

Jouer avec rien... ou presque!

Un papier, un crayon, quelques cailloux et vous disposez de tout ce qu'il faut pour de longues heures de jeu

Ca y est! Les vacances sont enfin là, bienvenues pour la plupart d'entre nous. Cette période de l'année est évidemment propice au repos et à la détente. C'est aussi une bonne occasion pour tous de jouer un peu plus que d'habitude, quand le travail et la famille nous prennent tout notre temps et que la fatigue parvient à annihiler nos pulsions ludiques les plus fortes. Evidemment, que ce soit en camping, en location ou à l'hôtel, le maître mot des vacances est «bagages». Impossible d'emporter avec soi tout ce qui pourrait être utile, que le trajet se fasse en voiture, en train ou en avion. C'est qu'il faut bien les porter et les transporter, ces valises pleines à ras bord de maillots et d'essuies de bain, de lunettes de soleil et de crèmes de bronzage. S'il est toujours possible de trouver de la place pour le dernier Goncourt ou le Guide du Routard, comment faire quand il s'agit d'ajouter à la liste déjà longue des équipements indispensables quelques boîtes volumineuses? Sans compter qu'il n'est généralement pas question d'emmener ces jeux à la plage ou à la piscine, endroits risqués s'il en est pour le matériel qu'ils contiennent. Ce dossier a donc pour vocation de vous fournir les clés qui vous permettront de vous amuser en jouant sans pour autant devoir attacher une remorque à votre voiture et prendre le risque d'abîmer vos précieux jeux de plateau. Attention, s'il est effectivement possible de jouer avec peu de matériel, voire pas du tout, il n'est pas question de construire le palais d'une célèbre reine égyptienne réputée pour son mauvais caractère et son joli nez! Les jeux qui vous sont présentés ici sont plutôt simples, parfois même simplistes et conviennent souvent autant aux enfants qu'aux adultes. Mais, après tout, le but des vacances n'est-il pas de se détendre et de s'amuser avant tout?

Rien dans les mains, rien dans les poches...

Pour jouer sans le moindre matériel, force est de constater que nous ne disposons que de notre corps et, surtout, de notre voix qui recèle une infinité de possibilités ludiques. Qui n'a pas joué aux «Célébrités»? Il suffit pour cela qu'un joueur choisisse secrètement le nom d'un personnage célèbre. Aux autres de le retrouver en lui posant des questions auquel il ne peut répondre que par «oui» ou par «non». De nombreuses variantes sont évidemment possibles avec des noms de métiers, de lieux, d'animaux, des titres de films, de livres ou de contes, etc. Plus difficile, «l'Intrus» vous oblige à fournir une liste de mots ayant un lien entre eux tout en y glissant un intrus. Celui qui le trouve doit alors établir la liste suivante. Pour ceux qui ont une bonne imagination, le jeu des «Plaques minéralogiques» peut être très amusant. Il s'agit d'utiliser les lettres des plaques des voitures qui vous entourent pour créer une phrase absurde en se servant de ces lettres comme initiales des mots (exemple: CAV = le Cochon Arrive en Volant). Toujours avec des mots, vous pouvez jouer aux jeux d'associations ou de listes. Le premier joueur donne un mot, le second le reprend et ajoute «ça me rappelle» puis donne un mot rimant avec le premier ou qui lui est associé de près et ainsi de suite, de joueur en joueur (exemple: «football, ça me rappelle crampon», etc.). Le perdant est celui qui met trop de temps à trouver un nouveau mot. Dans le même ordre d'idées, le jeu du «Marabout» (bout de ficelle, selle de cheval, etc.) peut aussi s'avérer très amusant selon la capacité des participants à trouver des mots toujours plus fous. Connaissez-vous le «Marché de Padi-Pado»? Posez la question suivante: «Le père Ubu va au marché de Padi-Pado, qu'en rapporte-t-il? » Chaque joueur doit alors donner un mot qui ne contient ni «a» ni «o». Celui qui hésite ou bafouille a perdu la partie. Si vous préférez, vous pouvez aussi jouer au «Marché de Sanzu-Sanza» selon le même principe. Dans «Si c'était...», les joueurs doivent, une fois de plus, retrouver le nom d'une célébrité. Mais, ici, les questions commencent toutes par «Si c'était...» (un animal, un vêtement, etc.) et les réponses doivent correspondre (par exemple pour Tintin: un chien, un pantalon de golf, etc.). Pour ceux qui ont une bonne mémoire, le jeu de la «Valise» est tout indiqué surtout en période de vacances. Le premier joueur annonce «J'ai fait ma valise et j'y ai mis» et ajoute le nom d'une chose quelconque (un vélo, une chemise, un ballon, etc.). Le suivant reprend l'ensemble de la phrase et ajoute un nouveau mot («J'ai fait ma valise et j'y ai mis un vélo et des pantoufles»). Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur oublie un mot ou perde le fil de la phrase.

Jeux de main, jeu de vilain...

Faut-il rappeler le célèbre «Chi fu mi» ou «Pierre-papier-ciseaux»? Pour faire bref, le jeu se joue à deux. Chacun choisit secrètement la pierre (poing serré), le papier (main à plat) ou le ciseau (index et majeur tendus) derrière son dos et dévoile son choix en même temps que son adversaire. Le papier recouvre la pierre qui casse les ciseaux qui coupent le papier. En cas d'ex-aequo, aucun point n'est marqué. Plus amusant sans doute, la version «Bang». Là, les objets disponibles sont le revolver (pouce levé et index tendu vers l'adversaire), le bouclier (main à plat sur le cœur) et la recharge (revolver index tendu vers le haut). Evidemment, le bouclier protège contre le revolver qui inflige une blessure. L'originalité de cette variante est qu'un revolver ne dispose que de trois balles et qu'il faut donc recharger de temps en temps pour récupérer trois nouvelles balles. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a subi un certain nombre de blessures, au choix des participants. Avec les mains mais aussi avec tout le corps, les célèbres mimes constituent une mine d'or pour les joueurs en manque de Time's Up. Que vous limitiez les possibilités en choisissant un thème ou que vous laissiez libre choix à votre imagination, les contorsions de vos petits camarades auront le mérite de vous faire passer un bon moment que ce soit à la plage ou en soirée au camping.

Jouer avec des allumettes? C'est possible même pour les plus jeunes!

Quelques bois d'allumettes suffisent pour créer des jeux de réflexion ou d'adresse. Dans la première catégorie, réservée à deux joueurs essentiellement, s'inscrit le «Jeu de nim» également appelé «Marienbad». Il s'agit de disposer des allumettes en nombre décroissant sur plusieurs rangées. Les rangées, au nombre de quatre, comportent une, trois, cinq et sept allumettes respectivement (mais ce nombre peut varier selon les versions). Chaque joueur a le droit de prendre autant d'allumettes qu'il le désire mais dans une seule rangée. Le perdant est celui qui est obligé de prendre la dernière allumette. Ce jeu, également connu sous le nom de «Fan tan» en Asie et de «Tiouk tiouk» en Afrique, peut se pratiquer avec d'autres objets (cailloux, boutons...) disposer en rangées ou en tas. Dans le «Cercle des douze» les douze allumettes sont disposées en cercle de manière à ce qu'elles se touchent par leurs extrémités. Chaque joueur a le droit d'enlever une allumette ou deux allumettes qui se touchent. Le vainqueur est celui qui enlève la dernière allumette (ou les deux dernières qui se touchent). Dans la catégorie adresse, le «Derrick» vous fera passer de très bons moments. Pour ce jeu, chacun prend dix allumettes. Une bouteille à large goulot (type jus d'orange) est posée au centre de la table et, à tour de rôle, les joueurs posent une allumette sur le goulot. Un derrick se forme petit à petit. Le gagnant est celui qui parvient le premier à poser sa dernière allumette. Si un joueur fait s'écrouler le derrick, il prend toutes les allumettes et rejoue aussitôt. Dans les «Deux cercles», les joueurs disposent de dix allumettes. Deux cercles de dix centimètres de diamètre sont tracés sur une table à la craie à une distance de cinquante centimètres l'un de l'autre. A leur tour, les joueurs placent une allumette dans l'un des cercles (toujours le même), et tente, d'une seule pichenette, de l'envoyer dans le deuxième cercle. S'ils ratent, l'allumette reste en place. S'ils réussissent, ils empochent toutes les allumettes présentes sur la table. Dès qu'un joueur n'a plus d'allumette, il est éliminé.

Le dictionnaire, compagnon de tous les mots

Bon, d'accord, un dictionnaire, ce n'est pas rien. C'est gros, ça pèse lourd et c'est plutôt encombrant comme livre. Mais il n'est pas forcément nécessaire de l'avoir emporté avec soi, dans ses bagages. Ce type d'ouvrage se trouve assez facilement un peu partout, dans les appartements en location, les cafétérias de camping, souvent même dans les cafés et les restaurants. Et puis, en désespoir de cause, il existe d'excellentes versions de poche à peine plus grosses qu'un paquet de cartes. Attention, ces jeux nécessitent aussi la plupart du temps du papier et un crayon pour chaque participant. Dans le «Jeu du dictionnaire» (popularisé en Belgique par la radio), un joueur choisit un mot que personne ne connaît. Il annonce ce mot aux autres joueurs qui rédigent chacun une définition de leur cru pour le mot en question. Le joueur qui a choisi le mot transforme la définition du dictionnaire en termes plus «populaires», pour qu'elle passe inaperçue parmi celles inventées par les autres joueurs. Il ramasse ensuite toutes les définitions et les énonce à voix haute (y compris la vraie définition qu'il a remise en forme). Chaque joueur annonce la définition qu'il croit être la vraie et le décompte des points peut avoir lieu. Chacun marque un point par personne qui a choisi sa définition et un point s'il a découvert la bonne définition. Seul le joueur qui a choisi le mot ne gagne pas de point pour ce tour. Il faut donc faire un tour de table complet pour que chacun joue le même nombre de tours. Pour jouer aux «Mots à

sens multiples», un participant choisit dans le dictionnaire un mot «simple» ayant plusieurs définitions (quatre ou cinq au minimum). Il lit la dernière définition (généralement la plus éloignée du sens premier et connu du mot). A partir de ce moment, les autres doivent tenter de deviner le mot. Après une minute, si personne n'a trouvé, le premier joueur lit la définition précédente (vraisemblablement un peu plus simple). Et ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un trouve le bon mot. Celui qui trouve marque un point et prend le dictionnaire. Dans le jeu des «Chiffres», un joueur choisit un nombre dans le dictionnaire: une date, une altitude, un nombre d'habitants, une longueur, etc. Il pose ensuite la question dont la réponse est cette valeur: quelle est la date de naissance (de décès) de tel personnage, quelle est la hauteur de telle montagne, etc. Chaque joueur marque sa réponse sur une feuille, puis les réponses sont comparées. Le joueur dont la réponse est la plus proche du bon nombre marque un point.

Un crayon et du papier, de l'or dans les doigts

Un crayon et du papier peuvent servir pour différents jeux de mots ou pour des jeux plus tactiques. Le jeu du «Baccalauréat» se joue à partir d'un certain nombre de catégories (ville, prénom de fille ou de garçon, couleurs, pays, animal, etc.). Par tirage au sort ou lettre après lettre, une lettre de l'alphabet est choisie. Chaque joueur doit alors inscrire sur sa feuille un nom commençant par cette lettre pour chaque catégorie. Chaque réponse rapporte un point. Après un certain nombre de lettres ou un temps donné, le gagnant est celui qui possède le plus de points. Le «Pendou» est un autre grand classique. Le premier joueur choisit un mot et fournit la première et la dernière lettre ainsi que le nombre de lettres intermédiaires. Le deuxième joueur propose des lettres. Si elles sont présentes dans le mot, le premier joueur les ajoute. Sinon, il dessine sur une potence une partie du corps pour chaque échec: tête, cou, corps, bras, jambes, pieds, mains, etc. Selon le nombre de parties du corps, le jeu est évidemment plus ou moins facile. Plutôt qu'un mot, les participants peuvent se mettre d'accord pour jouer avec une phrase complète comme un titre de film ou de livre, le nom d'un personnage célèbre... Dans «Motus», les joueurs doivent retrouver un mot comprenant un certain nombre de lettres (cinq, six ou sept la plupart du temps) en proposant d'autres mots possédant le même nombre de lettres. Chaque lettre bien placée est indiquée par celui qui a choisi le mot ainsi que chaque lettre correcte mais qui ne se trouve pas à la bonne place, selon le principe du bon vieux «Master mind». Au jeu des «Anagrammes», un joueur triture les lettres d'un mot, d'un nom ou d'une phrase courte pour en cacher le sens. Aux autres joueurs de remettre les lettres dans le bon ordre le plus rapidement possible. «Histoire express» fait appel à votre sens littéraire. Chaque joueur choisit un mot secrètement. Tous ces mots sont révélés simultanément. Ensuite, chacun doit écrire une phrase en utilisant tous les mots proposés dans un temps donné (trois minutes par exemple). Cette phrase doit avoir une structure grammaticale correcte et, idéalement, avoir un certain sens (mais un peu d'excentricité peut être la bienvenue). La meilleure proposition est primée et son auteur marque un point. Le «Cadavre exquis» peut se décliner en plusieurs versions. La plus simple, celle inventée par les surréalistes consiste pour chacun à écrire un mot dans une phrase mais sans savoir ce que le joueur précédent a inscrit. Ainsi, le premier joueur doit écrire un nom (le sujet), le second un adjectif, le troisième un verbe, le quatrième un complément et le cinquième un nouvel adjectif. Voilà ce que les surréalistes ont obtenu la première fois qu'ils ont essayé ce jeu: «Le cadavre exquis boira du vin nouveau». De cette phrase est tiré le nom du jeu. Mais on peut aussi composer un poème entier, chaque joueur écrivant une phrase en ne connaissant que le dernier mot de la phrase précédente (pour la rime). Il est aussi possible de créer une histoire, chaque joueur réalisant quelques lignes et fournissant au participant suivant la dernière qu'il a écrite. Il arrive souvent que le résultat n'ait ni queue ni tête mais aussi que l'ensemble soit cohérent ou très drôle.

Côté tactique, les possibilités sont également nombreuses. La plus connue est sans conteste le «Morpion». Sur une grille de trois cases de côté, les joueurs inscrivent à tour de rôle leur symbole (une croix ou un rond). Le premier qui aligne trois symboles horizontalement, verticalement ou en diagonale a gagné. Pour augmenter la durée du jeu, il est possible de jouer sur un damier plus grand tout en augmentant aussi le nombre de symboles à aligner (4 ou 5 par exemple). Chaque alignement vaut un point et le premier joueur qui atteint un certain nombre de points gagne la partie. Dans le jeu des «Carrés», une zone rectangulaire ou carrée est délimitée sur un papier quadrillé (d'une dizaine de petites cases de côté idéalement). A son tour, chaque joueur peut tracer un des côtés de l'un des petits

carrés du quadrillage. Lorsqu'un joueur trace le quatrième côté d'un petit carré, ce carré lui appartient et il le marque d'un cercle ou une croix selon son symbole. Il a, de plus, le droit de rejouer immédiatement. Le jeu se termine quand tous les carrés de la zone de jeu ont été tracés. Et le vainqueur est celui qui a complété le plus grand nombre de petits carrés.

Cailloux, boutons, marrons...

Sur le sable, dans la terre, sur une terrasse carrelée ou sur une feuille de papier quadrillée, il est possible de pratiquer toute une série de jeux tactiques des plus intéressants. Il suffit pour cela de disposer de pions sous la forme de cailloux, de boutons de culotte ou de marrons (selon la saison). Les «Dames», de par la simplicité des règles et la faible étendue du damier se prête admirablement bien à ce type d'exercice pour autant que les joueurs choisissent des pions suffisamment dissemblables pour être reconnus. Mais il existe d'autres jeux, moins connus, comme le «Wali». Ce jeu se joue sur un damier de 30 cases (six fois cinq). Chaque joueur dispose de douze pions. Dans un premier temps, à tour de rôle, les joueurs vont poser leurs pions un à un dans les cases du damier en prenant soin de ne jamais en aligner plus de deux horizontalement ou verticalement. Dans un deuxième temps, à son tour, chaque joueur déplace un pion vers une case libre adjacente. Le but est de réaliser un alignement horizontal ou vertical de trois pions. Dans les «Taupes», le damier possède vingt-cinq cases (cinq de côté). Les joueurs prennent cinq pions dont l'un est marqué d'une croix sur sa face cachée (la taupe). Deux cases d'angle opposées sont noircies (ce sont les terriers qui ne pourront pas être occupés) et les cinq pions de chacun sont placés sur les cinq cases les plus proches du terrier, en diagonale. A tour de rôle, les joueurs peuvent déplacer un pion dans une des trois directions (horizontale, verticale ou en diagonale) d'autant de cases qu'ils le désirent mais sans jamais sauter un pion ni terminer leur mouvement sur une case occupée. Lorsqu'un pion côtoie un pion adverse horizontalement ou verticalement, l'attaquant peut, au lieu de se déplacer, interroger le pion ennemi. S'il s'agit de la taupe de l'adversaire, le joueur attaquant gagne la partie. Sinon, il perd son pion. Si ce pion était la taupe de l'attaquant, celui-ci perd la partie. La «Marelle» est une variante intéressante du «Morpion». Il ne s'agit plus ici seulement d'occuper un espace avec un symbole pour faire un alignement mais bien de déplacer des pions pour obtenir le résultat souhaité. Le tablier (surface de jeu) de la «Marelle» peut être plus ou moins complexe mais sa base reste toujours le carré. Le nombre de pions disponibles pour chaque joueur varie également selon les versions. Dans la «Marelle simple», le tablier est un carré portant deux droites perpendiculaires coupant les milieux des côtés opposés et les deux diagonales. Les points d'intersection de ces droites forment neuf positions appelées sommets et les joueurs disposent de trois pions. Dans une première phase, les joueurs posent alternativement un pion sur le tablier au niveau d'un sommet. Ensuite, ils ont le droit de déplacer un pion vers un sommet adjacent en suivant le tracé d'une ligne. Le gagnant est celui qui aligne trois pions en suivant les lignes tracées sur le tablier. Dans la «Marelle double», le tablier est composé de deux carrés concentriques et chaque joueur possède six pions. Lorsqu'un joueur aligne trois pions, il capture le pion adverse de son choix et le retire du jeu. Lorsqu'un joueur n'a plus que deux pions en jeu, il a perdu la partie. La «Marelle triple» est identique à la «Marelle double» mais le tablier présente trois carrés concentriques et les joueurs disposent de neuf pions.

Des dés et du hasard

Les jeux de dés sont fortement liés au hasard et au calcul des probabilités comme le «421» ou «les 100 points». Ce dernier consiste à lancer un dé à six faces autant de fois qu'on le désire en additionnant les chiffres obtenus. Lorsqu'un joueur s'arrête, il additionne son résultat aux points qu'il a déjà obtenu lors des tours précédents. Mais attention, s'il obtient un as, il perd tous les points qu'il a accumulés pour ce tour et doit passer la main. Le premier joueur qui atteint ou dépasse cent points à gagner. Dans le «421», les joueurs lancent les dés dans le but d'obtenir une combinaison. Celles-ci sont, de la plus haute à la plus petite, le 421 (huit points), les fiches (deux as et une troisième valeur; elles valent la valeur du troisième dé: 411 vaut 4 points), les zanzis (trois faces identiques; elles valent autant de points que la valeur de l'un des dés: 666 vaut 6 points mais 111 vaut 7 points), les tierces (3 chiffres successifs; elles valent 2 points), nénette (221) qui est la plus basse combinaison possible et vaut quatre points. Les fiches l'emportent toujours sur les zanzis qui sont supérieures aux tierces. Au sein d'une même combinaison, le chiffre le plus élevé détermine l'ordre (611 est supérieur à 511; 111 est

supérieur à 666 qui bat 555; 654 est supérieur à 543, etc.). Il reste enfin toutes les autres combinaisons qui ne valent qu'un point et sont classées grâce au chiffre le plus élevé, puis le deuxième et le troisième (641 est plus fort que 553, etc.). Le jeu se joue en deux phases, la charge et la décharge. La première phase consiste à distribuer des jetons aux joueurs. Pour ce faire, les joueurs lancent à tour de rôle les dés une seule fois. Celui qui fait la plus faible combinaison récupère des jetons dont le nombre dépend de la valeur de la plus forte combinaison. Lorsque tous les jetons ont été répartis, la seconde phase commence. Les joueurs peuvent jouer jusqu'à trois fois de suite en conservant les dés qui leur paraissent intéressants. Le nombre de lancers effectués par le premier joueur limite le nombre de coups que peuvent faire les autres joueurs. Celui qui a obtenu la plus forte combinaison donne à celui qui a eu la plus faible autant de jetons que la valeur de sa combinaison. Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons, il a gagné et sort du jeu. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a récupéré tous les jetons.

Jeux d'adresse

Avec de simples cailloux figurant les cinq «Osselets», une infinité de figures sont possibles, de la plus simple (récupérer les osselets sur le dos de la main) à la plus complexe que vous pourrez imaginer. Seul ou à deux, ce jeu permettra de passer le temps sans trop se fatiguer. Un autre jeu d'adresse, le «Mur», consiste pour chaque joueur à lancer une pièce en direction d'un mur. Le joueur dont la pièce est la plus proche du mur gagne la partie (et, accessoirement, toutes les pièces jouées). Dans le «Bouchon», chacun pose une pièce sur un bouchon puis, à tour de rôle, les joueurs vont tenter de faire tomber l'ensemble à l'aide d'une autre pièce, lancée à environ deux mètres du but. Le joueur qui y parvient empoche toutes les pièces tombées par terre. D'autres jeux d'adresse utilisent aussi les pièces de monnaie en les faisant glisser sur une table d'une simple chiquenaude. Des variantes du «Bouchon» ou du «Mur» peuvent être imaginées selon ce schéma à moins que vous préfériez jouer au «Football de table». Chaque équipe dispose de quatre pièces de grande taille pour représenter les footballeurs (un gardien et trois équipiers). Les buts sont figurés par des bouchons (espacés d'environ vingt centimètres) et le ballon est constitué d'une pièce plus petite. Lorsqu'une équipe a la main, le joueur utilise l'un de ses équipiers pour faire progresser le ballon par ricochet. Tant qu'il touche le ballon, il conserve la main. Lorsqu'il effectue un tir au but, il en avise son adversaire qui peut alors tenter de le bloquer en utilisant son gardien de but.

A table!

Les vacances, ce sont aussi les bons petits repas entre amis arrosés d'un excellent rosé. Pour mettre de l'ambiance autour d'une table, il suffit parfois de presque rien. Le jeu des «Célébrités» peut, par exemple, se pratiquer simultanément en groupe. Chaque invité inscrit le nom d'une célébrité sur un carton. Tous les cartons sont mélangés et chacun en reçoit un qu'il devant lui (plié en deux) sans regarder le nom qui est inscrit dessus. Chacun à son tour peut poser une question sur le personnage qu'il représente. Les autres ne peuvent répondre que par «oui» ou «non». Le premier qui découvre sa célébrité a gagné. Il est également possible de détendre l'atmosphère en jouant à la «Pièce cachée». Les participants sont divisés en deux équipes, de part et d'autre de la table. La première équipe prend une pièce et ses membres se la font passer de main en main sous la table dans un sens ou dans l'autre. Après trente secondes, la pièce doit rester dans la main de celui qui la détient. À l'équipe adverse de découvrir qui a la pièce. Bluff et mimiques outrancières sont évidemment de mise pour dérouter l'adversaire.

Encadré 1: emporter certains jeux sans prendre trop de place

Si, malgré le grand choix de jeux mis à votre disposition dans ce dossier, vous désirez emporter avec vous vos indispensables, vous disposez de trois solutions: choisir des jeux de petite taille, réduire la place occupée par un jeu ou réunir plusieurs jeux sous un même emballage. La première solution est évidemment la plus simple. Si de nombreux jeux sont emballés dans des boîtes de taille appréciable, certains ont la chance de pouvoir s'emporter facilement, dans la poche ou dans un simple sac. Il s'agit la plupart du temps de jeux de cartes, très compacts dont l'emballage, sans fioriture ni

ajout inutile, est à peine plus gros qu'un classique paquet de cinquante-deux cartes. Parmi ceux-ci, selon ses goûts, chacun pourra privilégier l'un ou l'autre jeu mais les incontournables 6 Nimm't, Non merci, Saboteur, Shabadabada auront toujours leur petit succès. La série des jeux de Cocktail games (Rapid'croco, Babylone, Finis ton assiette, Elefantissimo, etc.) sont non seulement compacts mais, en plus, leur emballage en métal leur assure une grande solidité. Ils seront donc des partenaires privilégiés si vous appréciez les jeux de cette gamme. D'autre part, certains jeux de grand format peuvent facilement occuper un volume réduit pour peu que vous preniez la peine de retirer tous les éléments superflus: boîte et plastique thermoformé principalement. Considérez les Colons de Catane. Une fois toutes les pièces placées dans un sac, elles occupent à peine un tiers de la boîte ce qui permet d'emporter facilement ce grand classique en voyage. Enfin, si vous êtes décidés à ne pas vous limiter à quelques jeux de petits formats, rien ne vous empêche de mettre dans une même boîte plusieurs jeux à la fois. Un seul contenant en carton peut ainsi accueillir une petite dizaine de jeux différents avec un peu d'imagination et de préparation. Pour reprendre l'exemple des Colons de Catane, en enlevant le plastique thermoformé, vous pouvez assez facilement caser quatre ou cinq autres jeux en prenant la peine de les séparer en plusieurs petits sachets.

Encadré 2: des jeux faciles à imiter

Il existe dans le commerce plusieurs jeux créés à partir d'idées toutes simples, parfois même directement inspirés de jeux du domaine public. Ces jeux peuvent donc être facilement pratiqués sans qu'il soit besoin de posséder la boîte. Unanimo, Contrario, Anagramme, de Cocktail games sont l'exemple type du jeu fabriqué à partir d'une base simple et conviviale qui peut être reproduite à l'infini sans grand moyen ou matériel alambiqué. Mais il en existe d'autres: Time's Up de Repos production et Devine-Tête de Megableu pour le jeu des célébrités, Il était une fois... d'Asmodée pour les jeux littéraires, Oups, mon prénom de Carta games pour les jeux des prénoms (M et Mme ont un fils...). Si ces jeux sont tous du type jeux de mots, il existe également des jeux plus tactiques qui peuvent être adaptés avec un matériel réduit. C'est le cas de Ricochet Robots de Rio grande games, du Master mind de Parker et de Quoridor de Gigamic qui peuvent se jouer avec un papier, un crayon, des allumettes et quelques cailloux. Il est évidemment bien plus agréable de pratiquer ses jeux avec le matériel fourni dans la boîte originale et, dans toutes autres circonstances, nous ne pourrions que vous conseiller de les acquérir. Mais, une fois n'est pas coutume, en vacances, le joueur doit pouvoir se sentir libre d'adapter ces classiques en fonction de ce dont il dispose.

Encadré 3: les jeux de cartes

S'il est bien un type de jeu qui s'emporte facilement tant il est peu encombrant, c'est bien le jeu de cartes. A l'aide de ces cinquante-deux bouts de carton, il est possible de pratiquer une infinité de jeux différents pour deux à quatre joueurs. Inutile de revenir sur les règles du whist, de la belote, de la coinche, de la dame de pique, du rami, de la canasta, etc. Il suffit de parcourir le net pour se les remémorer si besoin est. Il est pourtant un jeu moins connu, d'origine italienne, à la fois simple et rapide, qui mérite d'être mis en lumière, la Scopa! Ce jeu se joue normalement avec un jeu de quarante cartes (de l'as au sept plus trois figures) aux couleurs et figures particulières que l'on retrouve également dans le Tarot marseillais, ancêtre semble-t-il du jeu de cartes actuel. Les classiques cœur, carreau, pique et trèfle sont remplacés par le dinar (denier ou soleil), l'épée, le calice et le bâton tandis que les figures représentent la dame, le cavalier et le roi. Cependant, rien ne vous empêche d'utiliser un jeu classique en conservant les cartes de l'as au sept ainsi que le valet, la dame et le roi de chaque couleur valant respectivement huit, neuf et dix points. Les règles sont très simples mais il semble bien que diverses variantes existent, souvent plus complexes. Le jeu se joue à quatre, par équipe de deux joueurs placés en vis-à-vis. Le donneur donne trois cartes à chaque joueur et en pose quatre au centre de la table. A son tour, un joueur peut prendre une ou plusieurs cartes du centre avec l'une de ses cartes pour autant que la valeur soit identique. Ainsi, avec un cinq, un joueur peut prendre un autre cinq, un deux et un trois, un quatre et un as. A noter que lorsqu'il a le choix, il doit, de préférence,

prendre une carte seulement (un cinq pour un cinq plutôt que pour un deux et un trois). S'il ne peut pas prendre, le joueur doit se défausser de l'une de ses cartes en la posant au centre avec les autres. Si un joueur ramasse toutes les cartes du centre en un seul pli, il fait une scopa. Le joueur suivant ne peut alors que se défausser d'une carte. Lorsque tous les joueurs ont utilisé leurs trois cartes, le donneur en redistribue trois, puis trois de plus après trois nouveaux tours de table. Au moment du décompte, une équipe marque un point si elle a ramassé le plus de cartes, le plus de dinar (les carreaux par exemple avec un jeu traditionnel), le plus de sept et le sept de dinar (sept de carreau) appelé également «sette bello». En cas d'ex-aequo dans chaque catégorie, personne ne marque de point. Chaque scopa rapporte aussi un point à l'équipe qui l'a réalisée. La première équipe qui atteint onze points gagne la partie.

Encadré 4: les jeux anciens

La plupart des jeux anciens utilisent un matériel relativement simple: les Dames, les Échecs, le Go, le Ma jong, etc. L'archétype de ces jeux qui remontent parfois à la nuit des temps est l'Awélé, ce jeu africain qui peut se pratiquer dans le sable avec quelques graines ou cailloux. Chaque joueur dispose de six coupelles devant lui, le «plateau» de jeu étant donc constitué de douze «cases». Deux cases supplémentaires, représentant les greniers des joueurs peuvent également être utilisées. De simples creux dans le sable peuvent donc convenir. Chaque creux ou coupelles accueille quatre graines (quarante-huit au total). Le premier joueur prend toutes les graines de l'une des ses coupelles et les dépose une par une dans les coupelles suivantes dans le sens décidé au départ. Si la dernière graine aboutit dans une coupelle adverse qui ne contenait qu'une ou deux graines (soit un total de deux ou trois graines avec celle qui vient d'être posée), le joueur empoche les graines de cette coupelle et les place dans son grenier. Dans ce cas, si la coupelle précédente ne contient également que deux ou trois graines, le joueur les gagne également et ainsi de suite jusqu'à ce que le total des graines d'une coupelle soit supérieur à trois ou inférieur à deux ou que la coupelle appartienne au joueur lui-même. Le vainqueur est celui qui collecte vingt-cinq graines soit plus de la moitié. Cependant, si un joueur n'a plus de graine dans son camp après son tour, son adversaire doit obligatoirement jouer un coup qui lui fournira de nouvelles graines. Si cela est impossible, la partie s'arrête et le joueur qui allait jouer (celui dont le camp est vide) ramasse toutes les graines restantes. De même, il ne faut jamais affamer l'adversaire en récoltant toutes les graines du camp opposé. Si aucun autre coup n'est possible, le joueur peut malgré tout jouer mais il ne récolte rien. De nombreuses variantes existent selon les pays et les joueurs. Mais, quelle que soit la version, la base du jeu est toujours bien là: la nourriture comme le montre les termes utilisés dans la partie (graines, grenier, affamer, etc.). Le jeu, essence de la vie?

Bibliographie

<http://www.jeuxdecartes.net/>

<http://fr.wikipedia.org/wiki/accueil>

<http://www.recreomath.qc.ca/jeu.htm>

<http://www.ludorama.net>

<http://www.trictrac.net/>

«En voyage» de Jane Kemp et Clare Walters aux éditions Octopus (Hachette), 2003

«Copain de jeux» de Stéphane Frattini et Frédéric Pillot aux éditions Milan, 1999

«Méga casse-tête» aux éditions Nathan, 1998