



*Quelques coquillages,
brindilles ou galets,
un journal déjà lu en tous sens,
un crayon... et le sable fin.
C'est plus qu'il n'en faut à un lecteur de J & S
pour ne pas bronzer idiot.*

1 LE CADRAN SOLAIRE

JOUEURS : 2 ou plus.

MATERIEL : un crayon ou à défaut un petit morceau de bois effilé. 10 coquillages de la même famille par joueur. Dix roses et dix blancs pour deux, par exemple. Et ... le soleil !

PRINCIPE : chaque joueur tente de prévoir le chemin que va parcourir l'extrémité de l'ombre d'un objet planté verticalement.

LE JEU : commencez par réaliser un monticule de sable humide au sommet duquel est solidement planté l'objet effilé. Ensuite, à tour de rôle, les joueurs disposent au sol leurs 10 marques respectives, en estimant au mieux la trajectoire que réalisera l'extrémité de l'ombre. Le joueur qui propose le jeu, commence. Une largeur de main doit séparer le lieu où se trouve la pointe de l'ombre au début du jeu, du coquillage le plus proche.

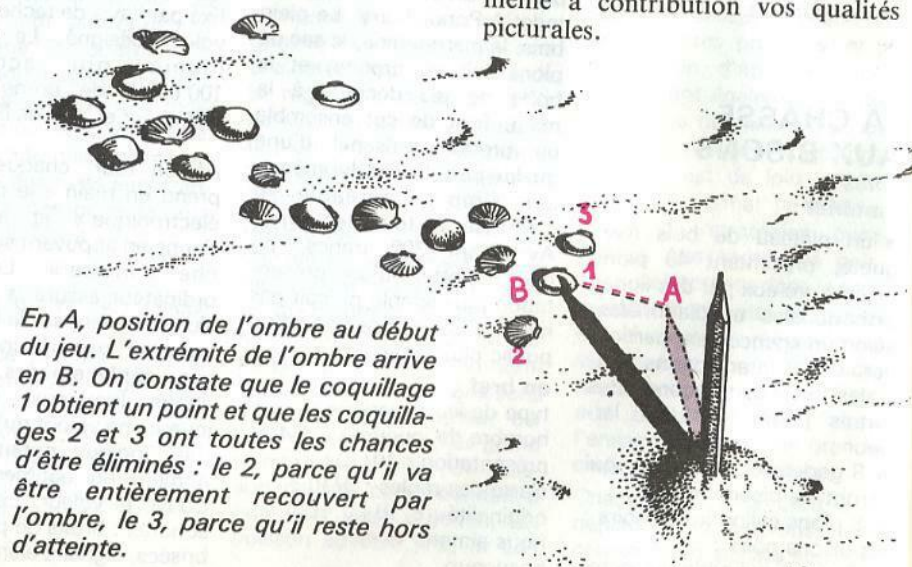
LES GAINS : à chaque fois que l'extrémité de l'ombre recouvre partiellement un coquillage, le joueur qui l'a placé marque un point. Les coquillages qui, lors de son passage, sont entièrement recouverts par l'ombre ou qui, au contraire, demeu-

rent hors de sa portée, sont éliminés du jeu et ne font gagner aucun point.

En théorie, les deux joueurs peuvent faire match nul et réaliser le score maximum. Il suffit pour cela qu'ils disposent tous leurs coquillages sur la bonne trajectoire. En pratique... bien des surprises en perspective.

De toute façon, la revanche s'impose le soir même, mais à la pleine lune cette fois !

Avant d'aller observer le résultat de vos prévisions solaires, voici trois jeux qui, pour être calmes, n'en sont pas moins intenses, et mettront même à contribution vos qualités picturales.



En A, position de l'ombre au début du jeu. L'extrémité de l'ombre arrive en B. On constate que le coquillage 1 obtient un point et que les coquillages 2 et 3 ont toutes les chances d'être éliminés : le 2, parce qu'il va être entièrement recouvert par l'ombre, le 3, parce qu'il reste hors d'atteinte.

jouez sur la plage

par Michel Brassinne

nombre de son choix dans une région vide, pour indiquer combien d'unités combattantes l'occupent. Lorsqu'un joueur a atteint le total de 100, il s'arrête. L'autre finit de disposer ses forces comme il l'entend, dans les régions encore vides de son territoire. Plusieurs régions peuvent rester vides sans affecter le cours du jeu.

Phase III : le temps des conflits est arrivé. Celui qui joue le premier, disons le joueur 1, choisit une région occupée par l'adversaire qui présente des frontières communes avec plusieurs des régions occupées par ses propres forces. Si la somme des forces des régions attaquantes est supérieure à celle de la région agressée, cette dernière est anéantie.

Le nombre d'unités militaires inscrit dans la région battue est alors effacé et n'interviendra plus dans la suite

des conflits. Par contre, la force d'une même région peut intervenir dans un nombre quelconque de conflits, tant qu'elle n'est pas elle-même rayée de la carte.

Pour plus de précision, il faut mentionner que la longueur des frontières attaquées est sans valeur. Il suffit qu'au moins deux régions du joueur I présentent des frontières communes, si petites soient-elles, avec la région du joueur II pour que le conflit puisse être envisagé. Reste à voir quelles sont les forces en présence ! A tour de rôle, les joueurs procèdent ainsi, jusqu'à ce que toutes les possibilités de conflits soient épuisées et effectivement résolues. Lorsqu'un joueur est bloqué, l'autre continue de réaliser ses possibilités d'attaques. Le vainqueur est celui qui a conservé le plus grand nombre de régions intactes. Le nombre des régions anéanties ne comptant pas.

2 L'AGRESSION

JOUEURS : 2

PRINCIPE : les joueurs placent des unités militaires dans les diverses régions de leurs territoires respectifs. Puis, se livrent des batailles en comparant les forces de leurs effectifs.

BUT DU JEU : le joueur qui a su conserver le plus grand nombre de régions intactes est déclaré vainqueur.

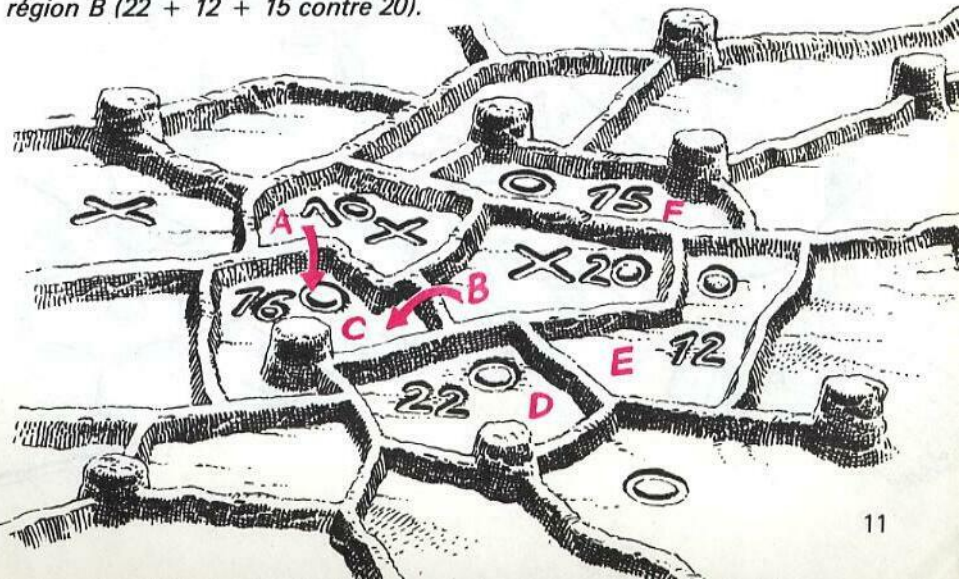
L'ACTION : elle se déroule en trois phases successives :

- le dessin d'une carte au sol ;
- la répartition des forces armées ;
- la résolution de conflits localisés.

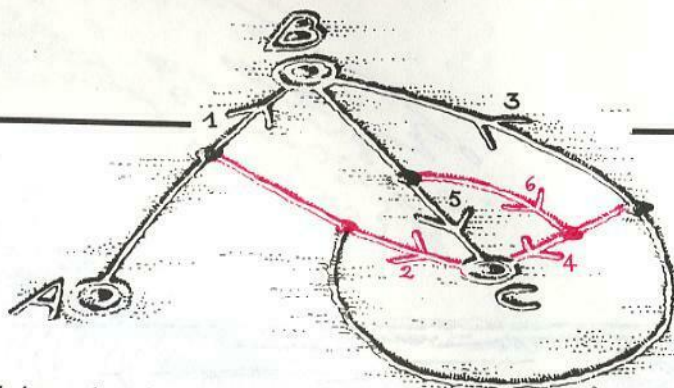
L'un après l'autre, les joueurs tracent au sol des surfaces contiguës, qu'ils marquent, l'un d'une croix l'autre d'un rond, afin de pouvoir les identifier au cours des phases suivantes. Quand les joueurs disposent d'un nombre égal de régions, avoisinant la vingtaine au total, la phase suivante peut commencer.

Chaque joueur dispose de 100 unités militaires à répartir à son gré dans les diverses régions de son territoire. A son tour, chaque joueur écrit le

L'armée des « croix » a le trait. Elle décide d'attaquer la région C des « ronds », avec qui elle possède deux frontières communes. Le total des forces des « croix » : $10 + 20 = 30$, est supérieur aux 16 unités « ronds » engagées dans la région C. C est battu et rayé de la carte. Au coup suivant, l'armée des « ronds » anéantit la région B ($22 + 12 + 15$ contre 20).



3 LE SPROUT



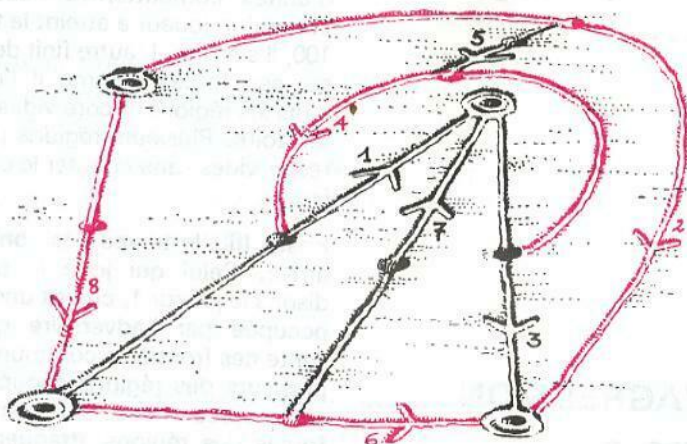
Une fois les trois points de départ A, B, C marqués au sol, le premier joueur relie A et B. Au 7^e coup, seul le point A présente deux degrés de liberté, mais il ne peut être relié à aucun autre. Le joueur qui ne peut plus jouer, a perdu.

MATERIEL : une modeste surface de sable lisse.

JOUEURS : 2.

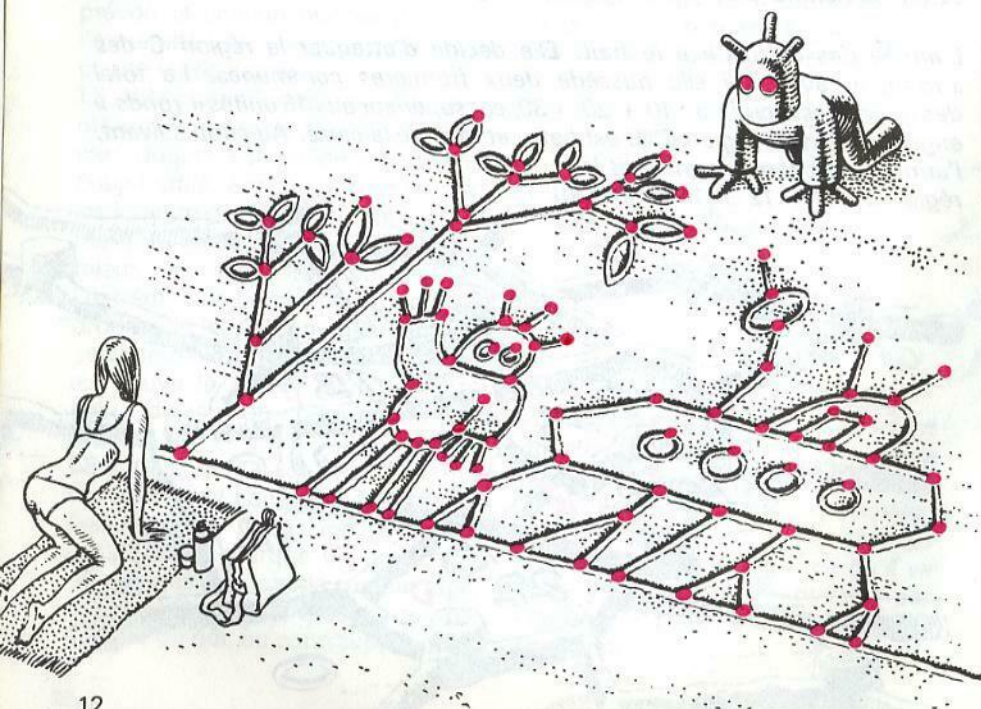
BUT DU JEU : mettre l'adversaire dans l'impossibilité de relier deux points par une ligne, dans le respect des règles qui président à cette jonction.

LE JEU : de la pointe de son index, le premier joueur fait trois trous dans le sable. Ils seront les points de départ et d'arrivée de nombreuses lignes. Le second joueur relie deux de ces points en traçant une ligne de forme quelconque. Il place en son milieu un quatrième trou, nouveau point de départ éventuel d'une ligne future. Chaque ligne nouvelle doit être marquée d'un point en son milieu. Ensuite, à tour de rôle, les



Quatre points présentent encore un degré de liberté, mais trois seulement sont utilisables pour réaliser une jonction.

4 LE HACKENBUCH



MATERIEL : une surface de sable lisse.

JOUEURS : 2.

BUT DU JEU : en effaçant une figure trait par trait, à tour de rôle, forcer l'adversaire à effacer le dernier.

LE JEU : d'abord, le dessin. Les joueurs, placés côte à côte, commencent par tracer une ligne horizontale qui représente le sol. Sol à partir duquel chaque joueur dessine les arbres, les maisons et les personnages de son choix, au gré de sa fantaisie. Pour plus de précision, il faut considérer que chaque trait relie deux points, ou un point et le sol, ou même, part d'un point pour y revenir (voir le croquis). C'est d'un commun accord que les joueurs décident de mettre un terme à leur inspiration. Débute alors la phase stratégique. A tour de rôle chaque joueur efface un

5 LA TCHOUKA

Les joueurs tentent de joindre deux points par une ligne continue, en faisant bien attention de ne jamais traverser une autre ligne ou un autre point. Ce faisant les joueurs doivent respecter la règle suivante : il ne doit jamais partir plus de trois lignes de chaque point. Chaque point n'a donc que trois degrés de liberté. Il faut remarquer qu'un point qui vient d'être fixé sur une ligne nouvelle n'a déjà plus qu'un seul degré de liberté.

C'est dire qu'une seule autre ligne pourra en partir ou y aboutir.

LA FIN DU JEU : la partie est finie lorsqu'il n'est plus possible de tracer une nouvelle ligne en respectant les règles. Soit que tous les points — sauf peut-être un — possèdent déjà tous trois lignes. Ou bien que les rares points libres soient inaccessibles. Le joueur dans l'incapacité de jouer perd. Après vous être familiarisé avec les règles de ce jeu avec trois points — nombre minimum de départ — passez à 4, 5 ou 10 points. Mais prenez alors soin de les espacer suffisamment afin que votre jeu ne devienne pas une jungle inextricable.

Le joueur contraint de faire disparaître le dernier restant à perdu. Mais, il arrive qu'un trait ne disparaisse pas seul ! En l'effaçant, le joueur doit supprimer aussi tout ce qui n'était relié au sol que par ce trait : supprimez le tronc de l'arbre et l'arbre disparaît tout entier. Coupez une branche et les feuilles « tombent » avec. Il en va de même pour le bonhomme tout entier dont on supprime la dernière jambe qui lui restait.

Le soleil décline doucement. Il est temps de revenir au « campement » pour voir où en est votre cadran solaire, non sans avoir fait abondante provision de coquillages et de petits cailloux. Ils vont vous servir, que vous décidiez de jouer à la Tchouka, au Wali, ou même au Yoté.

MATERIEL : 8 cailloux ou coquillages.

JOUEUR : 1.

Commencez par creuser quatre trous de faible profondeur, bien alignés devant vous. Posez deux cailloux dans chaque trou. Sur votre droite, creusez un cinquième et dernier trou, un peu plus large que les autres. C'est la « rouma ». Elle reste vide au début du jeu.

BUT DU JEU : il consiste à mettre tous les cailloux dans la rouma.

Vous voici donc prêt à entamer votre première partie de ce jeu de patience russe qu'est la Tchouka. Du moins dans sa forme la plus simple.

LE JEU : prenez en main tous les cailloux d'un trou de votre choix et

distribuez-les un à un dans les trous contigus en allant vers la droite, y compris la rouma. S'il en reste, continuez la distribution à partir du trou situé le plus à gauche.

Trois cas peuvent se présenter :

1. le dernier caillou de la distribution aboutit dans la rouma. On recommence alors une nouvelle distribution en partant d'un trou quelconque ;

2. le dernier caillou distribué tombe dans un trou déjà occupé. On repart alors obligatoirement de ce trou, prenant en main tout son contenu ;

3. le dernier caillou distribué tombe dans un trou vide, autre que la rouma. C'est l'échec : la partie est finie. Ou plutôt, une autre va bientôt commencer.

Onze coups devraient vous suffire pour réussir cette patience. Plus complexe est déjà la situation qui présente 8 trous contenant chacun 4 cailloux. Il y aurait 9 manières de réussir. Ensuite, c'est l'inconnu ! On prendra toujours 2 n trous pour n cailloux par trou.

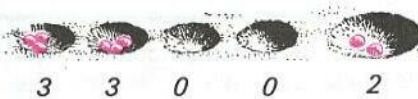
exemple :



• position de départ



1. les cailloux du trou C ont été distribués. Le dernier tombe dans la rouma. Le joueur a le choix entre les trous A, B ou D pour sa prochaine distribution.



2. il a choisi D. Le dernier caillou aboutit en B. Il doit reprendre ce qui est en B.



3. trois cailloux sont dans la rouma ;



4. il déplace D, dans la rouma. Le joueur a perdu. Quoi qu'il choisisse, le dernier caillou tombe dans un trou vide.

6 LE WALI

MATERIEL : 12 pièces par joueur. Si vous voulez jouer comme au Mali, où il est considéré comme jeu national, il vous faudra 12 cailloux et 12 bâtonnets.

Les joueurs, assis l'un en face de l'autre, commencent par réaliser un quadrillage de 6 cases sur 5 (voir figure). Puis, ils creusent les cases afin d'obtenir 30 godets, prêts à recevoir les pièces du jeu.

JOUEURS : 2.

BUT DU JEU : éliminer toutes les pièces de votre adversaire en réalisant des alignements de trois pièces avec les vôtres.

LE JEU : il se déroule en deux temps : la pose des pièces puis, les déplacements et les prises.

La pose. C'est la phase cruciale du jeu puisqu'elle détermine en grande partie le résultat final.

A tour de rôle, les joueurs posent une à une leurs douze pièces dans les cases de leur choix, en respectant cependant la règle suivante : il est défendu de mettre plus de deux pièces à la suite l'une de l'autre sur une même ligne, horizontale ou verticale.

Au cours de cette phase les pièces ne peuvent être déplacées. Quand les joueurs ont sagement disposé leurs pièces, 6 cases restent vides.

Les déplacements et prises. Chaque joueur, à son tour, déplace une pièce à la fois, d'une seule case, suivant une ligne verticale ou horizontale, mais jamais diagonale. Le but de ces déplacements, qui permettent les six cases restées vides, est de mettre en ligne trois pièces, hori-

zontalement ou verticalement. Le joueur qui réalise cet alignement peut alors choisir une pièce de son adversaire et l'éliminer du jeu. A chaque fois qu'un tel alignement sera réalisé le gain d'une pièce adverse sera obtenu.

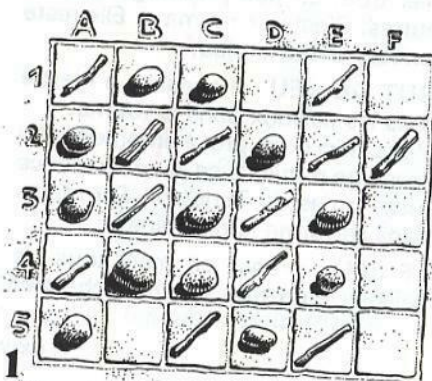
Dans ces conditions, il est possible de « détruire » l'un de ses alignements, en manœuvrant une des pièces qui le composent, pour mieux le reformer au coup suivant, identique à lui-même. Et d'obtenir ainsi un nouveau gain. La disposition de pièces qui permet ce processus à répétition porte le nom de « cheval simple ». Il faut préciser qu'un alignement de trois pions qui demeurent en cet état ne donne pas droit à une nouvelle prise au tour suivant : c'est

la réalisation de l'alignement qui est le coup gagnant.

FIN DU JEU : la partie prend fin avec la disparition de toutes les pièces de l'un des joueurs, qui a bien sûr perdu.

Vous en savez suffisamment pour jouer, mais il serait dommage de ne pas parler de cette configuration privilégiée qu'est « le cheval double ». Réaliser un cheval double, c'est réaliser une figure de pièces, telle qu'en défaisant un alignement de trois pièces, il s'en reforme un autre automatiquement.

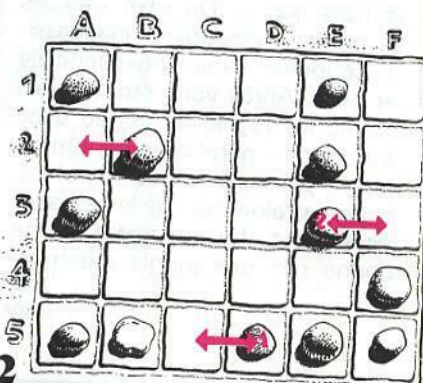
Une telle configuration est un gage de victoire pour celui qui a su la créer, pour peu qu'elle reste hors d'atteinte des attaques de son adversaire.



Plan « Niamey niamey »

1. Le joueur Nord, qui a le trait, va jouer D2-D1 et réaliser un alignement (B1-C1-D1). Quel que soit le pion qu'il prenne à son adversaire, il ne pourra rien contre le groupe B2-C2, E2-F2, D3-D4, lors des coups suivants.

2. Hors compétition, voici quelques exemples de coups gagnants. A1 B2 A3 est un « cheval simple ». Le groupe des pièces A B D E F 5 est un « cheval double ». Ainsi que le groupe E1 E2 E3 - F4 F5. La case d'origine de la pièce 1 est D4 et de la 2, D3.



7 LE YOTE

Le Yoté se joue sur le même terrain que le Wali. Il met en jeu le même nombre de pièces et nécessite un sens de la stratégie aussi développé malgré les surprenants revirements de situation dont il est coutumier. En voici la règle.

Chaque joueur, à son tour, dépose une de ses pièces dans l'un des godets de son choix. Il n'est pas obligé de placer toutes ses pièces avant de pouvoir déplacer celles qui

y sont déjà. Il peut au contraire garder quelques pièces en réserve, attendant que le jeu évolue pour s'engager davantage.

Les pièces sont déplacées comme au Wali. La capture est cependant différente. Un joueur capture une pièce adverse en sautant par-dessus celle-ci. Il la retire du jeu, ainsi qu'une autre pièce de son choix, prise parmi celles de son adversaire qui sont encore en jeu.

Ah ! l'Afrique, le soleil ! Tiens, à propos... Sur le cadran solaire, l'ombre portée parcourt sans la moindre hésitation les marques de votre adversaire ? C'est bien cela ? C'est bon, ne dites rien et préparez-vous en grand secret, comme lui, pour être imbattable au jeu suivant ; le moment est venu de vous dégourdir les jambes, avec...

8 LA POURSUITE INFERNALE

(Adaptation de « La chasse au cavalier » — 50 Jeux — Ass. Jeudi.) Transformer un coin de plage en échiquier géant pour y vivre une poursuite de « cavaliers » digne du célèbre western, voilà bien de quoi réconcilier les termes de la vieille dualité corps-esprit !

MATERIEL : une large surface de sable lisse et « dur ».

JOUEURS : 2.

PRINCIPE : cavaliers vivants d'un jeu d'échecs à échelle humaine, les joueurs engagent une poursuite sans merci, de case en case. Au cours de chacune des deux manches qui composent la partie, l'un des joueurs tente de rattraper l'autre.

BUT DU JEU : le joueur désigné comme « poursuivant » joue et gagne si, à son tour, il peut sauter — en suivant la règle échiquéenne — sur la case momentanément occupée par le cavalier « poursuivi ».

LE JEU : commencez par tracer dans le sable 9 lignes parallèles dans un sens, puis dans l'autre, afin de réaliser les 8 colonnes et 8 rangées d'un échiquier. Un peu de pratique vous permettra d'obtenir 64 cases ni trop petites, ni trop grandes. Il faut pouvoir mettre facilement les deux pieds dans chacune d'elles.

Le quadrillage réalisé, les deux cavaliers prennent place sur des cases d'angles diagonalement opposées. D'un commun accord ils se distribuent les rôles : le poursuivant, que nous appellerons cavalier blanc, et le poursuivi, cavalier noir.

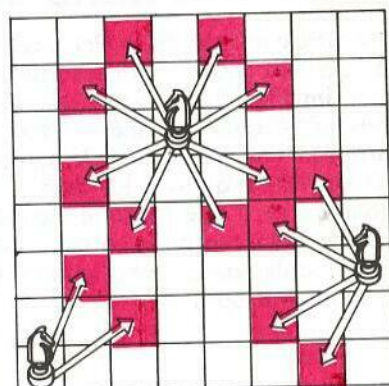
Le cavalier noir commence. Tout saut est considéré comme définitif. Chaque joueur prendra soin de laisser des traces bien visibles de son passage dans chacune des cases successives qu'il occupe. En effet, jamais les joueurs ne doivent revenir prendre position sur une case antérieurement occupée. Ainsi, peu à peu, le champ des possibilités de sauts s'amenuise.

FIN DU JEU : le cavalier blanc a gagné si, quand c'est à lui de jouer, il peut sauter sur la case où se trouve le cavalier noir. Le C. noir gagne s'il échappe à la capture. Plusieurs cas

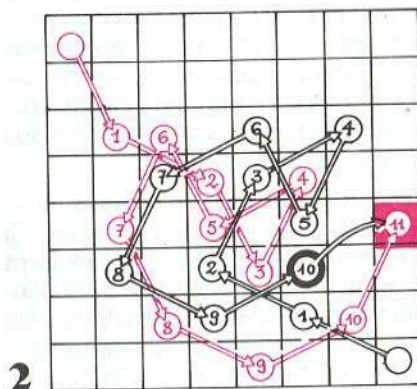
peuvent se présenter : le C. blanc ne peut plus se déplacer. Le C. noir est à l'abri derrière un rideau infranchissable de cases déjà utilisées.

S'il advient que le C. noir soit bloqué avant son poursuivant, c'est le C. blanc qui gagne, si toutefois il peut le rejoindre à la suite d'une succession de sauts. Au cours de cette série de sauts, le C. noir reste immobile. Si le cavalier blanc ne peut atteindre son but, le C. noir a gagné. Enfin, il y a match nul lorsque les deux joueurs sont dans l'impossibilité simultanée de se déplacer.

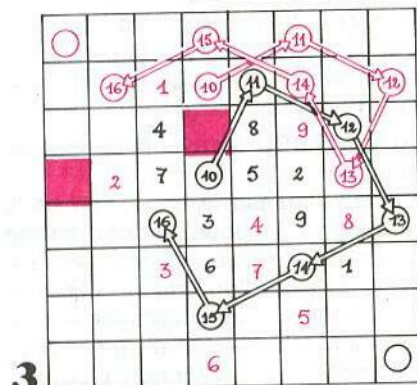
Devinette stratégique : le cavalier noir devra s'inquiéter s'il n'est pas poursuivi, du moins au début. Pendant ce temps, que fait le cavalier blanc ? A vous de le découvrir...



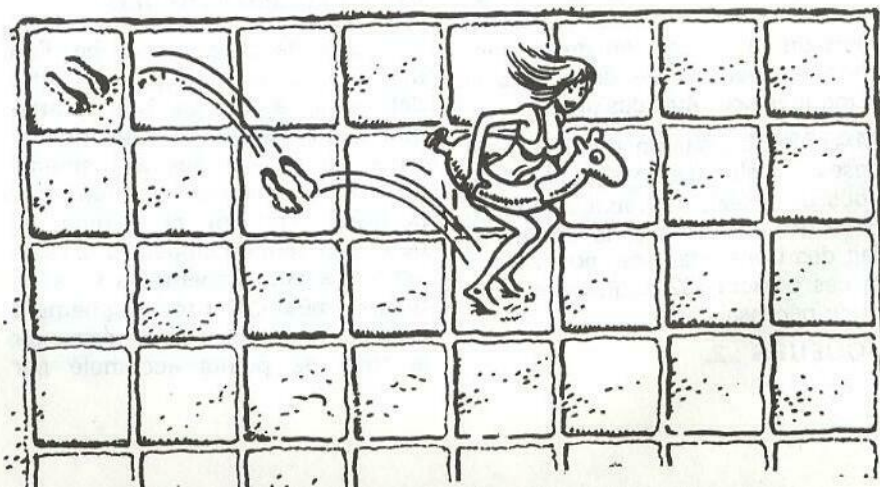
1 Selon qu'il est sur une case de coin, de bande, ou de centre, le cavalier surveille 2, 4 ou 8 cases.



2 Rouge commence. Arrivé en 10, le cavalier rouge n'a plus qu'une case de libre pour jouer. Il est obligé de jouer en 11, le poursuivant joue et gagne.



3 Vers le 10^e saut, la vraie poursuite commence. Au 14^e le cavalier rouge qui est poursuivi, échappe de justesse à son poursuivant. Ce dernier l'attend au virage, au 17^e saut, que le cavalier rouge ne peut effectuer sans être pris.



9 LA FACE NORD DES FAITS DIVERS

Un article de journal, à bien y regarder, est un énorme monceau de lettres intelligemment agencées. Une fois lu — quand même — *Jeux et Stratégie* vous propose de le parcourir autrement qu'avec les yeux et de vous initier à une forme d'escalade inédite, sans corde ni piolet, avec pour seuls guides une pointe de crayon et d'esprit.

MATERIEL : une feuille de journal et un crayon.

JOUeurs : en solitaire, à 2, 3 ou plus.

PRINCIPE : escalader une montagne de lettres en formant des mots que l'on compose à partir des lettres contenues dans les lignes successives d'un article de journal.

BUT DU JEU : arriver le premier au sommet.

Commencez par la réalisation de la montagne. Et pour ce faire, choisissez un article aux colonnes bien serrées. Puis, à l'aide d'un crayon, dessinez les contours d'une montagne vue de la vallée. C'est-à-dire un triangle en vacances, qui se moque bien que ses côtés ne soient pas rectilignes. Faux triangle mais vraie montagne, dont le sommet peut être un groupe de mots (pour les débutants), un mot de plusieurs lettres, voire pour

les plus chevronnés d'entre vous, une seule lettre ! Notons que toutes les lettres recouvertes — même partiellement — par le contour montagneux, sont éliminées du jeu. Enfin, la base de la montagne, ligne de départ de tous les joueurs, correspond au bas de l'article.

Progression. L'ordre d'entrée en jeu de chaque joueur une fois désigné, chacun choisit une ligne qui figure en bas d'une colonne. Ce peut être la même. Vous voici à pied-d'œuvre ! A son tour, chaque joueur doit chercher à composer le plus long mot possible en respectant la règle suivante : la première lettre du mot doit figurer dans la ligne de départ ; la seconde, dans la ligne qui est immédiatement au-dessus ; la troisième lettre, dans la troisième ligne, et ainsi de suite. Le mot choisi devant assurer une progression ascendante aussi grande que possible. Tous les mots sont valables, ou, il ne tient qu'à vous qu'il en soit autrement.

Quand, à son tour, un joueur a vu — ou cru voir — un mot réalisable, il l'énonce distinctement en précisant son genre et nombre (masculin-féminin, singulier ou pluriel) et, cela dit, coche les lettres qui le composent sous le regard attentif des autres joueurs.

Lettres qui deviennent inutilisables, pour le joueur lui-même comme pour les autres. Il trace alors une ligne reliant les différentes lettres uti-

lisées. Une ligne qui, vous le verrez, s'apparente étrangement à un chemin en montagne.

Si le joueur a mal vu — ou a bluffé — et ne peut réaliser le mot annoncé, en sautant de ligne

employé
pied en
Folie. L
re gauch

Le joueur I commence. Il trouve « éparse ». Il aura à sa disposition un « e » ou un « l » pour commencer le mot suivant. Le joueur II découvre « merci risé ». Il pourra repartir d'un « n » ou d'un « s ».

joueur I	joueur II
2(e-l) locations	2(n-s) satinées
3(u) urbanité	3(e-q) étagée
4(u) utile	4(i-d) dévergondée
5(l) lésée	5(d-r) renseignée
6(n) névé	6(h-f) hélé
	7(p-s) sans

Avec son 7^e mot, le joueur II atteint victorieusement le sommet. Le joueur I, en choisissant mal l'aboutissement de ses mots, a réduit ses possibilités de progression pour former les mots 3, 4, 5 et 6.

10 LE CROSSO

Autre jeu d'alignement, le Crosso, est une subtile variante de l'immortel Morpion. Il se joue en deux manches, au seul terme desquelles le vainqueur peut être désigné.

MATERIEL : sur un damier de 64 cases, ou plus (selon le temps dont vous disposez), le joueur attaquant pose des coquillages, le défenseur fait des trous avec son index. Dans le cas présent, 32 coquillages sont donc nécessaires.

JOUeurs : 2.

DÉROULEMENT DU JEU

Au cours de chaque manche, l'un des joueurs est attaquant, l'autre défenseur, à tour de rôle. L'attaquant, qui seul marque des points, tente de réaliser des alignements aussi longs et aussi nombreux que possible. Pendant ce temps, le défenseur tente d'empêcher la réalisation de ces alignements sans en faire lui-même. Car tout alignement créé par le défenseur ira augmenter le total de points accumulé par

l'attaquant. Le jeu de l'attaquant a de ce fait deux vocations : faire des alignements et pousser son adversaire à en faire.

Concrètement, chaque joueur, à son tour, marque l'une des cases vacantes de son choix, à l'aide de son symbole (coquillage ou trou). L'attaquant forme des alignements de trois coquillages ou plus, suivant des lignes horizontales, verticales ou diagonales. La manche prend fin lorsque le damier est rempli.

vous attend, un sourire complice au bord des lèvres. Cette Pauline tout de même ! Aujourd'hui ce sera sa fête !

Quand Ernest Pommier arrive à La Garenne-Colombes, Jules et Pauline sont là, qui l'attendent. Le petit pavillon de banlieue sent le propre, l'encaustique et le café frais. Pauline a revêtu un corsage de soie crème, tendu à souhait. La garce ! On s'embrasse et le parfum de ses joues imprégnées de savonnnette à la fougère procure à Ernest un peu d'avance. « Viens voir », dit-elle en le conduisant à la cuisine. Elle soulève le couvercle d'une cocotte en fonte noire. Miracle ! Le jarret de veau mitonne dans un lit de carottes et d'oignons, prisonnier d'une sauce à la surface de laquelle viennent mourir de petites bulles, grasses à souhait ; à en mourir de plaisir rien qu'à le respirer ! « Y s'ra fameux celui-là », dit la Pauline la lèvre humide tout en glissant un regard d'émail bleu vers Ernest dont la main prise d'impatience a bien du mal à rester en place.

Il ôte sa carapenne et on fait — comme à l'habitude — le tour du jardin privé de fleurs, engourdi sous la fraîcheur de février. La terre endormie rêve de myosotis et de dahlias, la promesse d'un peu de temps précoce perce déjà au bout des branches. « Faudrait recouvrir le toit de la buanderie avec des tuiles », dit Jules, la tête ondulee est déjà roulée... » « Bien sûr, répond Ernest, prêt à tous les services, aujourd'hui on va s'occuper de l'installation d'eau. »

Jules a tout préparé selon les instructions d'Ernest : l'évier en

des bricoleurs. Ernest Pommier ne se remettrait pas de la disparition d'un pareil trésor. Il court jusqu'à la gare de Colombes tout en pestant contre la malchance qui lui gâche une si belle journée. « Le 8 h. 8 ? » lui répond le chef de gare à la casquette étoilée. *Reparti haut le pied au triage d'Argenteuil. Vous aurez un train dans vingt minutes...* »

Mais Ernest, sorti sans sa canadienne et sans portefeuille, devra se rendre à pied à la gare d'Argenteuil. Des kilomètres à transpirer, à pester contre son étourderie, contre les Lartigue et leur évier. Contre la S.N.C.F. Contre le monde entier. Une camionnette roulant trop près du trottoir éclabousse son pantalon de velours gris fraîchement sorti du teinturier, son pull à col roulé tout neuf. Le triage ? Boulevard Vercingétorix, le renseigne un employé de la gare. Il se garde un pied en traversant la rue de la Folie. La semelle de sa chaussure gauche se décolle et bâille. Voilà Ernest obligé d'enjamber les traverses de chemins de fer presque à reculons. Il cherche le train de 8 h. 8 dans un immense garage de wagons et de motrices endormies.

« Z'êtes pas fou ! » l'interpelle un cheminot. *Qu'est-ce que vous fichez ici ?* « Ma boîte à outils ! » répond Ernest, essoufflé, fatigué, taché de boue, le pied endolori, la chaussure défilée. L'autre ne comprend pas, s'approche de lui. Ernest raconte son histoire et lâche le morceau : l'invitation de Jules, la buanderie, la boîte à outils. L'homme de la S.N.C.F. a également droit au jarret de

ligne pour chaque lettre, il se pénalise lui-même. Ainsi, à défaut de trouver la bonne lettre dans la ligne supérieure, il devra se contenter de celles qu'il pourra découvrir dans la ligne où il est bloqué, ou même dans les lignes inférieures.

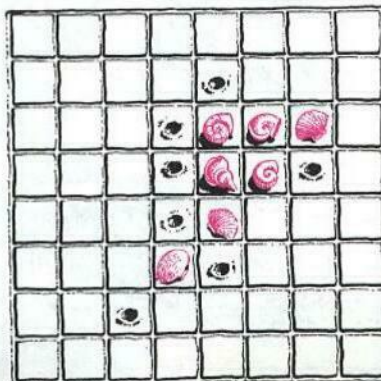
Devoir redescendre ligne par ligne ne pose pas de problème. Par contre, lorsqu'un joueur est contraint de retomber de 4 lignes d'un coup pour trouver la lettre qu'il lui manque, la « chute » est trop brutale et entraîne la mort de l'alpiniste... qui revient sur la ligne de départ.

Pour commencer les mots suivants, une seule règle : le joueur repart de l'une des lettres qui touchent — immédiatement avant ou après — la dernière lettre du mot précédent.

Avant de vous lancer vers des mots toujours plus longs, il faut que vous sachiez que « anticonstitutionnellement » entraîne chaque année de nombreux accidents. Prudence donc, et bientôt les « aiguilles » les plus effilées, où la progression est des plus difficiles, n'auront plus de secrets pour vous.

Redescendons de nos alpages de journaux pour renouer avec le classicisme. Avec ces jeux traditionnels, dont l'origine se perd dans la nuit des temps et qui firent peut-être la joie — qui sait ? — des premiers homo sapiens !

Décompte des points : un alignement vaut autant de points qu'il comporte de symboles, moins 2. De ce fait un alignement de trois vaut un point, de quatre vaut deux, et ainsi de suite.



A ce stade de la partie, l'attaquant (qui a les ronds) marque :

- 2 points pour la diagonale de 4 ronds ;
- 1 point pour le trio vertical ;
- 1 point pour le trio horizontal ;
- et 1 point pour l'alignement de 3 croix que le défenseur a dû concéder. Soit 5 points.

11 JEU DU MOULIN

Déjà représenté sur une pierre tombale de l'âge de Bronze, mise à jour dans le Comté de Wicklow, en Irlande, le damier du jeu du Moulin a traversé l'histoire sans prendre une ride. A nous d'y jouer. Et tout d'abord, dans la forme qui a jusqu'ici prévalu en Europe.

MATERIEL : 9 pièces par joueur (coquillages ou cailloux).

JOUEURS : 2.

BUT DU JEU : éliminer une à une les pièces de l'adversaire en créant des alignements de trois pièces, appelées « moulin ». La règle de capture est identique à celle du Wali, mais le terrain de jeu est différent. Dessinez dans le sable trois carrés concentriques, reliés par des lignes perpendiculaires à leurs côtés (voir figure). Les joueurs commencent par poser, tour à tour, chacune de leurs 9 pièces sur les angles et les intersections libres. Ensuite, chaque joueur déplace une de ses pièces, le long d'une ligne, vers une intersection vacante ou un coin. Il effectue ces déplacements dans le but de réaliser un alignement de trois pièces sur des intersections contiguës. On dit qu'il fait un « moulin ». Cette position lui donne le droit de sortir définitivement du jeu une pièce adverse de son choix. Lors des coups suivants, le même joueur tentera « d'ouvrir » son moulin, en déplaçant une des pièces qui le constitue, puis de la faire revenir à sa position initiale. Obtenant ainsi un nouveau gain. A moins bien sûr, qu'entre-temps, l'autre joueur lui détruise son moulin. Le jeu se termine quand l'un des joueurs n'a plus que deux pièces.

Le jeu du Moulin est en fait une « Marelle » simple. Une fois bien entraîné, vous pourrez bien sûr, avec les mêmes règles, jouer sur des terrains plus évolués avec un plus grand nombre de pièces. Essayez d'abord celui-ci, très classique.

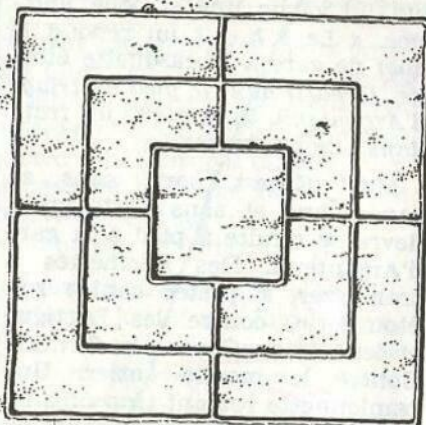


Schéma du damier du « jeu du Moulin ». 24 angles et intersections. 9 pions par joueur.

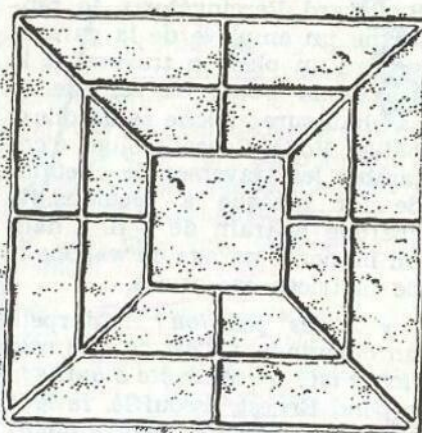


Schéma d'une Marelle plus récente (XIV^e siècle !). Règles identiques avec 12 pions par joueur.

Nous espérons vous avoir fait passer de bons moments ensoleillés et stratégiques. Peut-être connaissez-vous certains de ces jeux.

Parmi ceux que vous avez découverts ici, faites-nous part de « coups de foudre » ou de vos découvertes. Sans doute avez-vous aussi imaginé quelques améliorations ou variantes...

Nous publierons celles qui nous auront semblé les plus intéressantes dans un prochain « Petit Scriptum ».

Et si vous avez profité de vos vacances pour inventer un jeu simple et original, pensez à notre rubrique « Faites vos jeux ».

