

TACTI'DÉFIS

Jeux de réflexion, de logique et de stratégie à jouer seul ou à deux joueurs.
Avant chaque partie, choisissez une variante et préparez le plateau selon les règles du jeu.

1 - La Marelle de 3

But du jeu : Être le premier joueur à aligner 3 de ses pions.

Mise en place : Chaque joueur choisit 3 pions d'une couleur. Le plateau commence vide.

Déroulement : Les joueurs placent chacun leur tour un pion sur une intersection libre du plateau. Lorsque tous les pions ont été posés, les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions vers une position voisine libre.

Victoire : Le premier joueur qui réussit à aligner 3 pions sur une ligne gagne la partie.

2 - Tic Tac Toe

But du jeu : Créer une ligne de 3 pions avant son adversaire.

Mise en place : Chaque joueur prend 5 pions d'une couleur.

Déroulement : À tour de rôle, chaque joueur pose un pion sur une case libre.

Victoire : Le premier à aligner 3 pions (horizontale, verticale ou diagonale) remporte la partie.

3 - Carré magique de 12

But du jeu : Former un carré où chaque ligne, colonne et diagonale donne un total de 12.

Mise en place : Utiliser tous les pions numérotés.

Déroulement : Le ou les joueurs doivent mettre les nombres afin que chaque rangée et colonne atteigne exactement 12.

Victoire : Lorsque le carré magique est complété, c'est gagné.

4 - Carré magique de 15

Même principe que le carré magique de 12 mais chaque ligne doit atteindre exactement 15.

5 - Shisima

But du jeu : Aligner ses 3 pions.

Mise en place : Chaque joueur prend 3 pions d'une couleur. Les pions noirs sont placés sur les 3 cases d'un côté du plateau, les 3 blancs sur les 3 de l'autre côté.

Déroulement : Les joueurs déplacent un pion à la fois vers un emplacement libre voisin. Les pions ne peuvent pas sauter par-dessus un autre pion.

Victoire : Le premier joueur qui aligne ses 3 pions sur une ligne passant par le centre gagne.

6 - Aché

But du jeu : Bloquer son adversaire.

Mise en place : Chaque joueur possède 2 pions d'une couleur.

Déroulement : Les joueurs placent leurs pions chacun leur tour sur le plateau. Une fois tous les pions posés, ils peuvent déplacer un pion non bloqué vers une case libre adjacente. Un pion est bloqué lorsque 2 pions adverses sont sur des cases adjacentes reliées par des lignes.

Victoire : Un joueur gagne lorsqu'il empêche son adversaire de jouer.

7 - Tic Tac Toe mathématique

But du jeu : Être le premier à réaliser une combinaison gagnante avec les nombres : somme identique, suite logique, combinaison imposée, etc...

Mise en place : Utiliser les pions numérotés.

Déroulement : À tour de rôle, chaque joueur choisit un pion et le place sur le plateau. Les joueurs doivent créer une ligne de 3 nombres respectant l'objectif choisi.

Victoire : Le joueur qui réussit la combinaison gagne.

8 - Not Three

But du jeu : Ne jamais être celui qui crée une ligne de 3.

Mise en place : Les joueurs utilisent 5 pions de chaque couleur.

Déroulement : Chaque joueur pose un pion à son tour. Il est interdit de créer une ligne de 3 pions identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Victoire : Le joueur qui ne peut plus jouer ou qui est obligé de former une ligne de 3 perd.

À vous de choisir votre défi !



Découvrez encore plus de défis !
Scannez le QR code pour retrouver :
-les règles et histoires des jeux
-de nouvelles variantes
-des défis supplémentaires

ByLB.fr

Créer, jouer et décorer naturellement
Fabriqué à Elnes (62) avec du bois local et ecoresponsable

