

# Jeux de plateau 8x8

## Matériel

- Plateau de jeu de 8 x 8 (quadrillé ou non)
- Pions de jeu (3 types)
- Jetons

## Brève description

Cette exposition se compose d'un plateau de jeu et de règles. Deux jeux sont suggérés pour une première utilisation : Slimetrail (Bave d'escargot) et Cats & Dogs (Chats & Chiens). Le premier est un jeu de course où les deux joueurs déplacent la même pièce en essayant de l'amener à leur but, et perdent s'ils sont bloqués. Le second est un jeu de placement dans lequel le joueur qui est capable de jouer en dernier gagne.

## Assemblage

### Conception de toutes les pièces

Il existe deux types de plateaux de jeu : les plateaux à damier et les plateaux sans damier. Ils sont constitués d'une grille de 8 x 8. Ils peuvent être imprimés au centre d'une feuille de papier A3. Les dimensions approximatives sont de 280 mm x 280 mm, chaque carré mesurant 35 mm de côté. Pour la sélection de jeux proposée, vous aurez besoin de deux groupes de figurines (un pour chaque joueur) occupant un seul carré, qui doivent être des groupes de pièces géométriquement distincts. Ces figures doivent avoir une base de  $\frac{3}{4}$  de la taille des carrés du plateau de jeu. Nous suggérons le modèle suivant pour l'impression 3D, voir [ici](#).

Un jeu de jetons et de dominos est également recommandé. Là encore, les dominos doivent occuper deux cases et les jetons une seule.

Les pièces peuvent être découpées au laser, imprimées en 3D ou fabriquées d'une autre manière.

Des matériaux réutilisés peuvent faire l'affaire, par exemple des couvercles de bouteille, l'un retourné, l'autre abaissé, comme pièces de jeu, des pièces de monnaie comme jetons et des rectangles de carton découpés, pour ne citer qu'un exemple.

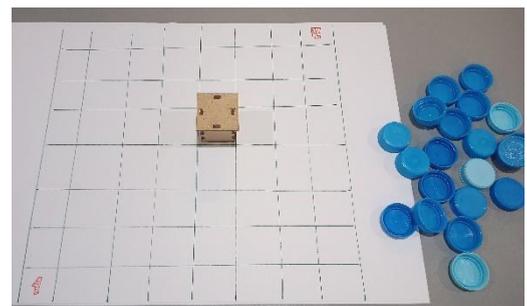
### Assemblage

Les pièces doivent disposer d'une réserve sous la forme d'un bol ou d'un objet similaire pour être stockées avant le jeu, facilement accessible et à proximité du plateau de jeu. Pour certains jeux, il existe une configuration qui doit être mise en place et réinitialisée après chaque partie. Par défaut, il est recommandé de laisser le plateau non damé à l'air libre, car les joueurs le considèrent comme un jeu de dames et ignorent les autres règles du jeu.



Placez le plateau, et les pièces les unes à côté des autres. Les joueurs doivent pouvoir s'asseoir de chaque côté du plateau dans un environnement calme. Chaque jeu aura une configuration légèrement différente, c'est pourquoi deux options sont proposées ici :

1. **Slimetrail (Bave d'escargot)**. Vous pouvez marquer physiquement le tableau stratifié avec des marqueurs effaçables à sec, deux coins opposés, l'un avec le chiffre 1 et l'autre avec le chiffre 2. Placez la pièce en mouvement (de préférence une pièce surélevée) sur l'échiquier. Elle doit être placée en diagonale, décentrée, plus proche du 2. Laissez plusieurs pièces de blocage

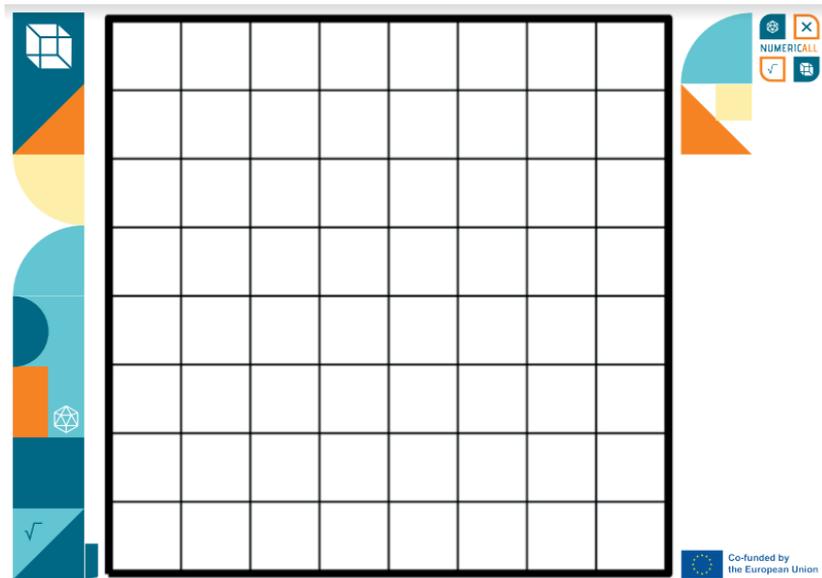


disponibles en pile (si vous le souhaitez dans un récipient) à la portée des deux joueurs.

2. **Cats & Dogs (Chats & Chiens)**. Placez deux piles de pièces distinctes, une pour chaque joueur, sur les côtés opposés du plateau.



## La planche (A3)



### Jeux de plateau 8x8

Les échecs et les dames sont des jeux bien connus qui se jouent sur une grille de 64 carrés. Voici un nouveau jeu, pour tester votre réflexion.



### Jeux de plateau 8x8

Les échecs et les dames sont des jeux bien connus qui se jouent sur une grille de 64 carrés. Voici un nouveau jeu, pour tester votre réflexion.



### Bave d'escargot (Slimetrail)

L'Escargot (●), est déplacé alternativement par les deux joueurs.

Il peut se déplacer dans chaque case voisine (horizontalement, verticalement, et en diagonale).

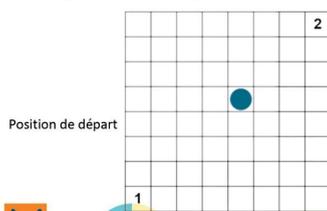
À chaque déplacement de l'Escargot, la case dont il vient est bloquée (●).

Le premier joueur à atteindre son coin avec l'Escargot **a gagné**. Il s'agit du coin 1 pour le joueur 1 et du coin 2 pour le joueur 2.

Pièces de blocage Escargot



Impossible de jouer ? Tu as perdu.



Co-funded by the European Union

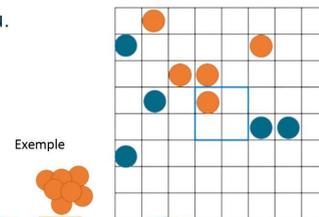
### Chats et Chiens

Une personne joue les Chats (●) et l'autre joue les Chiens (●).

Pour commencer, un chat est placé au centre du plateau (en bleu). Un Chien est ensuite placé en dehors du centre. Puis, les joueurs alternent et placent un pion où ils veulent.

Les Chats et les Chiens ne peuvent pas être placés côte à côte (ils peuvent se trouver en diagonale).

Le gagnant est le dernier joueur à placer un pion sur le plateau.



Co-funded by the European Union

## Autres options

### Domineering

Les joueurs placent à tour de rôle des dominos (un domino couvre exactement deux cases adjacentes) sur un échiquier. Deux pions peuvent être utilisés à la place d'un domino.

**Déplacements** : Le premier joueur, vertical, place tous les dominos dans le sens nord-sud, tandis que le deuxième joueur, horizontal, place les dominos dans le sens est-ouest. Les dominos ne peuvent pas se chevaucher et ne se déplacent pas. Il s'agit d'une position après le premier déplacement de chaque joueur.

**Condition de victoire** : Le joueur qui place le dernier domino sur le plateau gagne la partie.

**Utilisation des matériaux sous forme de puzzle** : Ce plateau et les dominos peuvent également être utilisés pour explorer les dissections et les recouvrements de damiers en tant que variantes de casse-tête, par exemple en enlevant deux coins diagonaux opposés et en voyant si vous pouvez encore recouvrir tout le plateau avec des dominos.

### Amazones

**Règles** : Chaque joueur commence avec quatre amazones qui se déplacent comme des reines d'échecs, c'est-à-dire en diagonale ou en orthogonale dans n'importe quelle direction. Les amazones sont placées dans des positions prédéterminées sur leur côté de l'échiquier. Chaque joueur, à son tour, déplace une amazone sur une case valide où elle devient une pointe de flèche qui tire immédiatement comme s'il s'agissait d'une reine (orthogonalement ou diagonalement dans n'importe quelle direction). Par la suite, une pointe de flèche ne se déplace plus et devient un bloc permanent sur le plateau, représenté par des taches dans le diagramme. Les amazones ne peuvent ni capturer ni sauter par-dessus une pointe de flèche, et aucune flèche ne peut être tirée sur ou à travers les pointes de flèche.

**Condition de victoire** Le premier joueur qui ne peut pas effectuer un mouvement légal (se déplacer puis tirer) perd la partie.

## Le jeu de Northcott

Le jeu de Northcott est une extension du jeu des tours glissantes, dans lequel les tours sont autorisées à glisser dans deux directions, vers l'est et vers l'ouest. Par convention, les pièces blanches se déplacent vers l'est et les pièces noires vers l'ouest. Ce jeu est traditionnellement joué avec des pions, mais les tours conviennent également.

**Règles :** Toutes les pièces restent sur leur rang de départ, se déplaçant horizontalement d'avant en arrière d'un nombre arbitraire de cases. Il n'est pas permis de capturer ou de sauter par-dessus d'autres pièces. Les Blancs jouent en premier. Le joueur qui effectue le dernier déplacement gagne.

## Explication

Les jeux dont les résultats ne dépendent pas de la chance mais d'une prise de décision plus intelligente sont des outils puissants pour encourager une pensée structurée. Il ne s'agit que d'une sélection, et vous trouverez ailleurs un éventail plus large de jeux ainsi qu'une analyse approfondie des jeux et de la stratégie. Les jeux sélectionnés conviennent aux jeux scolaires et aux clubs de mathématiques, aux enfants doués et talentueux, aux enfants ayant des besoins spéciaux, ainsi qu'à l'éducation et aux loisirs des adultes.

Nous suggérons de commencer par le jeu suivant, d'autres jeux peuvent facilement être mis en place et rendus disponibles en réarrangeant les pièces.

Les jeux abstraits se prêtent à de multiples usages, ils favorisent le plaisir, la motivation et un esprit de compétition sain tout en explorant certains concepts mathématiques. *Slimetrail* permet de mieux comprendre la parité et les chemins fermés. Tandis que *Cats & Dogs* traite de la conquête de zones et de l'occupation du terrain de jeu. Les deux jeux ont des stratégies sous-jacentes. Les questions "Que se passe-t-il si vous suivez le mouvement d'un chevalier pour placer une nouvelle pièce dans *Cats & Dogs* ?" ou "Comment pouvez-vous encore gagner si vous avez été coupé du monde dans *Slimetrail* ?" sont le point de départ pour comprendre et mettre en pratique des stratégies pour gagner.

## Compétences

- Réflexion critique
- Peser les options
- Pensée logique
- Stratégie

## Observations

Les jeux fonctionnent de manière autonome, une certaine médiation peut permettre une compréhension plus rapide du jeu.

## Pour les imprimantes 3d (Si applicable)

Plusieurs pièces de jeu peuvent être imprimées à l'aide de nos modèles voir [ici](#).