

## JEUX DE PLATEAU

JEU DE L'OIE  
JEU DE DAMES  
QUI PERD GAGNE  
LES DAMES DE BIAIS  
JEU DE DAMES ROYALES  
JEU DE DAMES ITALIENNES  
LOUP ET BREBIS  
LES PUCES MOQUEUSES  
LES CAVALIERS  
LES DAMES CHINOISES  
LE KORÉNO  
LE JEU DU SANDWICH  
HALMA  
LE JEU DE LA FORMULE 1  
LA SUITE DE KITTY



## JEUX DE CARTES

LA BATAILLE ROYALE  
LE BRELAN DE KITTY  
LE POLIGNAC  
LE SECRET DE KITTY  
LA BATAILLE FERMÉE  
LE VIEUX GARÇON  
LA BATAILLE CORSE

## TOURS DE MAGIE

CARTES DEVINÉES  
LE DEVIN  
ROI ET REINE  
LA CARTE RETROUVÉE  
LE JEU PAR LE CŒUR

## Contenu

1 damier \* 1 jeu de l'oie \* 24 pions \* 1 jeu de 32 cartes \* 4 figurines \* 1 dé \* 1 règle de jeux illustrée

## RÉUSSITES

LES FAMILLES  
L'ORDRE PARFAIT  
LES 4 COULEURS  
LES 8 CŒURS  
LA RÉUSSITE DES ALLIANCES  
AS MAÎTRE  
LA GRANDE SÉRIE

## JEUX DE PIONS

LE POUSSE-POUSSE  
MINI MÉMO DE KITTY  
VISE JUSTE !  
LE GOLF DE KITTY  
LE TOURNOI INDIEN

## JEUX DE DÉ

LE 21 MAGIQUE  
LE GRAND CŒUR  
LES 5 PIÈCES D'OR  
LE 1 MALÉFIQUE  
LA FAMILLE ROYALE  
LA BALANÇOIRE  
LE SULTAN  
LE MOINEAU  
LES 6 COUPS  
PROGRESSION  
LA PUCE



© 1976, 2009 SANRIO CO., LTD.

# Hello Kitty

## 50 règles de jeux



Pour toute la famille \* de 4 à 99 ans \*



DUJARDIN

# Hello Kitty

## 50 règles de jeux

### ✿ JEUX DE PLATEAU ✿

1	JEU DE L'OIE	4
2	JEU DE DAMES	4
3	QUI PERD GAGNE	5
4	LES DAMES DE BIAIS	6
5	JEU DE DAMES ROYALES	6
6	JEU DE DAMES ITALIENNES	6
7	LOUP ET BREBIS	7
8	LES PUCES MOQUEUSES	7
9	LES CAVALIERS	8
10	LES DAMES CHINOISES	8
11	LE KORÉNO	9
12	LE JEU DU SANDWICH	10
13	HALMA	10
14	LE JEU DE LA FORMULE 1	11
15	LA SUITE DE KITTY	11

### ✿ JEUX DE CARTES ✿

16	LA BATAILLE ROYALE	12
17	LE BRELAN DE KITTY	12
18	LE POLIGNAC	13
19	LE SECRET DE KITTY	13
20	LA BATAILLE FERMÉE	14
21	LE VIEUX GARÇON	15
22	LA BATAILLE CORSE	15

### ✿ RÉUSSITES ✿

23	LES FAMILLES	16
24	L'ORDRE PARFAIT	16
25	LES 4 COULEURS	17
26	LES 8 CŒURS	17

27	LA RÉUSSITE DES ALLIANCES	17
28	AS MAÎTRE	18
29	LA GRANDE SÉRIE	18

### ✿ JEUX DE PIONS ✿

30	LE POUSSE-POUSSE	19
31	MINI MÉMO DE KITTY	19
32	WISE JUSTE !	20
33	LE GOLF DE KITTY	20
34	LE TOURNOI INDIEN	21

### ✿ TOURS DE MAGIE ✿

35	CARTES DEVINÉES	22
36	LE DEVIN	23
37	ROI ET REINE	23
38	LA CARTE RETROUVÉE	24
39	LE JEU PAR LE CŒUR	25

### ✿ JEUX DE DÉ ✿

40	LE 21 MAGIQUE	26
41	LE GRAND CŒUR	26
42	LES 5 PIÈCES D'OR	27
43	LE 1 MALÉFIQUE	27
44	LA FAMILLE ROYALE	27
45	LA BALANÇOIRE	28
46	LE SULTAN	29
47	LE MOINEAU	29
48	LES 6 COUPS	30
49	PROGRESSION	30
50	LA PUCE	31

✿ JEUX  
DE PLATEAU

✿ JEUX  
DE CARTES

✿ RÉUSSITES ✿

✿ JEUX  
DE PIONS

✿ TOURS  
DE MAGIE

✿ JEUX  
DE DÉ

2



## 1. JEU DE L'OIE

2 à 4 joueurs \* Plateau du jeu de l'oie  
4 figurines \* 1 dé

**Atteins la case 63 en premier !**

**Déroulement de la partie :** Chaque joueur place son pion en dehors du plateau, devant la case 1.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Chacun lance le dé et déplace sa figurine d'autant de cases que le dé l'indique.

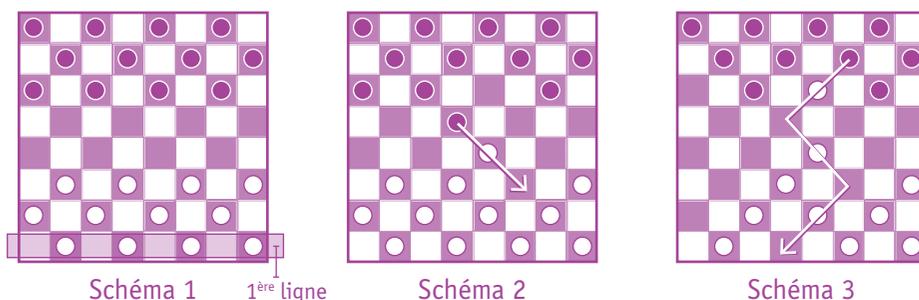
Lorsque le joueur tombe sur une case avec une oie, il a le droit de rejouer. S'il tombe sur les cases suivantes, il devra effectuer l'action correspondante :

- **Case pont (6) :** Le joueur déplace son pion jusqu'à la prochaine case pont (12).
- **Case hôtel des petits amis (19 et 53) :** Le joueur se repose à l'hôtel des petits amis, il passe un tour.
- **Case grenouille (26) :** Le joueur avance de 3 cases.
- **Case demi-tour (28) :** Le joueur revient à la case 1.
- **Case puits (31) :** Le joueur y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe sur cette même case et l'en libère.
- **Case sieste (42) :** Le joueur revient à la case 30.
- **Case citrouille (43) :** Le joueur doit reculer de 3 cases sur le plateau.
- **Case manoir enchanté (52) :** Le joueur reste enfermé dans le manoir enchanté pendant 2 tours consécutifs, à moins qu'un autre joueur ne tombe sur cette case. Dans ce cas, il est libéré et pourra alors lancer le dé lorsque ce sera son tour de jouer. Il faut arriver à la case 63 par un jet de dé exact, sinon le joueur doit reculer d'autant de cases qu'il a de points en trop.

## 2. JEU DE DAMES

2 joueurs \* Damier \* 24 pions

**Prends tous les pions de ton adversaire ou bloque-les pour les empêcher de se déplacer !**



**Préparation :** Chaque joueur choisit une couleur de pion et dispose 12 pions de cette couleur comme sur le schéma 1.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence. Chaque joueur déplace un pion par tour. Les pions avancent d'une case en diagonale. Les pions ne peuvent aller en arrière sauf lorsque l'on prend. Le but du jeu est de prendre tous les pions de son adversaire en sautant par-dessus, à condition qu'il y ait une case vide derrière (cf. schéma 2). Un joueur peut prendre plusieurs pions à son adversaire s'il y a entre chaque pion adverse une case vide à occuper (cf. schéma 3). Lorsqu'un pion parvient à la première ligne du camp adverse, il devient une dame : le joueur le retourne afin de l'identifier pendant le reste de la partie. La dame a le droit de se déplacer sur toute la longueur du plateau en diagonale et peut prendre tous les pions adverses qui se trouvent sur sa route à condition qu'il y ait une case vide entre chaque pion. La dame ne peut se faire manger que par une autre dame. Les joueurs ont donc tout intérêt à posséder une dame le plus vite possible.

**Le gagnant** est celui qui a mangé tous les pions de son adversaire en premier.

## 3. QUI PERD GAGNE

2 joueurs \* Damier \* 24 pions

**Fais-toi prendre tous tes pions ! (l'inverse du jeu de dames)**

**Préparation :** Chaque joueur choisit une couleur de pion et dispose 12 pions de cette couleur comme pour jouer au jeu de dames.

**Déroulement de la partie :** Chaque joueur choisit une couleur de pion et dispose 12 pions de cette couleur comme pour jouer au jeu de dames. Le joueur le plus jeune commence. Les pions avancent d'une case en diagonale et ne peuvent aller en arrière, sauf lorsque l'on prend. Les joueurs sont obligés de prendre lorsque l'occasion se présente. Le pion qui parvient à la dernière ligne du camp adverse devient une dame. La dame a le droit de se déplacer sur toute la longueur du plateau en diagonale et a l'obligation de prendre tous les pions adverses qui se trouvent sur sa route, à condition qu'il y ait une case vide entre chaque pion.

**Le gagnant** est celui qui n'a plus de pion ou qui s'est mis dans l'impossibilité de jouer.

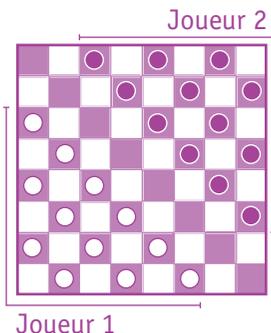
## 4. LES DAMES DE BIAIS

2 joueurs \* Damier \* 24 pions

Mange tous les pions de ton adversaire ou bloque-les pour les empêcher de se déplacer !

Même règle que le jeu de dames, mais les pions sont positionnés comme sur le schéma.

Le gagnant est celui qui a mangé tous les pions de son adversaire en premier.



## 5. JEU DE DAMES ROYALES

2 joueurs \* Damier  
24 pions

Mange tous les pions de ton adversaire ou bloque-les pour les empêcher de se déplacer !

Même règle que le jeu de dames, mais lorsqu'un pion parvient à la première ligne du camp adverse, on dit qu'il y a « dame royale » et on le retourne afin de le reconnaître pour le reste de la partie. Cette dame royale a le droit de se déplacer d'autant de cases qu'elle le souhaite sur les lignes horizontales ou verticales du plateau, elle peut avancer ou reculer. La dame royale a le droit de prendre tous les pions qui se trouvent sur son passage, à condition qu'il y ait une case vide entre chaque pion. Attention toutefois :

- La dame royale peut se faire manger par un pion.
- La dame royale n'a pas le droit de sauter ses propres pions.

Le gagnant est celui qui a mangé tous les pions de son adversaire en premier. S'il ne reste plus que des dames royales sur le plateau, le gagnant de la partie est celui qui en possède le plus.

## 6. JEU DE DAMES ITALIENNES

2 joueurs \* Damier  
24 pions

Mange tous les pions de ton adversaire ou bloque-les pour les empêcher de se déplacer !

**Déroulement de la partie :** Les règles sont les mêmes que celles du jeu de dames sauf sur les points suivants :

- La prise des pions adverses est obligatoire.
- Et s'il y a plusieurs possibilités de prise, il faut choisir celle qui rapporte le plus de pions même si elle est moins intéressante à long terme.

Le gagnant est celui qui mange ou bloque tous les pions de son adversaire en premier.

## 7. LOUP ET BREBIS

2 joueurs \* Damier \* 1 pion rose et 4 pions blancs

Les brebis doivent encercler le loup. Le loup doit dépasser les brebis pour atteindre une des cases qu'elles occupaient au départ !

**Préparation :** D'un côté du plateau, le loup est seul représenté par un pion rose placé sur une case blanche de la première ligne. De l'autre côté du plateau, les brebis sont représentées par des pions blancs placés sur les cases blanches de la première ligne.

**Déroulement de la partie :** Les joueurs ne se déplacent que sur les cases blanches : le loup se déplace d'une case à la fois et il peut avancer ou reculer ; les brebis n'ont que le droit d'avancer et il n'y a pas de prise de pions.

## 8. LES PUCES MOQUEUSES

2 joueurs \* Damier \* 16 pions

Prends tous les pions de ton adversaire !

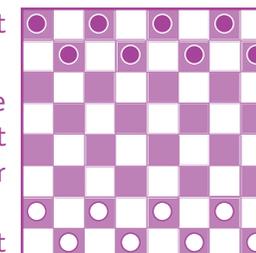
**Préparation :** Chaque joueur choisit une couleur de pion et dispose ses 8 pions comme sur le schéma.

**Déroulement de la partie :** Les pions se déplacent en diagonale sur le plateau d'autant de cases que le joueur le désire. Ils peuvent se déplacer en avant ou en arrière, mais ne doivent pas changer de direction pendant un coup.

Pour manger un pion adverse, il faut sauter au-dessus en prenant bien garde qu'il y ait une ou plusieurs cases libres après celui-ci, sur lesquelles atterrir.

Le joueur peut manger plusieurs pions adverses en un coup, à 2 conditions :

- Les pions adverses sont situés sur la même diagonale.



- Il y a une ou plusieurs cases libres après chaque pion adverse.  
Dès qu'un pion est mangé, il est retiré du damier. Le joueur qui le premier a mangé tous les pions de l'adversaire **gagne** la partie.

## 9. LES CAVALIERS

2 joueurs \* Damier  
8 pions (4 roses et 4 blancs) \* 1 dé

**Place tes 4 chevaux sur la ligne d'arrivée le plus vite possible !**

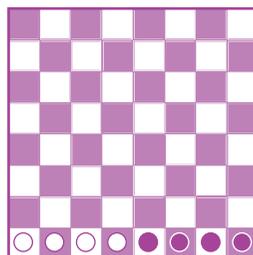
**Préparation :** Placer les pions 4 par 4 sur la première ligne qui symbolise l'écurie (cf. schéma). Ils sont retournés du côté étiquette. Chaque joueur choisit sa couleur d'écurie.

**Déroulement de la partie :** Les joueurs jouent à tour de rôle. Le plus jeune commence. Il lance le dé et avance un de ses chevaux du nombre de cases indiqué par le dé. Les chevaux avancent de case en case, verticalement, dans le but de se rendre le plus vite possible de l'autre côté du damier, sur la ligne d'arrivée. Il faut faire le nombre exact pour y parvenir sinon les chevaux repartent en arrière.

Un cheval qui a atteint la ligne d'arrivée est débarrassé de sa selle : il ne peut plus être monté, le pion est donc retourné du côté sans étiquette.

Si un joueur tire un 6 et que tous ses chevaux sont sortis de l'écurie, il doit alors faire retourner son cheval le plus avancé à l'écurie.

Le premier joueur qui réussit à placer ses 4 chevaux de l'autre côté du damier **gagne** la partie.



## 10. LES DAMES CHINOISES

2 à 4 joueurs  
Damier \* 24 pions

**Sois le premier à amener tes pions dans le camp opposé !**

**Préparation :** Disposer les pions d'une même couleur par 6 dans chaque angle du damier sur les cases roses et blanches. Puis retourner du côté étiquette dans un même angle 6 pions blancs, et 6 pions roses dans un autre angle. Quatre camps distincts sont ainsi formés aux 4 angles du damier.

**Déroulement de la partie :** Si vous êtes 2 joueurs, choisissez 2 camps d'une même couleur de pions ; si vous êtes 4, chacun a un camp. Le plus jeune joueur commence.

Les pions peuvent se déplacer de 2 manières différentes :

- Sur la case voisine libre (à droite, à gauche ou en diagonale), il est interdit de reculer. Ils ne peuvent avancer que d'une case par coup.
- Les pions peuvent sauter un autre pion si la case suivante est libre mais il n'y a pas de prise. Ils peuvent sauter plusieurs fois avec des changements de direction. Un joueur a le droit de sauter ses propres pions.

Le premier à amener tous ses pions à l'angle opposé **a gagné**.

## 11. LE KORÉNO

2 à 4 joueurs \* Damier \* 24 pions

**Prends tous les pions adverses !**

**Préparation :** Placer les 12 pions roses et les 12 pions blancs à l'intérieur de la limite violet foncé comme indiqué sur le schéma 1, et laisser la case du centre vide.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence et déplace un de ses pions :

- Soit en glissant vers une case vide, dans une direction horizontale ou verticale.
- Soit en sautant par-dessus un de ses pions (situé sur une case voisine) et en atterrissant sur la case située immédiatement après, occupée par un pion adverse. Ce pion adverse est alors pris (cf. schéma 2).

Le but est donc de prendre les pions adverses en sautant sur la case qu'ils occupent après être passé au-dessus d'un de ses propres pions. Le joueur ne peut prendre qu'un seul pion adverse par coup. Attention à ne jamais sortir de la zone de jeu.

**La partie s'arrête** dès qu'un joueur perd parce qu'il est bloqué par l'adversaire ou n'a plus de pion.

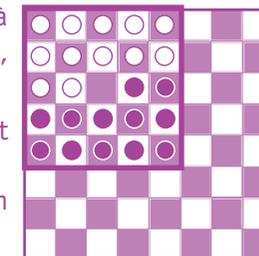


Schéma 1



Schéma 2



## 12. LE JEU DU SANDWICH

2 joueurs \* Damier  
24 pions

**Mange tous les pions de ton adversaire !**

**Préparation :** Chaque joueur dispose ses pions de chaque côté du damier, comme indiqué sur le schéma 1.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence. À tour de rôle, les joueurs déplacent un de leurs pions verticalement ou horizontalement d'autant de cases qu'ils le souhaitent. Toutefois, les joueurs ne peuvent sauter un de leurs pions ou un pion adverse, il convient donc que le pion s'arrête lorsque celui-ci est bloqué par un de ses pions ou un pion adverse.

Le but est de manger tous les pions de l'adversaire. Pour cela, le joueur a deux solutions :

- Placer un de ses pions entre deux pions de son adversaire (cf. schéma 2). Il peut alors manger les deux pions adverses.
- Coincer un pion adverse entre deux de ses pions et le manger (cf. schéma 3).

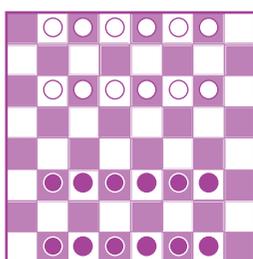


Schéma 1

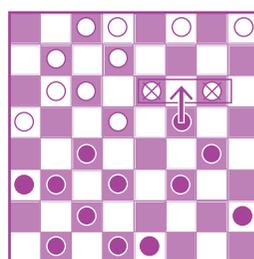


Schéma 2

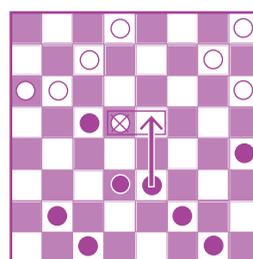


Schéma 3

## 13. HALMA

2 joueurs \* Damier \* 20 pions

**Place tous tes pions dans les cases de départ de l'autre joueur !**

**Préparation :** Chaque joueur choisit sa couleur. Les pions sont disposés aux deux angles opposés sur les cases roses et blanches.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence. Les pions se déplacent d'une case en diagonale. Un pion peut en sauter un autre en diagonale et se placer sur la case libre immédiatement après celui-ci. Un pion peut sauter d'autres pions, y compris de sa couleur, autant de fois que le jeu le permet. Les pions sautés restent en place.

Le joueur qui réussit à placer tous ses pions dans le camp de son adversaire **gagne** la partie.



## 14. LE JEU DE LA FORMULE 1

2 joueurs  
1 dé \* Damier  
16 pions  
2 ou 4 figurines.

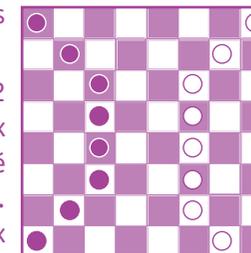
**Sois le premier à passer la ligne d'arrivée !**

**Préparation :** Les pions de dames délimitent la piste de course, il est préférable que la piste fasse 2 à 3 cases de largeur minimum (cf. schéma pour exemple de piste de course). Les figurines représentent les voitures.

**Déroulement de la partie :** Chaque joueur dispose d'1 ou de 2 voitures suivant ce que l'on détermine au départ. Le grand prix se déroule sur 2 tours de circuit. Chaque joueur lance le dé et avance au maximum sa voiture du nombre de points indiqué. Elles peuvent se déplacer dans les 3 directions au choix (horizontale, verticale et diagonale) mais elles ne peuvent changer que deux fois de direction par coup, et ne peuvent ni sauter un pion, ni venir se poser sur une case déjà occupée. Ainsi, pour doubler, il faut contourner son adversaire. De ce fait, il arrive qu'un joueur ne puisse avancer sa voiture de la totalité des points indiqués par le dé.

Tout joueur qui obtient 6 au dé est contraint de retourner sur une case de la ligne de départ. Le premier à atteindre la ligne d'arrivée **a gagné** la course.

**Variante :** Une fois la course achevée, il est possible de modifier le circuit et continuer le championnat. Le premier à gagner 2 courses est le grand champion par exemple.



## 15. LA SUITE DE KITTY

2 joueurs \* Damier \* 24 pions  
32 cartes

**Sois le premier à réaliser une suite du 7 à l'as !**

**Préparation :** Disposer les pions sur le damier comme pour le jeu de dames. Poser les cartes à côté du damier. Chaque joueur choisit une couleur de pion.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence. Il doit essayer de manger un pion de son adversaire. Pour cela, il déplace son pion d'une case (en avant, en arrière, ou en diagonale). Pour manger le pion de son adversaire, il doit lui sauter par-dessus, à condition qu'il y ait une case vide derrière. Un joueur peut prendre plusieurs pions à son adversaire s'il y a entre chaque pion adverse une case vide à occuper. Quand un joueur mange un pion, il le remet sur le plateau à l'endroit de son choix, et remporte la carte de son choix. C'est au joueur suivant de jouer.

Le premier qui obtient les 8 cartes de la suite (peu importe la couleur) **a gagné**.



- Par tradition, certaines règles de jeux emploient le terme « couleur » pour désigner une famille de cartes. Ainsi, quand il faut « suivre à la couleur », cela signifie « suivre en posant une carte de la même famille » : si c'est du pique, il faut mettre une carte en pique, si c'est du carreau, il faut mettre une carte en carreau, etc.
- Les cartes en trèfle sont habituellement noires, mais elles sont vertes dans ce jeu ; et les cartes en cœur et en carreau qui sont habituellement rouges sont respectivement roses et oranges dans ce jeu. Cela ne modifie pas les règles de jeux.
- Avant de distribuer les cartes, pensez à mélanger le jeu.

JEUX  
DE CARTES

## 16. LA BATAILLE ROYALE 2 joueurs ♣ 12 cartes (4 rois, 4 reines et 4 valets)

**Conquiers toutes les cartes de ton adversaire !**

**Préparation :** Mélanger les cartes et en donner 6 à chaque joueur, face cachée.

**Déroulement de la partie :** Les deux joueurs retournent simultanément la dernière carte de leur tas, il y a alors bataille : le roi gagne sur la reine. La reine gagne sur le valet. Le valet gagne sur le roi.

Celui qui gagne la bataille remporte les 2 cartes et les place sous son tas. Si les deux joueurs abattent la même carte, personne ne remporte ce coup et les 2 cartes restent sur la table, elles seront prises par le gagnant du prochain coup.

**Le vainqueur** est celui qui remporte toutes les cartes de son adversaire.

## 17. LE BRELAN DE KITTY 3 à 5 joueurs ♣ 32 cartes 24 pions

**Ramasse le plus de pions !**

**Préparation :** Au début de la partie, un même nombre de pions est distribué à chaque joueur. Trois cartes sont données à chaque joueur.

**Déroulement de la partie :** Avant de prendre ses cartes, chaque joueur mise un jeton. Chaque joueur regarde ses cartes tour à tour. Si l'un des joueurs possède 3 cartes de même valeur (cette combinaison s'appelle un brelan), il pose ses cartes face découverte sur la table et ramasse la mise. Si 2 ou plusieurs joueurs ont un brelan, c'est celui qui a le plus fort qui ramasse la mise. La valeur des cartes s'échelonne comme suit, de la plus forte à la plus basse : A, R, D, V, 10, 9, 8, 7.

12



## 18. LE POLIGNAC 3 à 8 joueurs ♣ 32 cartes ♣ 1 feuille de papier ♣ 1 crayon

**Fais le moins de levées possible afin de ne pas obtenir 20 points !**

**Préparation :** Noter le nom de chaque joueur sur la feuille pour y inscrire leurs scores. La valeur des cartes s'échelonne comme suit, de la plus forte à la plus faible : A, R, D, V, 10, 9, 8, 7. Distribuer toutes les cartes 2 par 2 dans leur totalité.

Pour que chaque joueur ait le même nombre de cartes il est nécessaire d'enlever :

- 2 sept rouges lorsqu'on joue à 3, 5 ou 6 joueurs.
- 4 sept quand on joue à 7 joueurs.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence et joue une carte de son choix. Les joueurs suivants doivent suivre à la couleur mais ne sont pas obligés de monter en valeur. Si un joueur ne peut pas suivre à la couleur, il joue la carte de son choix, cette carte ne comptera pas dans l'attribution de la levée. Quand tous les joueurs ont posé une carte, le tour s'arrête et c'est le joueur qui a posé la carte la plus forte (la carte posée par le joueur qui ne pouvait pas suivre à la couleur ne compte pas) qui remporte la levée. Il faut éviter d'emporter les valets dans ses levées, surtout le valet de pique, le Polignac, et tâcher de ne pas faire de levée avec ceux que l'on possède. Si la levée comporte un valet, le joueur le retire, le pose devant lui et lui attribue les points qui lui correspondent :

- Valet de pique = 2 points.
- Les 3 autres valets = 1 point.

Le joueur qui ramasse la levée débute le tour suivant.

Le premier qui totalise 20 points **a perdu !**

## 19. LE SECRÈT DE KITTY 4 à 8 joueurs (par équipe de 2) 32 cartes

**Obtiens 10 points en premier en réunissant 4 cartes identiques !**

**Préparation :** Constituer des équipes de 2 personnes. Chaque joueur se trouve en face de son équipier (il est donc assis à côté de son adversaire). Chaque équipe convient d'un petit



13

signe discret pour signifier à son partenaire qu'il a quatre cartes identiques (se gratter la tête, prononcer un mot...). Chacun reçoit quatre cartes, le reste est posé au centre face cachée et constitue la pioche.

**Déroulement de la partie :** On retourne les 4 premières cartes de la pioche et on les aligne au centre de la table. Chaque joueur peut, s'il le souhaite, échanger une ou plusieurs cartes de son jeu contre les cartes retournées. Il doit échanger ses cartes une à une. Tout le monde joue en même temps, le but étant d'obtenir 4 cartes identiques. Lorsque les joueurs décident de ne plus changer de carte, les 4 cartes placées au centre de la table sont mises de côté. On retourne alors 4 nouvelles cartes de la pioche et les joueurs recommencent à changer leurs cartes s'ils le désirent. Une carte peut être échangée plusieurs fois.

Dès qu'un joueur a quatre cartes identiques, il doit avertir son équipier à l'aide du signe choisi au début du jeu et celui-ci doit aussitôt dire « Kitty » pour que son équipe puisse marquer deux points. Si l'autre équipe remarque le geste elle doit dire « contre Kitty » avant que l'autre équipe ne prononce « Kitty ».

Si l'équipe qui a prononcé « contre Kitty » a vu juste, elle marque 2 points. Si elle s'est trompée et que l'autre équipe ne possède pas 4 cartes identiques, c'est l'autre équipe qui marque 2 points.

L'équipe gagnante est celle qui la première obtient 10 points.

## 20. LA BATAILLE FERMÉE 2 à 4 joueurs ♣ 32 cartes

**Remporte toutes les cartes !**

**Préparation :** La valeur des cartes s'échelonne comme suit, de la plus forte à la plus basse : A, R, D, V, 10, 9, 8, 7. Distribuer toutes les cartes 1 à 1 dans leur totalité. Chaque joueur ramasse son paquet sans le regarder et le pose devant lui, face cachée. Le plus jeune joueur commence.

**Déroulement de la partie :** L'un après l'autre, les joueurs retournent la première carte du dessus de leur paquet et la posent sur la table. Le joueur qui a posé la plus forte remporte la totalité des cartes posées sur la table et le jeu se poursuit comme précédemment.

Dans le cas où 2 cartes sont de même valeur, il y a « bataille » entre les 2 joueurs concernés. Chacun des joueurs doit poser une carte sans la retourner ni la regarder sur la carte précédente. Puis chacun prend une autre carte, et la pose face découverte sur la carte précédente. C'est le joueur qui a posé la carte la plus forte qui remporte tout le paquet (en cas de nouvelle bataille, il faut recommencer comme précédemment). C'est lui qui commence le tour suivant.

À partir de 3 joueurs : il n'y a pas bataille si deux cartes sont de même valeur, lorsqu'un

autre joueur a posé une carte de valeur supérieure.

**Le vainqueur** est celui qui a remporté toutes les cartes.

## 21. LE VIEUX GARÇON 2 à 4 joueurs ♣ 32 cartes

**Défausse-toi de toutes tes cartes !**

**Préparation :** Retirer du jeu les 3 valets de manière à ce qu'il ne reste que le valet de pique : c'est le vieux garçon. Puis distribuer toutes les cartes aux joueurs.

**Déroulement de la partie :** Chaque joueur abat sur la table toutes les paires pouvant être formées, sans tenir compte de la couleur. Le plus jeune est le premier à jouer : il présente ses cartes en éventail à son voisin de gauche, en gardant les faces vers lui. Celui-ci en prend une et la place dans son paquet. Il cherche s'il peut ainsi abattre une nouvelle paire, sinon il garde la carte dans son jeu, il présente son jeu à son voisin de gauche comme précédemment, et ainsi de suite. **Le perdant** est celui qui reste avec le valet de pique en main tandis que toutes les autres cartes ont été abattues.

## 22. LA BATAILLE CORSE 2 à 4 joueurs ♣ 32 cartes

**Remporte toutes les cartes !**

**Mélanger puis distribuer les cartes dans leur totalité.**

Chaque joueur ramasse son paquet sans le regarder et le pose devant lui, face cachée. Le plus jeune joueur commence.

**Déroulement de la partie :** Le premier joueur retourne la carte du sommet de son paquet et la pose sur la table. Le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite. Lorsqu'une figure (roi, dame ou valet) ou un as apparaît, le joueur suivant doit lui aussi sortir une figure (même inférieure) ou un as. Pour cela, il a droit à un certain nombre de tentatives de tirage de cartes : pour un as : 4 tentatives. Pour un roi : 3 tentatives. Pour une dame : 2 tentatives. Pour un valet : 1 seule tentative.

S'il n'y parvient pas, le dernier joueur à avoir posé une figure ou un as ramasse le tas de cartes et le met en dessous de son paquet.

Dans le cas où 2 cartes sont de même valeur, il y a « bataille » entre tous les joueurs : le premier joueur à poser sa main sur les 2 cartes similaires remporte le tas. Si des joueurs ne possèdent plus de cartes à ce moment, ils peuvent participer à la bataille pour tenter de récupérer des cartes.

**Le vainqueur** est celui qui a remporté toutes les cartes.



## 23. LES FAMILLES

1 ou 2 joueurs ♣ 16 cartes  
(4 as, 4 rois, 4 dames et 4 valets).

**Recompose les familles d'as, de rois, de dames, de valets !**

**Préparation :** Après avoir mélangé les cartes, le joueur les dispose face visible côte à côte sur 4 rangées d'égale longueur. Après les avoir mémorisées, il les retourne face contre la table.

**Déroulement de la partie :** Le jeu consiste à retrouver les quatre cartes composant une même famille (les 4 as, les 4 rois, les 4 dames, etc.). Si le joueur se trompe en effectuant cette opération, il doit à nouveau retourner face contre la table toutes les cartes de la famille qu'il est en train de chercher.

La réussite est complète lorsque le joueur arrive à retourner toutes les cartes, famille par famille, sans faire d'erreur.

**Variante à 2 joueurs :** Chaque joueur essaie de retourner une famille. S'il n'y parvient pas, il doit retourner toutes les cartes de la famille qu'il est en train de chercher et c'est au tour de l'autre joueur de tenter sa chance.

**Autre variante :** On peut augmenter la difficulté en augmentant le nombre de familles à découvrir.

♣ RÉUSSITES

## 24. L'ORDRE PARFAIT

1 joueur ♣ 32 cartes

**Recompose les familles de couleur par ordre croissant :  
7, 8, 9, 10, valets, dames, rois, as !**

**Préparation :** Après avoir mélangé les cartes, le joueur les dispose côte à côte (face cachée) sur 4 rangées de 8 cartes.

**Déroulement de la partie :** Le joueur retourne une carte au choix et la dispose à la place qu'elle devra occuper sur la ligne qu'il a choisie. Il prend alors la carte qui se trouve sur cet emplacement et il procède de même. Si la carte retournée, remplace un espace vide, il retourne une autre carte de son choix, parmi celles qui restent face cachée. S'il retourne une carte qui est déjà à sa place finale, il ne peut plus l'échanger et la réussite est manquée. Dans le cas contraire, la réussite est bonne.

16



## 25. LES 4 COULEURS

1 joueur ♣ 32 cartes

**Termine tout le paquet de cartes en retirant les cartes de même famille !**

**Préparation :** Après avoir mélangé les cartes, le joueur en place 4, face découverte, sur la table.

**Déroulement de la partie :** S'il y a 2 cartes ou plus de la même famille (par exemple 2 ou 3 trèfles), le joueur les enlève et met à leur place les 2 cartes (ou plus) suivantes et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu. Les cartes étalées sur la table ne doivent pas dépasser le nombre de 4. Le but de cette réussite est de retirer toutes les cartes au fur et à mesure, mais il y a échec si, à un moment donné, il y a 4 cartes de familles différentes.

♣ RÉUSSITES

## 26. LES 8 CŒURS

1 joueur ♣ 32 cartes

**Retrouve les 8 cartes cœur !**

**Préparation :** Après avoir mélangé les cartes, le joueur divise le paquet de cartes en deux paquets dont l'un doit avoir 15 cartes.

**Déroulement de la partie :** Le joueur prend le paquet contenant 15 cartes et 3 par 3, il doit les poser sur la table. Chaque fois qu'un cœur se trouve dans un lot de 3 cartes, le joueur doit le laisser sur la table. Si le lot de 3 cartes ne contient pas de cœur, il retire ce lot du jeu.

Une fois toutes les cartes tirées, le joueur prend le deuxième paquet de cartes. Il procède de même avec ce paquet mais uniquement 4 fois de suite. La réussite est bonne si, dans les cartes qui se trouvent étalées sur la table, on peut retrouver les 8 cartes cœurs (7, 8, 9, 10, V, D, R, A). Sinon, la réussite est manquée.

## 27. LA RÉUSSITE DES ALLIANCES

1 joueur ♣ 32 cartes

**Élimine le plus de cartes possible !**

**Préparation :** Bien mélanger les cartes.

**Déroulement de la partie :** Le joueur tire les cartes une à une et les pose côte à côte en ligne, face découverte. Lorsqu'une carte se trouve entre 2 cartes de même valeur (2 huit



17

par exemple) ou de même signe (2 cœurs par exemple), cette carte est éliminée du jeu (le joueur doit alors rapprocher les 2 cartes qui encadraient la carte éliminée). On doit s'assurer qu'on ne peut éliminer aucune carte avant d'en tirer une autre. Quand il y a plusieurs solutions pour éliminer une même carte, il faut choisir la solution qui permet d'éliminer le plus de cartes. La réussite est bonne quand le nombre de cartes restant après toute élimination possible est inférieur à 7.

## 28. AS MAÎTRE 1 joueur ♦ 32 cartes

Reconstitue les 4 familles (cœur, carreau, pique et trèfle) dans l'ordre décroissant (as, rois, dames, valets, 10, 9, 8, 7) !

**Préparation :** Mélanger les cartes.

**Déroulement de la partie :** Après avoir mélangé le jeu, le joueur le prend dans une main, face cachée. Il pose les deux premières cartes en tas devant lui face cachée. De ces 2 cartes, il retourne celle qui est au-dessus et la regarde. Il doit obtenir d'abord l'as, puis le roi, puis la dame, etc., et ceci pour les 4 familles. Si la carte regardée correspond à celle qu'il souhaite, il la place sur la table et remet l'autre carte à la fin du paquet ; sinon, il la retourne face cachée et il replace les deux cartes sous le paquet qu'il a en main. La réussite est gagnée si le joueur parvient à reconstituer toutes les familles. Si le joueur ne parvient pas à sortir toutes les cartes dans l'ordre et qu'il reste bloqué, la réussite est manquée.

## 29. LA GRANDE SÉRIE 1 joueur ♦ 32 cartes

Obtiens une série complète (as, rois, dames, valets, 10, 9, 8, 7) !

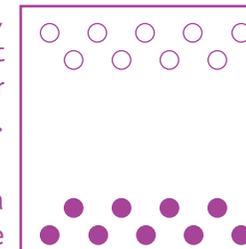
**Préparation :** Mélanger les cartes.

**Déroulement de la partie :** Le joueur tire 15 cartes au hasard. La réussite est bonne si de ces 15 cartes, on peut extraire une série complète : A, R, D, V, 10, 9, 8, 7 (seule compte la valeur des cartes).

## 30. LE POUSSE-POUSSE 2 joueurs ♦ 18 pions

Pousse tous les pions de ton adversaire hors du terrain !

**Préparation :** Prendre 18 pions (9 d'une couleur et 9 d'une autre), délimiter une zone de jeu qui sera le terrain d'affrontement (de préférence lisse et plane, par exemple sur une table). Disposer les pions en 2 camps de couleurs distinctes comme sur le schéma. Les deux camps doivent être espacés d'au moins 10 cm.



**Déroulement de la partie :** À tour de rôle, chaque joueur va donner une pichenette dans un de ses pions pour tenter de chasser les pions de son adversaire hors du terrain de jeu. Deux cas de figure se présentent :

- Le pion du joueur est suffisamment près de celui de son adversaire, il peut alors tenter de le pousser en le visant directement, on appelle cela une attaque.
- Le pion du joueur est trop éloigné de celui de son adversaire, le joueur peut alors se rapprocher du pion visé. Le joueur n'a le droit d'effectuer qu'une seule fois cette action par pion. Cela signifie que la prochaine fois qu'il jouera ce pion, ce sera forcément une attaque.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Même lorsque l'un des deux réussit à pousser un ou plusieurs pions hors du terrain, c'est au tour de son adversaire de jouer. Si l'un des joueurs pousse son propre pion en dehors du terrain, ce pion est perdu. Le premier à avoir poussé tous les pions adverses hors du terrain de jeu **a gagné**.

## 31. MINI MÉMO DE KITTY 2 joueurs ♦ 24 pions

Remporte le plus de pions !

**Préparation :** Mélanger et disposer les 24 pions sur la table, face cachée.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence. Il retourne 2 pions en même temps en faisant attention de retourner un blanc et un rose.

Si les deux pions retournés représentent la même illustration, le joueur remporte la paire et retourne deux nouveaux pions. Si les deux pions sont différents, il les retourne face cachée et c'est à l'autre joueur de jouer.

La partie s'arrête lorsque tous les pions ont été remportés. Celui qui a le plus de paires **a gagné**.



## 32. VISE JUSTE !

2 joueurs \* 24 pions \* 2 figurines

**Amasse le maximum de pions en un nombre de tours donné !**

**Préparation :** Délimiter une zone cible de lancement entre les 2 figurines. Chaque joueur prend 12 pions d'une couleur.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence. Son adversaire lui donne le nombre de pions qu'il souhaite mettre en jeu. Le joueur en prend un nombre égal parmi les siens. Il prend tous les pions dans sa main et les lance tous en même temps dans la zone cible. Il n'a le droit qu'à un seul essai. Si les pions y entrent tous ou qu'ils y pénètrent en nombre pair, le lanceur **gagne** tous les pions en jeu. Sinon, c'est son adversaire qui les remporte. On joue autant de tours qu'on le souhaite.

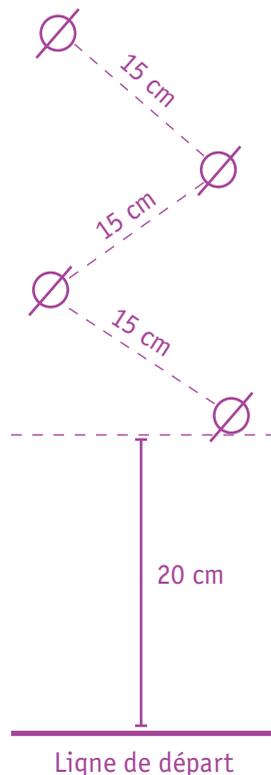
## 33. LE GOLF DE KITTY

2 à 4 joueurs \* 2 à 4 pions  
4 figurines \* 1 dé

**Atteins la dernière Kitty en premier !**

**Préparation :** Placer les 4 figurines de Kitty aléatoirement, et à au moins 15 cm les unes des autres, sur la surface de jeu que vous aurez choisie. Délimiter une ligne de départ située au moins à 20 cm de la première Kitty (cf. schéma). Chaque joueur prend 1 pion, peu importe la couleur.

**Déroulement de la partie :** Les joueurs lancent le dé, celui qui fait le chiffre le plus élevé commence la partie. Le joueur place son pion sur la ligne de départ. Il donne une pichenette dans son pion afin de toucher le socle de la première Kitty sans la faire tomber. S'il touche le socle sans faire tomber la figurine, il a droit de rejouer pour tenter d'atteindre la 2<sup>ème</sup> figurine. S'il ne touche pas le socle de Kitty, il devra réessayer au prochain coup. S'il fait tomber Kitty, il ne jouera pas au prochain tour. S'il fait sortir son pion de la zone de jeu, son pion retournera à l'étape précédente. Le 2<sup>ème</sup> joueur tente à son tour de s'approcher de la première Kitty, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. Le premier qui atteint la dernière Kitty **gagne** la partie de golf !



## 34. LE TOURNOI INDIEN

2 joueurs \* 18 pions (9 de chaque couleur)  
Damier \* 1 feuille \* 1 crayon

**Place 4 de tes pions en diagonale pour obtenir le plus de points possible à la fin de la partie !**

**Préparation :** Inscrire le nom de chacun des joueurs sur la feuille de papier. Tout au long de la partie, les joueurs noteront les points que leur rapportent ou leur enlèvent leurs actions. Chaque joueur prend 9 pions de même couleur et les place comme indiqué sur le schéma 1.

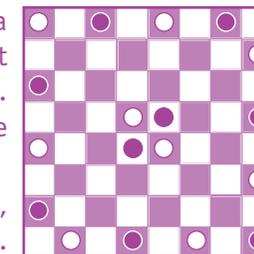


Schéma 1

**Déroulement de la partie :** Une fois que tous les pions sont placés, la partie peut commencer. Le plus jeune joueur commence. Les pions se déplacent de case en case dans les 5 directions (horizontalement, verticalement, en diagonale, en avant, en arrière).

Un joueur peut manger un pion de son adversaire à condition qu'il y ait une case vide juste derrière. Les joueurs ne peuvent manger qu'un seul pion par tour. Chaque joueur essaie de placer 4 pions de sa couleur sur une diagonale et tente d'empêcher son adversaire d'en faire autant. Dès qu'un joueur réussit à placer 4 pions en diagonale, il marque 10 points.

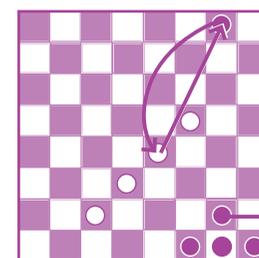


Schéma 2

Il prend ensuite un pion de son choix à son adversaire et le retire du jeu. Son adversaire doit alors casser la diagonale créée en y plaçant un de ses pions : il échange alors la place d'un de ses pions avec un des pions de la diagonale (voir schéma 2).

Attribution des points :

- Réussir à faire une diagonale rapporte 10 points.
- Manger un pion de l'adversaire coûte 5 points (les scores négatifs sont autorisés).
- Retirer un pion adverse après avoir réussi à faire une diagonale ne fait perdre aucun point.

Lorsque l'un des joueurs n'a plus que 3 pions sur le plateau, la partie s'arrête. On procède alors au décompte des points : **le gagnant** est celui qui a le plus de points.

**Variante :** Jouer un tournoi en 3 parties, le joueur qui a le plus de points à la fin du tournoi est le champion.

JEUX  
DE PIONS

JEUX  
DE PIONS



Afin de réussir les tours de magie, il est recommandé de s'entraîner seul jusqu'à bien les maîtriser. Une fois que le magicien se sent prêt à affronter son public, il doit préparer secrètement ses cartes de façon à ne pas dévoiler ses « astuces » au public...

## 35. CARTES DEVINÉES 1 magicien ✦ 5 volontaires et 1 public ✦ 32 cartes

Devine la carte secrètement choisie par chacun des volontaires !

**Préparation :** Donner un paquet de 5 cartes à chacun des volontaires.

**Déroulement de la partie :** Parmi ces 5 cartes, le volontaire en choisit une par la pensée et repose son paquet complet face découverte au milieu de la table.

Le magicien pratique de même avec 4 autres volontaires qui poseront leur paquet à côté du précédent de la même manière.

Le magicien dispose les 5 paquets dans l'ordre suivant : le 2<sup>ème</sup> paquet se place au-dessus du 1<sup>er</sup>, le 3<sup>ème</sup> au-dessus du 2<sup>ème</sup> et ainsi de suite jusqu'au 5<sup>ème</sup>.

Le magicien obtient alors un nouveau paquet, qu'il prend face visible dans sa main.

Il dispose maintenant ce paquet sur la table en 5 autres paquets de la façon suivante :

- Les 5 premières cartes en partant du dessus, sont étalées côte à côte, face découverte.
- Les 5 cartes suivantes sont placées face découverte sur les 5 premières, et ainsi de suite jusqu'à la fin du paquet.

Le magicien demande successivement à chaque participant de dire dans quel paquet se trouve la carte qu'il avait choisie sans dire de quelle carte il s'agit. Grâce à la solution décrite ci-dessous, le magicien va maintenant désigner la carte choisie par chacun des volontaires.

**Solution :** La carte du premier volontaire se trouve en première position du paquet désigné par le premier volontaire. La carte du second volontaire est en deuxième position dans le paquet indiqué par le second volontaire... et ainsi de suite jusqu'au dernier volontaire.

Pour faire plus d'effet, prenez en main le paquet que vous indique le participant et faites comme si vous cherchiez dans ce paquet avant de lui dire quelle est sa carte. Attention : ne mélangez pas les cartes d'un paquet car la carte d'un autre volontaire peut se trouver dedans, il faut donc qu'elle reste à la bonne place.

## 36. LE DEVIN 1 magicien ✦ 1 volontaire et 1 public ✦ 32 cartes

Devine le nombre magique !

**Préparation :** Mélanger les cartes et les poser devant le volontaire.

**Déroulement de la partie :** Le devin demande au volontaire de choisir 3 cartes et d'additionner leur valeur. Sachant que les valeurs des cartes sont les suivantes :

- L'as vaut 11.
- Les figures valent 10 chacune.
- Les autres cartes ont la valeur qu'elles indiquent (un 8 vaut 8).

Le devin s'éloigne pendant que le volontaire choisit ses cartes. Le volontaire va alors, avec l'aide du public et dans le plus grand secret, calculer, et garder en mémoire le nombre magique que le devin va devoir retrouver. Par exemple, si le volontaire tire 1 as, 1 valet et 1 sept, le chiffre magique est égal à 28 points. Les 3 cartes secrètes sont cachées sur le volontaire ou dans un endroit hors de portée du devin.

Une fois cette étape réalisée, le devin revient pour demander au volontaire de retirer du tas de cartes restant, autant de cartes qu'il manque de points à chacune de ses 3 cartes secrètes pour atteindre le chiffre 15. Le devin s'éloigne à nouveau.

Par exemple, pour l'as qui vaut 11 points, le volontaire doit enlever 4 cartes du jeu (car  $11 + 4 = 15$ ), pour le valet qui vaut 10 points, il faut enlever 5 cartes ( $10 + 5 = 15$ ), pour le sept qui vaut 7 points, il faut enlever 8 cartes du jeu ( $7 + 8 = 15$ ). Les cartes enlevées du paquet sont cachées elles aussi.

Le volontaire rappelle alors le devin qui, en prenant le paquet en main et grâce à un tour de passe-passe magique lui révèle le nombre magique.

**Solution :** Le devin prend le paquet de cartes restantes, il fait mine de les manipuler pour sentir des vibrations magiques. En réalité, il compte le nombre de cartes et ajoute 16 à ce nombre, ce qui lui donne la valeur du nombre magique.

## 37. ROI ET REINE 1 magicien ✦ 1 volontaire et 1 public Les 4 rois et les 4 reines

Rassemble le roi et la reine de chaque famille (le roi et la reine de trèfle par exemple) !

TOURS ✦  
DE MAGIE

TOURS ✦  
DE MAGIE

22



23

**Préparation :** Séparer les rois et les reines en 2 tas distincts en les classant dans le même ordre. Par exemple, si les rois sont classés dans cet ordre-ci : pique, trèfle, carreau puis cœur, les reines doivent être classées dans le même ordre. Poser les 2 tas face découverte, sur la table. La phase de préparation doit se faire très discrètement afin que le public ne comprenne pas que les rois et les reines sont classés dans le même ordre.

**Déroulement de la partie :** Une fois cette étape réalisée, le magicien demande au volontaire de rassembler les deux tas et de les couper 3 fois de suite. Le magicien ramasse ensuite les cartes dans l'ordre où elles ont été posées et les cache derrière son dos. En un tour de passe-passe magique, le magicien va alors présenter, tout en gardant cachées les autres cartes derrière son dos, le roi et la reine de chaque famille. Par exemple, le roi et la reine de pique, puis le roi et la reine de cœur, etc.

**Solution :** Au début du tour, le magicien a bien pris soin de ranger les rois et les reines dans le même ordre, les coupes successives du volontaire ne modifient pas cet ordre. Quand le magicien fait passer le paquet derrière son dos, il lui suffit alors de le diviser discrètement en 2 paquets de 4 cartes qu'il tiendra dans une seule main, intercalant son index entre les 2 paquets. Il s'agit alors de prendre (avec son autre main) les cartes situées sous les 2 paquets 2 à 2. Il présente ces deux cartes au public en annonçant « le roi et la reine sont mariés ».

## 38. LA CARTE RETROUVÉE 1 magicien ♣ 1 volontaire et 1 public ♣ 32 cartes

**Retrouve la carte choisie par le volontaire parmi toutes les cartes du jeu !**

**Préparation :** Mélanger le jeu plusieurs fois et l'étaler sur la table, face cachée.

**Déroulement de la partie :** Le volontaire tire une carte au choix et en prend connaissance. Il la montre au public, mais jamais au magicien, puis la repose face cachée. À ce moment, le magicien demande au volontaire s'il se souvient bien de sa carte, il lui demande ensuite s'il est vraiment certain de s'en souvenir. Le magicien jette alors les cartes une par une sur la carte choisie et demande au volontaire de couper le jeu.

TOURS  
DE MAGIE

24



Le magicien reprend le jeu en main et retourne les cartes une à une en faisant mine d'être en intense réflexion magique. Quand la carte choisie par le volontaire apparaît, le magicien la reconnaît instantanément, comme par magie !

**Solution :** Lorsque le volontaire replace la carte face cachée et que le magicien insiste pour savoir s'il a mémorisé sa carte, il regarde très discrètement la carte du dessous. Lorsqu'il retourne les cartes une à une, il lui est alors facile de retrouver la carte choisie par le volontaire : c'est celle qui arrive juste après celle qu'il a regardé.

## 39. LE JEU PAR LE CŒUR 1 magicien ♣ 1 volontaire et 1 public ♣ 32 cartes

**Lis à travers le paquet pour deviner la carte !**

**Préparation :** Mélanger le jeu plusieurs fois.

**Déroulement de la partie :** Le magicien se place face au public et demande à un volontaire de prendre le jeu en main et de vérifier qu'il n'est pas truqué en regardant les cartes. Puis il passe le jeu de cartes derrière son dos pour faire la manipulation suivante : il tire une carte sans la regarder et la place sur le paquet, dos de la carte contre le dos du paquet. Il peut maintenant entrer en transe magique : il brandit le paquet, la carte à deviner étant face au public. Il ferme les yeux quelques secondes et décrit la carte. Par exemple : « Je vois le 3 de trèfle ! ». Il repasse le paquet derrière son dos, et procède de même pour toutes les autres cartes. Le public a alors l'impression que le magicien lit à travers le paquet.

**Solution :** Le magicien, lorsqu'il mélange, regarde discrètement la dernière carte, celle du dessous du paquet. Lorsqu'il met le jeu de cartes derrière son dos, il fait passer la carte qu'il vient de regarder au-dessus du paquet, dos de la carte contre le dos du paquet. Il brandit alors le paquet devant le public, la carte connue vers le public et annonce la carte qui s'y trouve.

Pendant ce temps, discrètement, il regarde la carte qui se trouve vers lui, puis il remet le jeu derrière son dos et fait passer la carte qu'il vient de regarder sur le dessus de la première carte qu'il a montrée. Et ainsi de suite... Ainsi, il peut lire toutes les cartes « à travers le paquet » avec des airs de medium en transe !

TOURS  
DE MAGIE

25



## 40. LE 21 MAGIQUE

2 joueurs ✦ 1 dé  
1 feuille de papier ✦ 1 crayon

**Marque 10 points en premier !**

**Préparation :** Noter le nom de chaque joueur sur la feuille pour y inscrire leurs scores.

**Déroulement de la partie :** À tour de rôle, chaque joueur lance le dé deux fois de suite. Il doit essayer de faire le plus grand nombre possible grâce à ces deux lancers. Le chiffre des dizaines est le plus élevé des deux, par exemple : si un joueur obtient un 6 et un 1, il a alors 61. Le joueur qui obtient alors le plus grand nombre, marque 1 point. S'il y a bataille, c'est-à-dire si les deux joueurs obtiennent le même nombre, ils marquent tous les deux 1 point.

Un double est supérieur à tous les nombres sauf au 21 et fait gagner 2 points. Par exemple, le joueur qui obtient deux fois le chiffre 1 gagne sur son adversaire qui aurait obtenu 61. Si les deux joueurs sortent des doubles, c'est celui qui a sorti le double le plus élevé qui gagne. Ainsi, le 33 gagne sur le 22.

Lorsque l'un des deux joueurs sort le nombre 21, c'est le nombre magique, il marque 3 points.

Le premier à avoir atteint 10 points **a gagné.**

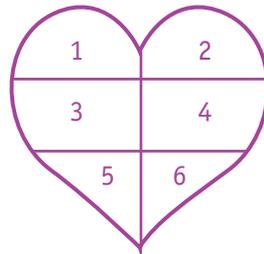
## 41. LE GRAND CŒUR

2 joueurs et plus ✦ 1 dé  
1 feuille de papier ✦ 1 crayon par joueur

**Raye tes numéros en premier !**

**Préparation :** Tous les joueurs dessinent sur une feuille un cœur divisé en 6 parties et dans lesquelles ils inscriront les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, et 6 (cf. schéma). Le plus jeune joueur commence la partie. La partie tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Déroulement de la partie :** À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et raye sur son cœur le numéro obtenu par le lancer du dé. S'il est déjà rayé, il doit l'offrir à son voisin de gauche puis au suivant si ce dernier le refuse. Si tous les joueurs le refusent, il devra réécrire le chiffre sur sa feuille et devra essayer de le retirer avec le dé ou attendre que l'un des autres joueurs le lui offre pour pouvoir le barrer de sa feuille. **Le gagnant** est le joueur qui, le premier, a barré tous ses numéros.



## 42. LES 5 PIÈCES D'OR

2 à 4 joueurs ✦ 1 dé ✦ 24 pions

**Obtiens 5 pièces d'or en premier !**

**Préparation :** Séparer les 24 pions en deux tas distincts : 18 pions qui représentent les pièces d'or et 6 pions qui seront lancés avec le dé. Mettre les pièces d'or de côté, hors de la zone de jeu.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence. À tour de rôle, chaque joueur lance les 6 pions, puis le dé. Lorsque le nombre de pions côté face (côté étiquette) est égal au chiffre indiqué par le dé, le joueur remporte une pièce d'or. Par exemple, si le dé indique 5 et qu'il y a 5 pions côté face, le joueur remporte une pièce d'or. Le premier qui obtient 5 pièces d'or **a gagné.**

## 43. LE 1 MALÉFIQUE

2 joueurs ✦ 1 dé  
1 feuille de papier ✦ 1 crayon

**Obtiens le plus de points en 5 lancers !**

**Préparation :** Noter le nom de chaque joueur sur la feuille pour y inscrire leurs scores.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence la partie, il lance 5 fois le dé. Il compte ensuite le total de ses points, par exemple, s'il tire le 2, le 3, le 2, le 4 et le 5, il marque 16 points. Le chiffre 1 est maléfique, c'est-à-dire que si un joueur le tire, il ne finit pas ses 5 lancers et compte les points obtenus avant ce tirage (pour le tirage 4, 5, 1 le joueur marque 9 points). Le joueur qui obtient le total le plus élevé **gagne** la partie.

## 44. LA FAMILLE ROYALE

2 joueurs et plus ✦ 1 dé ✦ 1 feuille de papier ✦ 1 crayon ✦ 24 pions (les pièces d'or)

**Remporte le plus de pièces d'or !**

**Préparation :** Noter le nom de chaque joueur sur la feuille pour y inscrire les scores.

**Déroulement de la partie :** Les joueurs lancent le dé et additionnent les points à haute voix. Ils doivent essayer d'atteindre exactement 15 points en 5 lancers au maximum. Par exemple : si un joueur obtient 5 puis 6, il a alors 11 points. Il ne faut pas dépasser 15 ; si c'est le cas pour un joueur, il s'arrête là et note son score sur la feuille



de papier. Chaque joueur peut décider de s'arrêter lorsqu'il le désire, même s'il n'a pas atteint 15 points. Dans ce cas, il note son score sur la feuille de papier. Lorsque tout le monde a joué, la partie s'arrête et on compare les points obtenus. Si l'un des joueurs a atteint 15 points, c'est le roi ou la reine : il gagne alors 2 pièces d'or. Si aucun des joueurs n'a atteint 15 points exactement, c'est le joueur qui a obtenu le score le plus proche de 15, sans l'avoir dépassé, qui devient le roi ou la reine. Le deuxième plus proche gagne 1 pièce d'or, c'est le prince ou la princesse. À 3 et plus, les autres joueurs ne reçoivent aucune pièce d'or.

Au prochain tour, le roi/la reine aura le droit de lancer le dé 2 fois de plus s'il en a besoin. Le prince/la princesse aura le droit de lancer le dé 1 fois de plus s'il en a besoin. Ni le roi/ la reine, ni le prince/la princesse ne sont obligés de conserver les scores obtenus par le dé lors de leurs lancers supplémentaires, ils peuvent décider de ne pas les additionner.

Il peut y avoir plusieurs rois/reines ou princes/princesses par tour en cas d'égalité entre les scores.

La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pions. **Le gagnant** est celui qui possède le plus de pions en fin de partie.

## 45. LA BALANÇOIRE 2 joueurs et plus ✿ 1 dé 1 feuille de papier ✿ 1 crayon

**Obtiens le plus de points !**

**Préparation :** Noter le nom de chaque joueur sur la feuille pour y inscrire les scores.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur lance 7 fois le dé. Il inscrit sur une feuille tous ses tirages et fait ensuite successivement les 6 opérations suivantes, sans oublier de noter le résultat de chacune d'entre elles. Il additionne son 1er et son 2ème tirage. Du total obtenu, il soustrait les points de son 3ème tirage, puis il ajoute son 4ème tirage. Il retranche ensuite son 5ème tirage. Enfin, il ajoute son 6ème et retranche son 7ème.

**Le gagnant** est celui qui obtient le score le plus élevé. Attention aux scores intermédiaires négatifs, ils sont éliminatoires. Par exemple, un joueur qui obtient 2 et 1 à ses deux premiers tirages puis 4 au 3ème tirage, est éliminé car le résultat est négatif :  $2 + 1 - 4 = -1$ .

## 46. LE SULTAN 2 à 6 joueurs ✿ 1 dé ✿ 24 pions

**Obtiens le plus de pions possible en fin de partie !**

**Préparation :** Répartir les 24 pions équitablement entre les joueurs.

**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence la partie. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Le premier qui obtient 6 est déclaré sultan. Les autres joueurs deviennent les sujets du sultan et ce dernier leur ordonne d'obtenir un certain nombre de points compris entre 1 et 5. Les sujets tentent leur chance chacun leur tour : celui qui rate paie un pion au sultan, celui qui réussit reçoit du sultan autant de pions que de points obtenus. Si l'un des sujets obtient un 6, il devient sultan à son tour, et le sultan précédent est déchu. Le sultan déchu doit alors donner 2 pions au nouveau sultan.

Si l'un des joueurs n'a plus de pions, la partie s'arrête, et celui qui possède le plus de pions a **gagné**.

## 47. LE MOINEAU 2 joueurs et plus ✿ 1 dé ✿ 1 feuille de papier ✿ 1 crayon

**Obtiens le plus de points possible en 6 lancers !**

**Préparation :** Tracer une grille de scores sur la feuille (cf. schéma).

	Céline	Nicolas	Benjamin	Charlotte
1				
2				
3				
4				
5				
6				
TOTAL				



**Déroulement de la partie :** Le plus jeune joueur commence. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé, chacun jouant pour son voisin de droite : chaque chiffre tiré par le joueur augmente d'autant le score de son voisin de droite. Sauf lorsque le joueur tire 1 (le moineau) : il doit alors retrancher 1 point à son propre score. **Le gagnant** est celui qui, au bout de 6 lancers, a marqué le plus de points.

## 48. LES 6 COUPS

2 joueurs et plus ✿ 1 dé ✿ 1 feuille de papier  
1 crayon ✿ 1 calculatrice si besoin

**Obtiens le plus de points possible !**

**Préparation :** Dessiner sur une feuille une grille de scores (cf. schéma de la page précédente). Le plus jeune joueur commence la partie.

**Déroulement de la partie :** À tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Ils doivent alors multiplier les points obtenus par un des chiffres de 1 à 6. Pour se souvenir de cette multiplication, le joueur écrit l'opération dans le tableau en face du chiffre utilisé pour la multiplication. Par exemple, si l'un des joueurs obtient 4 au dé et qu'il choisit de le multiplier par 5, il devra écrire  $4 \times 5 = 20$ , sous son prénom, sur la ligne du 5. Chaque chiffre du tableau ne peut servir qu'une seule fois, il est donc dans l'intérêt du joueur, de multiplier ses tirages intelligemment.

Au bout de 6 tours de table, on additionne les 6 lignes de chaque joueur, et celui qui obtient le plus de points est **le gagnant**.

## 49. PROGRESSION

2 joueurs et plus ✿ 1 dé  
1 feuille de papier ✿ 1 crayon

**Obtiens le plus de points possible !**

**Préparation :** Noter les noms des participants sur la feuille. Le plus jeune joueur commence.

**Déroulement de la partie :** À tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Le but est d'obtenir d'abord des tirages établissant une progression allant de 1 à 6 (il doit d'abord tirer le 1, puis le 2...) et ensuite une régression allant de 6 à 1. Chaque fois qu'un joueur obtient le nombre qu'il désire, il le note.

## 50. LA PUCE

2 joueurs et plus ✿ 1 dé ✿ 1 feuille de papier ✿ 1 crayon

**Obtiens le plus de points possible !**

**Préparation :** Le plus jeune joueur commence.

**Déroulement de la partie :** Il s'agit de faire sauter le dé comme une puce. Pour ce faire, le joueur appuie avec l'index sur l'arête supérieure du dé. À tour de rôle, chaque joueur fait sauter le dé et additionne les points obtenus avec ceux de son précédent tirage. Le premier arrivé à 30 est **le gagnant**.

L'équipe  
Dujardin  
vous souhaite de  
joyeuses parties !

Jeu fabriqué en France. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient de petits éléments pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Informations à conserver. © 2009 DUJARDIN. Tous droits réservés.  
DUJARDIN - 1051 Bd de l'Industrie - 33260 La Teste de Buch - France.  
Siren 320 660 970 000 23

