</td></tr> <tr><td>1</td><td>rouge</td><td>rouge</td><td>blanc</td><td>noir</td><td>noir</td></tr> </table> <p style="text-align: center;">a b c d e</p> <p style="text-align: center;">Joueur Sud (joue le 1er coup)</p>	5	vert	vert	blanc	orange	orange	4	vert	vert	blanc	orange	orange	3	vert	rouge	blanc	orange	noir	2	rouge	rouge	blanc	noir	noir	1	rouge	rouge	blanc	noir	noir
5	vert	vert	blanc	orange	orange																											
4	vert	vert	blanc	orange	orange																											
3	vert	rouge	blanc	orange	noir																											
2	rouge	rouge	blanc	noir	noir																											
1	rouge	rouge	blanc	noir	noir																											
<i>Difficulté des règles</i>	simples																															
<i>Richesse stratégique</i>	riche																															
<i>Durée indicative</i>	5 minutes																															

Position initiale / Préparation

- Le jeu de Kengi est composé de 25 cases sur lesquelles sont initialement posés 25 pions de 5 couleurs différentes, comme ci-contre. Deux joueurs se font face, respectivement placés au nord et au sud du plateau.

Règle du jeu

- Chacun à leur tour, les joueurs doivent prendre un pion ou une pile parmi ceux situées les plus proches d'eux sur chaque colonne, et empiler ce pion ou cette pile sur tout autre pion de leur choix, ou sur une autre pile commencée à condition que la tour obtenue ne comporte pas deux fois la même couleur.
- On peut choisir de jouer soit le pion au sommet d'une pile, soit la pile complète.
- On peut alimenter une case vide uniquement à l'aide d'un pion prélevé au sommet d'une pile.
- On doit attendre un coup avant de rebouger un pion ou une pile que l'adversaire vient de déplacer, mais on peut - sans attendre - empiler dessus.

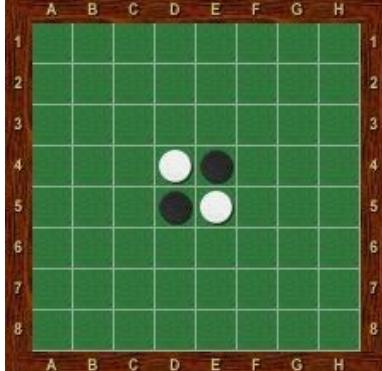
Fin du jeu

- Le joueur qui parvient le premier à terminer une pile de 5 pions de couleurs différentes gagne la partie.

Notation d'une partie

- A suivre...

Othello

<i>Nombre de joueurs</i>	2	
<i>Difficulté des règles</i>	simples	
<i>Richesse stratégique</i>	riche	
<i>Durée indicative</i>	15 minutes	

Position initiale / Préparation

- Un plateau de 64 cases et 64 pions bicolores : blancs dessus, noirs dessous.
- La position initiale comporte 4 pions comme indiqué dans l'illustration ci-dessus.

Règle du jeu

- Les joueurs choisissent une couleur, noir ou blanc. Ils joueront toujours avec la même couleur et poseront toujours leurs pions avec la face de cette couleur visible. Par convention, les noirs commencent.
- A son tour, chaque joueur pose un pion, de manière que ce pion entoure en ligne droite un ou plusieurs pions adverses. Si c'est impossible, le joueur passe son tour.
 - « Entourer » signifie encadrer un pion ou une rangée de pions adverses entre un de nos pions déjà posés et le pion qui vient d'être posé. Ces pions doivent tous être sur la même ligne droite continue.
- Il faut ensuite retourner ces pions adverses entourés, qui changent de couleur. Si le placement du nouveau pion le permet, il est possible de retourner plusieurs rangées de pions adverses à la fois, dans toutes les directions : horizontalement, verticalement et en diagonale.
 - Un pion adverse qui vient d'être entouré par un pion qui vient lui-même d'être retourné, ne peut pas être retourné à son tour.
- Il n'y a pas de limite quant au nombre de pions qui peuvent être retournés ; en revanche il est obligatoire de retourner tous les pions entourés, même si ce n'est pas à notre avantage.
- Il est interdit de passer son tour si l'on a la possibilité de jouer.

Fin du jeu

- La partie se termine lorsqu'aucun des deux joueurs ne peut plus poser de pions, c'est-à-dire soit lorsque l'un des deux joueurs n'a plus de pions de sa couleur sur le plateau, soit lorsque le plateau de jeu est entièrement rempli.
- Si un joueur n'a plus de pions de sa couleur sur le plateau, il perd la partie.
- Si le plateau est plein, le joueur qui totalise le maximum de pions de sa couleur gagne la partie.

Notation d'une partie

- On dénote chaque coup par les coordonnées de sa case de pose, en utilisant une notation algébrique comme aux échecs.



Mako 10 sur 10

<i>Nombre de joueurs</i>	2	
<i>Difficulté des règles</i>	simples	
<i>Richesse stratégique</i>	simple	
<i>Durée indicative</i>	5 minutes	

Position initiale / Préparation

- Le plateau est composé de 49 tiges dont 10 bleues et 10 rouges. Au départ, toutes les tiges sont relevées et placées comme dans le diagramme ci-dessus.

Règle du jeu

- Chaque joueur à son tour appuie sur une tige pour la faire descendre, à condition qu'elle soit immédiatement voisine de la précédente tige appuyée.

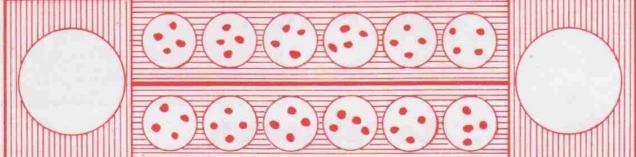
Fin du jeu

- Le jeu s'arrête lorsqu'aucune tige voisine de la dernière appuyée n'est en position haute. Le joueur étant parvenu à faire descendre le plus grand nombre de tiges à sa couleur a gagné.

Notation d'une partie

- A suivre...

Awele

<i>Nombre de joueurs</i>	2	
<i>Difficulté des règles</i>	simples	
<i>Richesse stratégique</i>	riche	
<i>Durée indicative</i>	10 minutes	

Position initiale / Préparation

- Un plateau divisé en deux territoires (« Nord » et « Sud ») de 6 trous chacun.
- Dans la position initiale, chaque trou contient 4 graines. Il y a donc 48 graines en tout.
- On choisit un sens de rotation qui vaudra pour toute la partie, ainsi que le joueur qui commencera la partie.

Règle du jeu

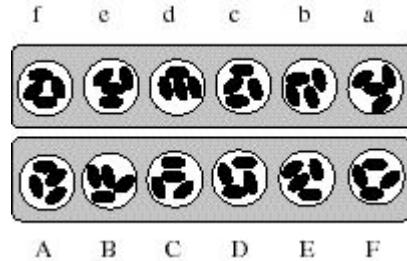
- Chacun à son tour, un joueur choisit un des trous de son camp, puis il les égrène dans toutes les cases qui suivent sur sa rangée puis sur celle de son adversaire suivant le sens de rotation (une graine dans chaque trou après celui où il a récupéré les graines).
- On ne saute pas de case lorsqu'on égrène sauf lorsqu'on a douze graines ou plus, c'est-à-dire qu'on fait un tour complet. Dans ce cas, on ne remplit pas la case dans laquelle on vient de prendre les graines.
- Si sa **dernière** graine tombe dans un trou du camp adverse et qu'il y a maintenant deux ou trois graines dans ce trou, le joueur récupère ces deux ou trois graines et les met de côté. Ensuite il regarde la case précédente : si elle est dans le camp adverse et contient deux ou trois graines, il récupère ces graines, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à son camp ou jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de graines différent de deux ou trois.
- Il faut « nourrir » l'adversaire, c'est-à-dire que, quand celui-ci n'a plus de graines, il faut absolument jouer un coup qui lui permette de rejouer ensuite.
- Si un coup devait prendre toutes les graines adverses, alors le coup peut être joué, mais aucune capture n'est faite : il ne faut pas « affamer » l'adversaire.

Fin du jeu

- La partie s'arrête quand un des joueurs a capturé au moins 25 graines (soit plus de la moitié), quand il n'est plus possible de capturer d'autres graines ou quand l'un des joueurs n'a plus de graines dans son camp sans qu'il soit possible à son adversaire de le nourrir (fin par « famine », toutes les graines restantes vont à celui qui peut encore jouer).
- Le but du jeu est d'avoir récupéré le plus de graines à la fin de la partie.

Notation d'une partie

- On dénote par une lettre minuscule ou majuscule les trous de chacun des joueurs, de gauche à droite.





Jeu de Hex

<i>Nombre de joueurs</i>	2	
<i>Difficulté des règles</i>	simples	
<i>Richesse stratégique</i>	riche	
<i>Durée indicative</i>	10 minutes	

Position initiale / Préparation

- Plusieurs tailles de plateau existent : 9x9, 11x11, 14x14, 19x19.
- Au début du jeu, le plateau est vide.

Règle du jeu

- L'un des joueurs a les blancs, l'autre les noirs.
- Les blancs commencent.
- Chaque joueur pose un pion à son tour sur une case libre du plateau.

Fin du jeu

- Le premier joueur à avoir relié les deux bords de sa couleur avec ses pions a gagné.

Notation d'une partie

- Pour chaque coup, on utilise des coordonnées algébriques pour indiquer à quel endroit le joueur choisit de poser son pion.