



paperoom

Pack jeux de société

Serpents et échelles, jeu de l'oie, ludo, mancala et plus, avec pions et dés en papier.

Contenu

Serpents et échelles · Monter les échelles, éviter les serpents

Jeu de l'oie · Direction le jardin de l'oie

Ludo · Quatre enclos, une course vers l'arrivée

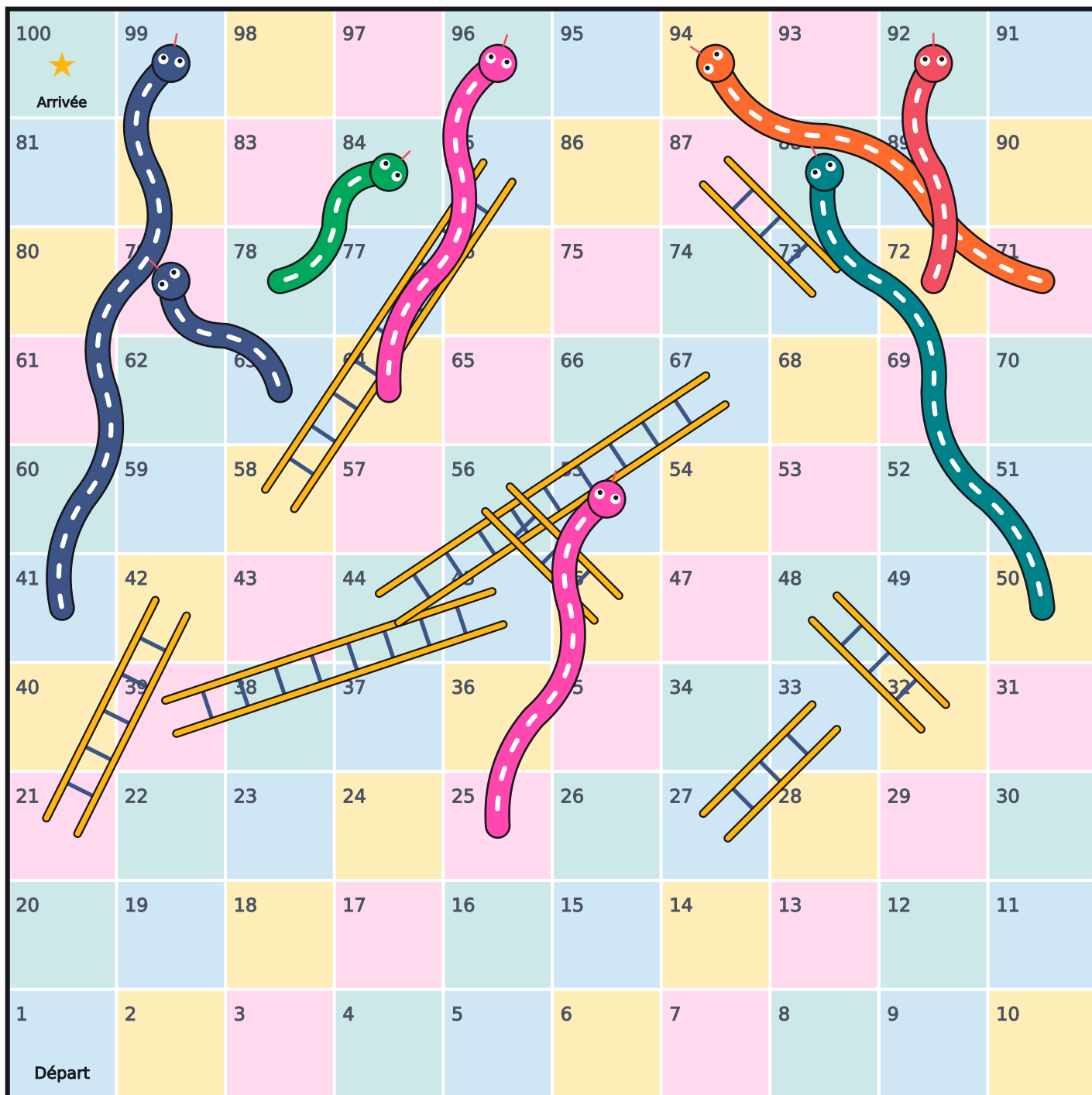
Mancala (awalé, kalah, congkak) · Semer, compter, capturer

Jeu du moulin · Faire un moulin

Jeu royal d'Ur · Une partie de l'Ur antique

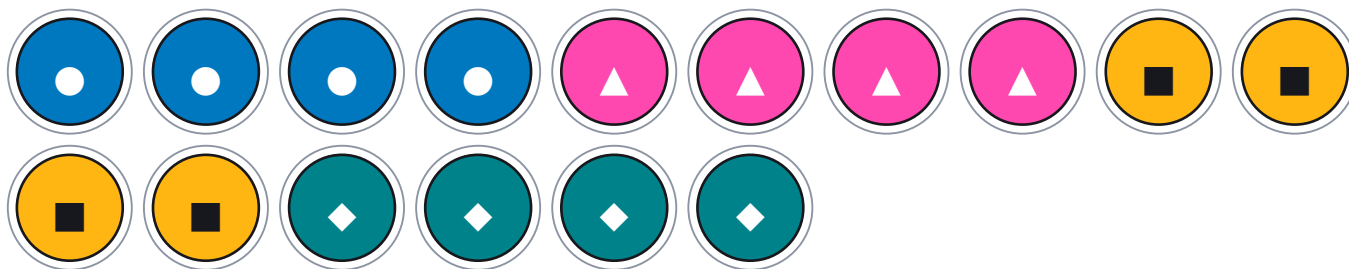
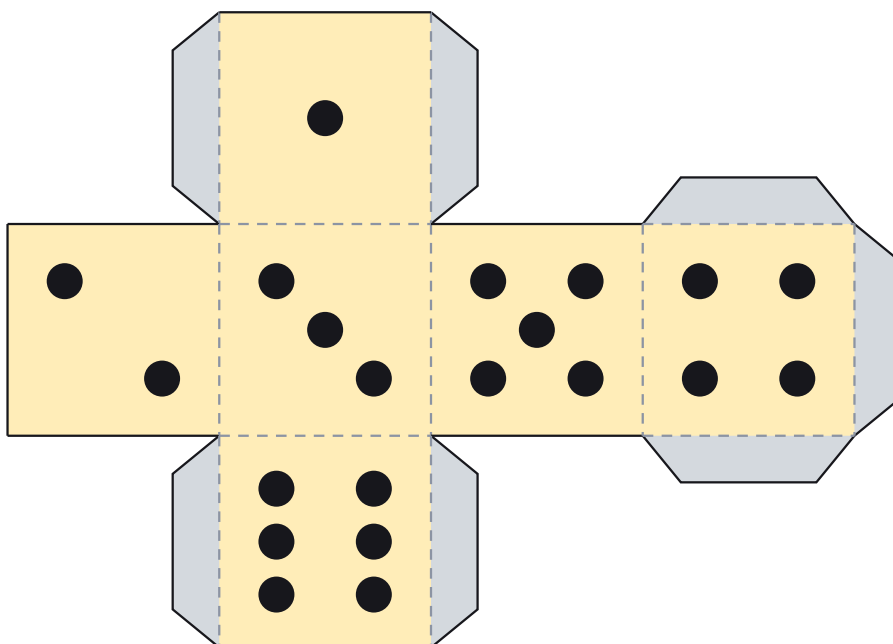
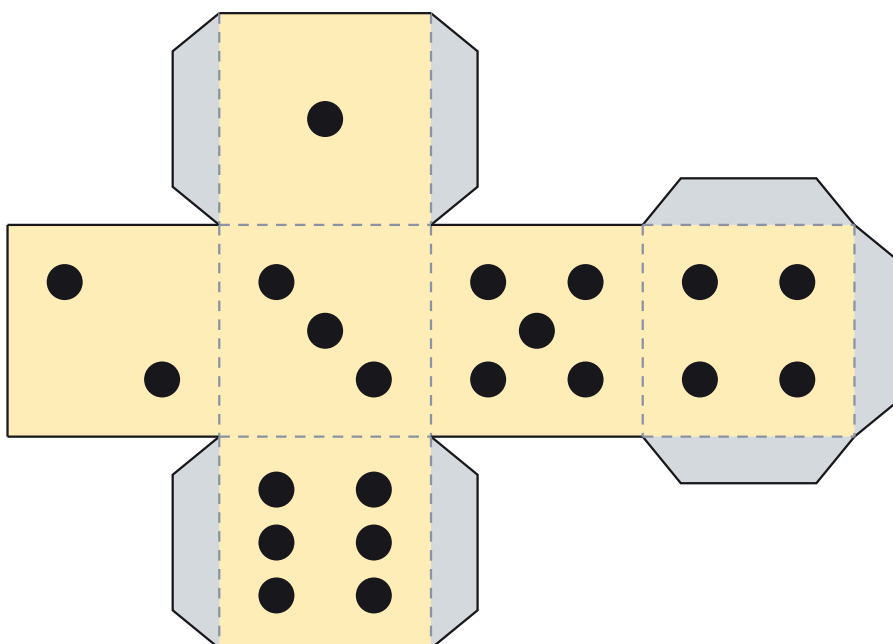
Monter les échelles, éviter les serpents

Lancez le dé et avancez votre pion. Montez les échelles, glissez le long des serpents. Le premier joueur qui atteint la case 100 gagne.



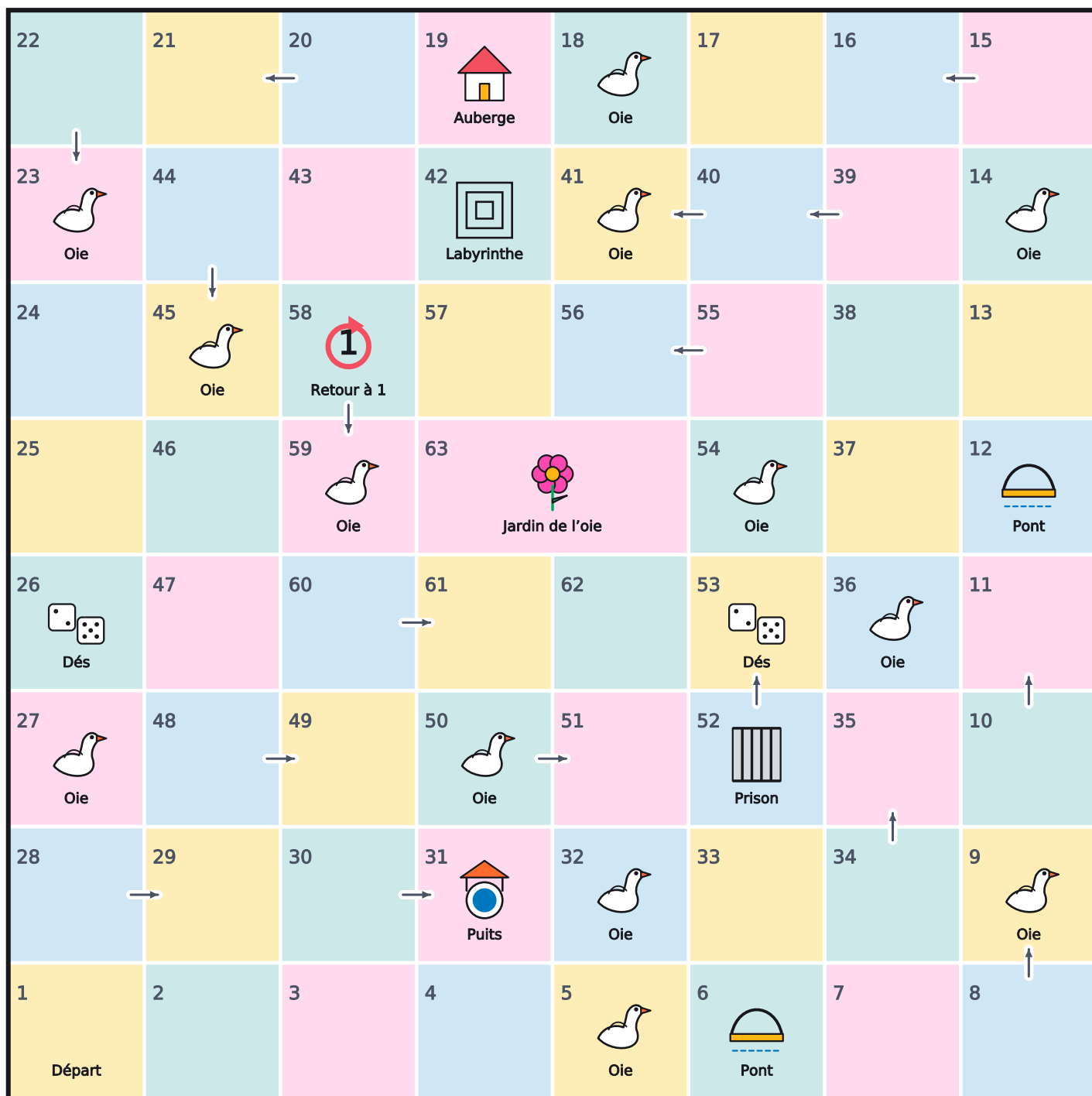
Monter les échelles, éviter les serpents

Découpez le long des traits pleins.



Direction le jardin de l'oie

Lancez les dés et avancez votre pion le long de la spirale jusqu'au jardin de l'oie, case 63.



Direction le jardin de l'oie



Oie

Avancez jusqu'à la prochaine oie et relancez les dés.



Labyrinthe

Perdu dans le labyrinthe : retournez à la case 30.



Pont

Traversez le pont : de la case 6, allez à la case 12 (et, selon les variantes, de 12 vers 6).



Prison

En prison : passez deux tours (ou attendez d'être libéré).



Auberge

À l'auberge : passez un tour.



Retour à 1

Recommencez à partir de la case 1.



Puits

Tombé dans le puits : attendez qu'un autre joueur tombe ici pour vous sauver.



Jardin de l'oie

Tombez pile sur 63 pour gagner ; reculez des cases en trop.

Dés

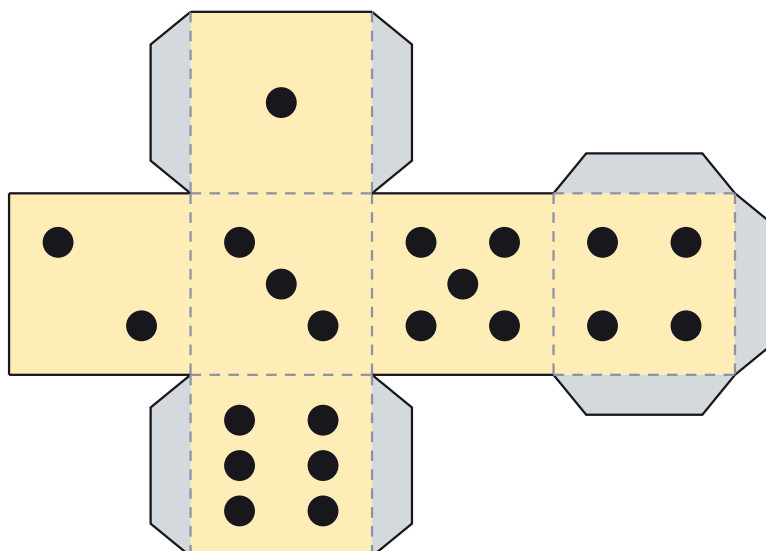


Passez d'une case des dés à l'autre (26 ↔ 53).

Pièces à découper

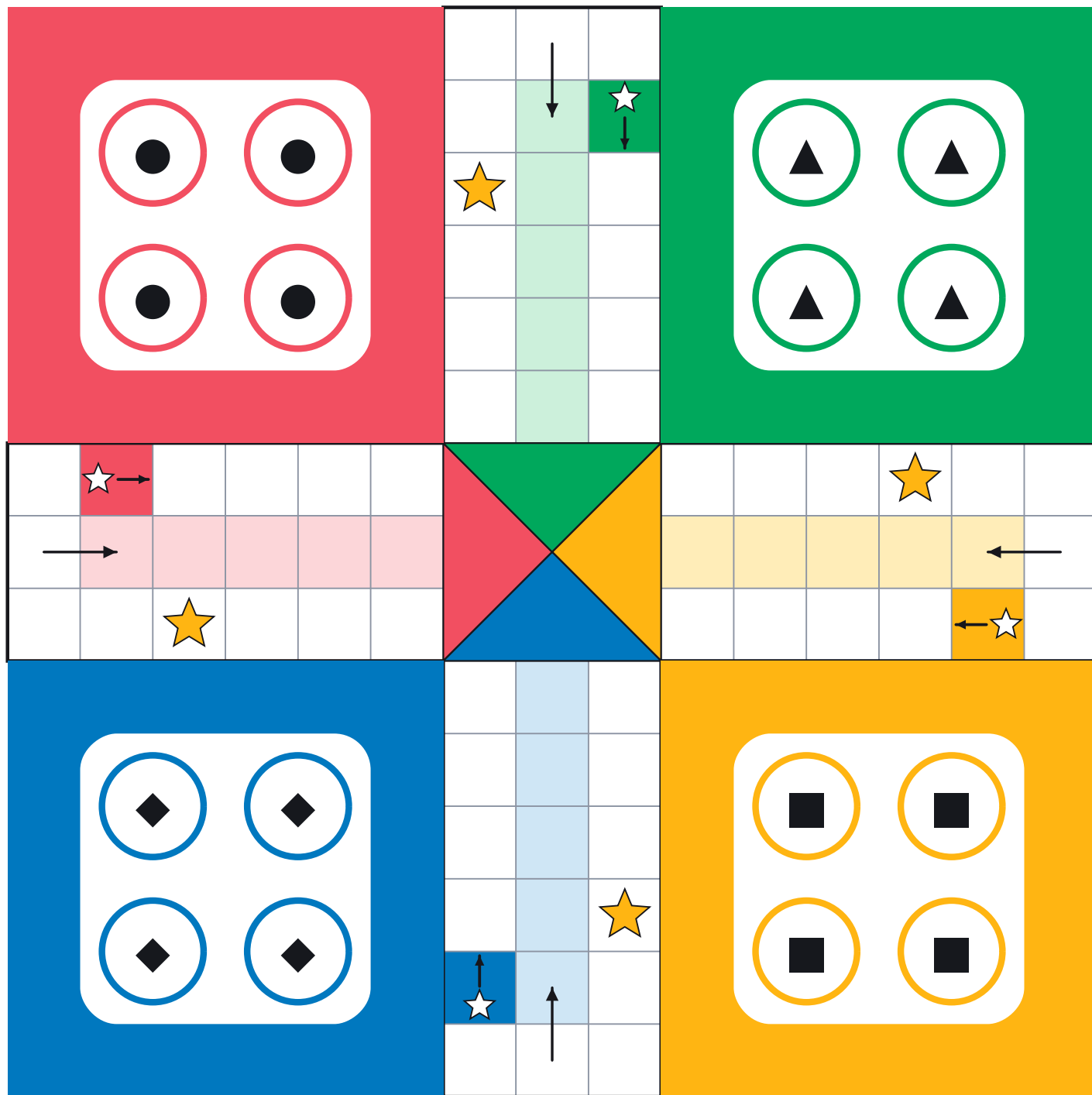


Découpez le long des traits pleins. Pliez le long des pointillés.



Quatre enclos, une course vers l'arrivée

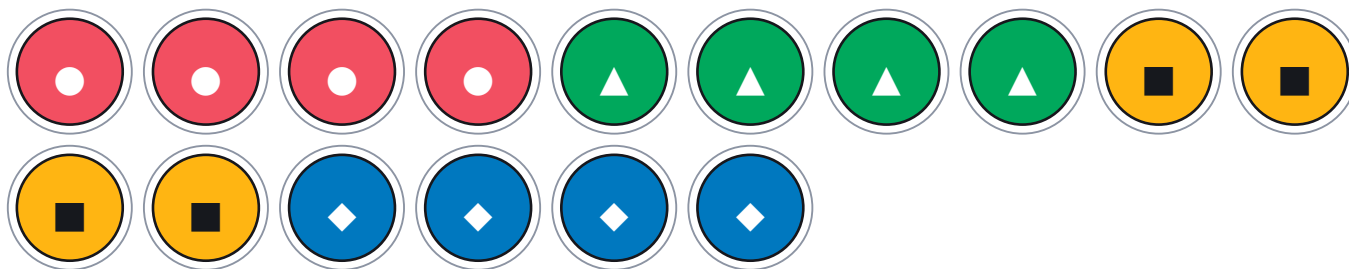
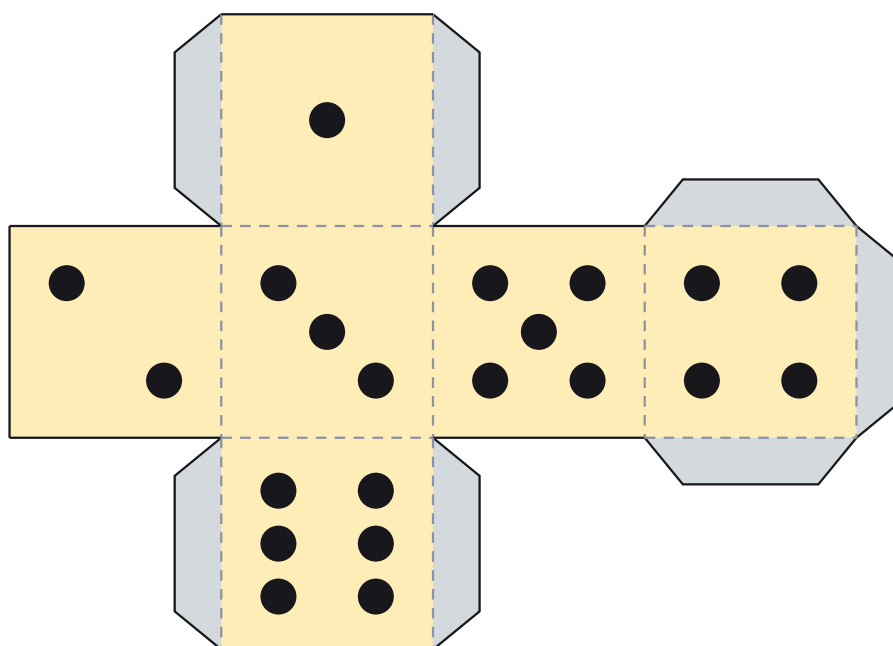
Faites un 6 pour sortir un pion. Avancez dans le sens horaire autour du plateau, puis montez dans votre couloir d'arrivée. Tombez sur un adversaire pour le renvoyer dans son enclos.



★ Case sûre

Quatre enclos, une course vers l'arrivée

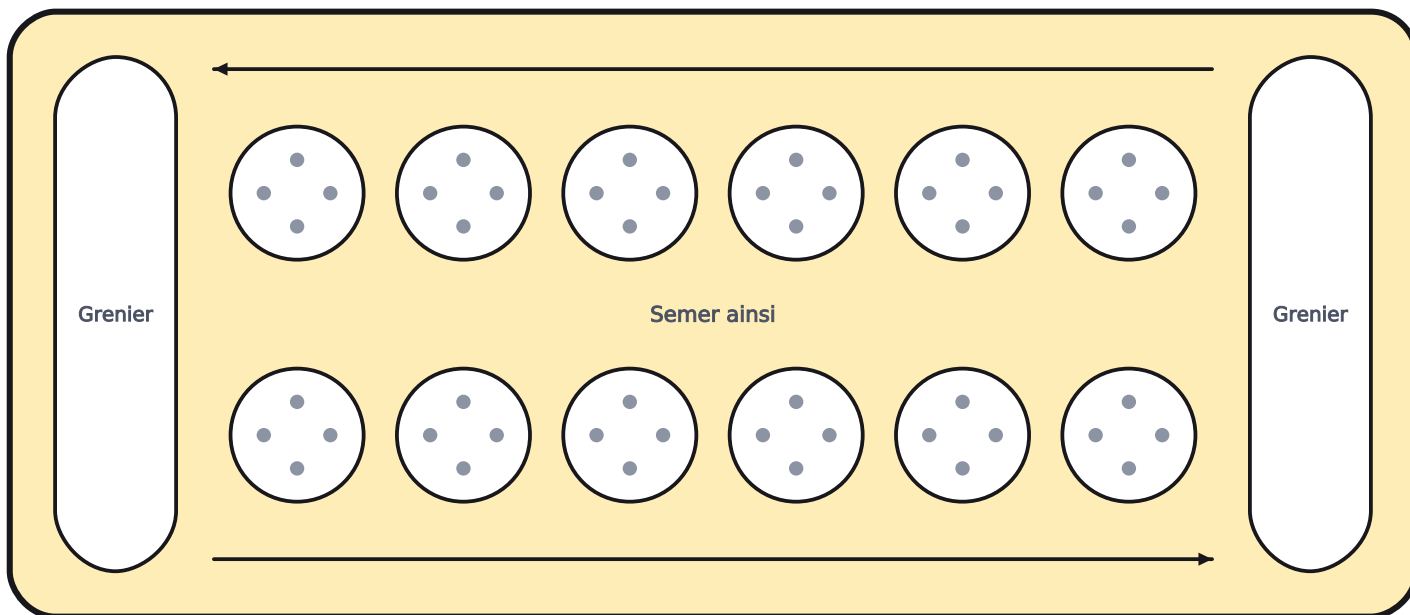
Découpez le long des traits pleins.



Semer, compter, capturer

Oware / Awalé · 2 × 6

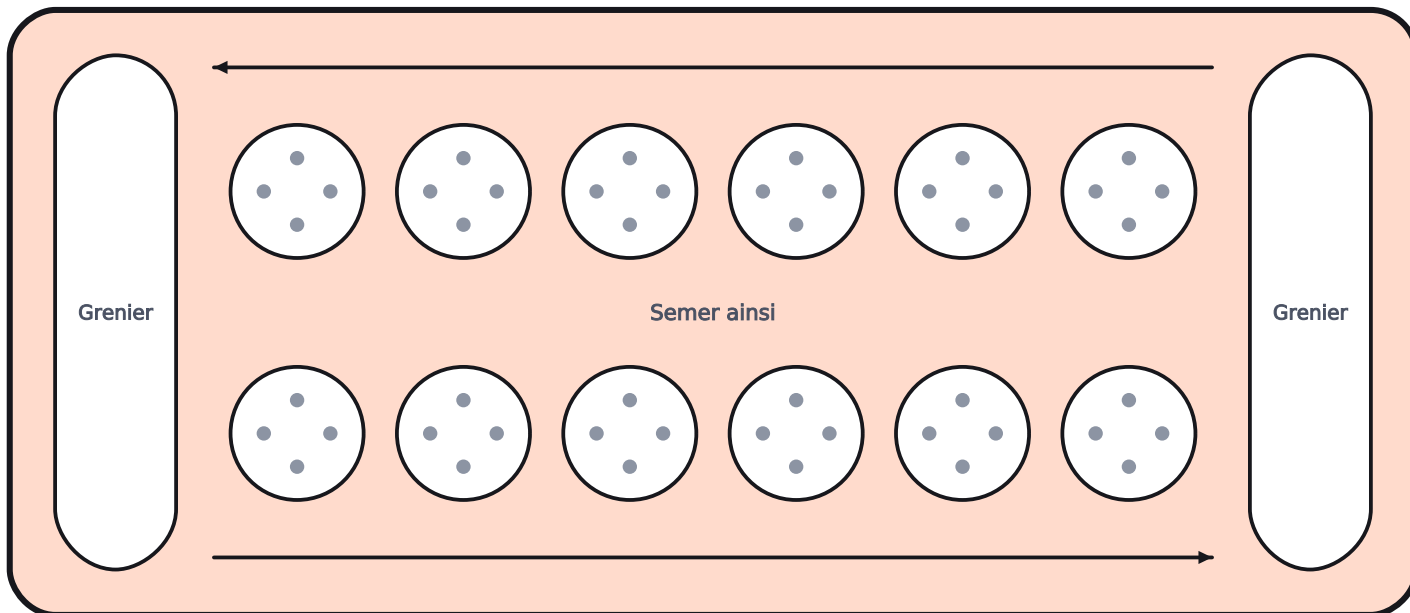
Joueur 2



Joueur 1

4 graines par case. Capturez lorsque votre dernière graine porte à 2 ou 3 la case d'un adversaire.

Joueur 2

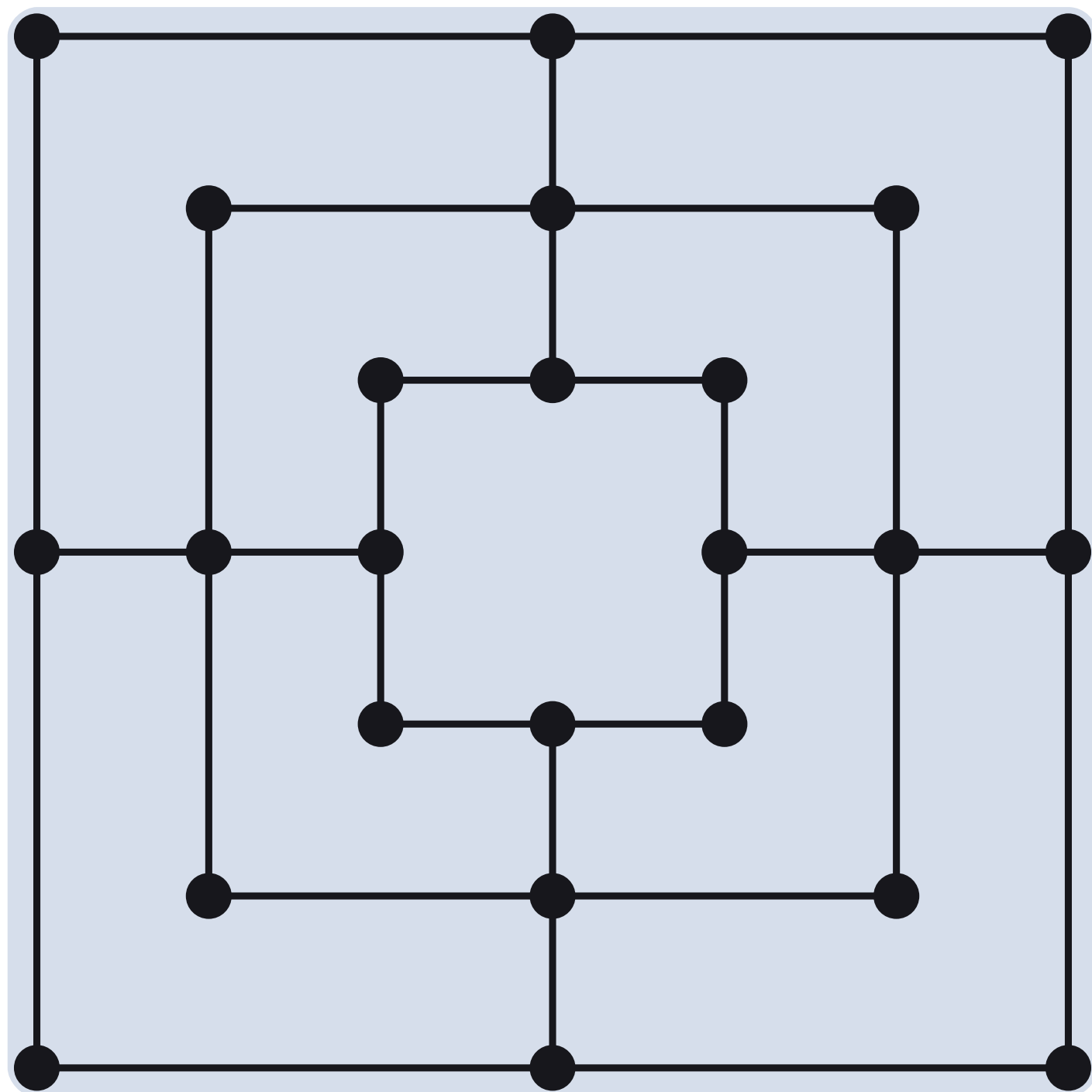


Joueur 1

4 graines par case. Capturez lorsque votre dernière graine porte à 2 ou 3 la case d'un adversaire.

Faire un moulin

Jouez à tour de rôle : placez vos pions sur des points vides, puis faites-les glisser le long d'une ligne vers un point voisin. Faites un moulin (trois pions alignés sur une ligne) pour retirer un pion adverse. Réduisez votre adversaire à deux pions, ou empêchez-le de bouger, pour gagner.

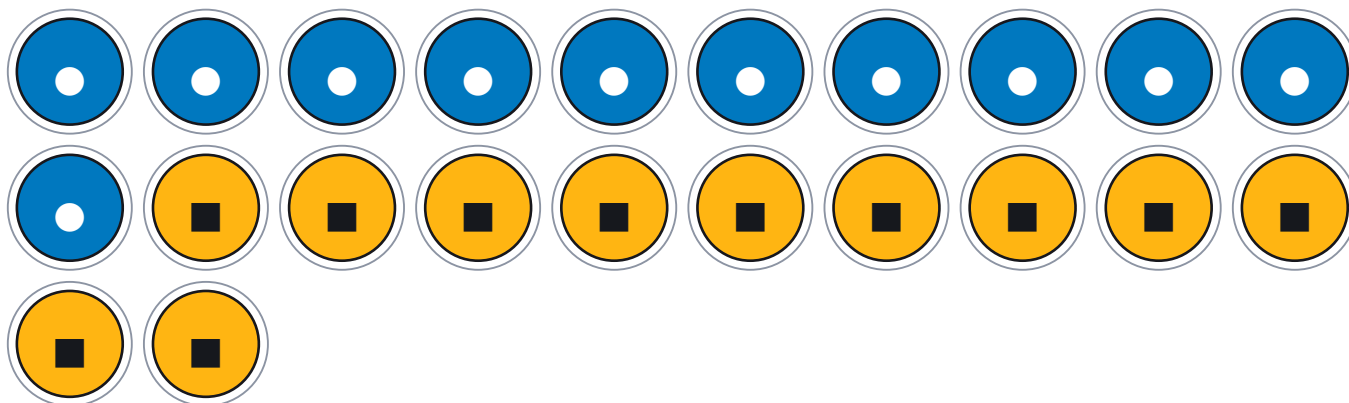


Moulin à neuf pions · 9 pions chacun

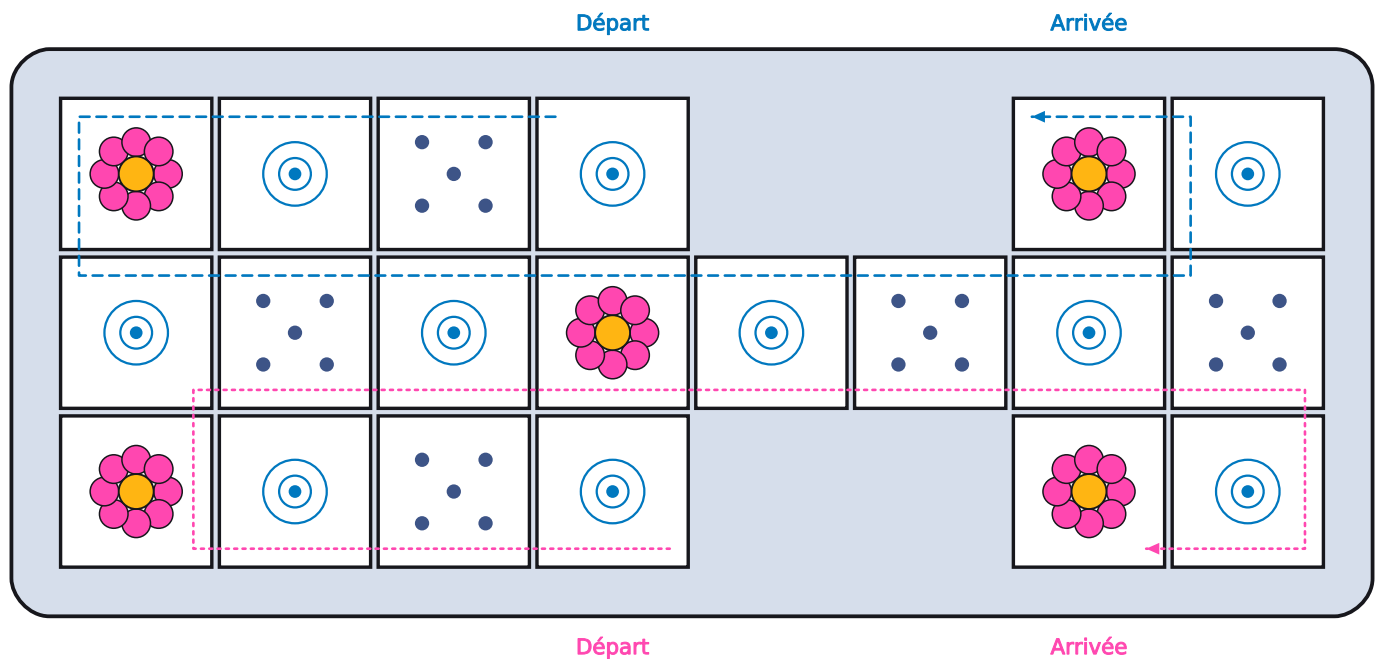
Facultatif : lorsqu'il ne vous reste que trois pions, vous pouvez sauter sur n'importe quel point vide.

Faire un moulin

Découpez le long des traits pleins.



Une partie de l'Ur antique



Règles du jeu

Lancer : jetez quatre pièces et comptez le nombre de « face » (0 à 4).

Chaque joueur commence avec 7 pions hors du plateau. Avancez un pion du nombre de « face » obtenu.

Il faut tomber exactement sur la case ; une case ne porte qu'un seul pion.

Sur la rangée centrale commune, tombez sur un adversaire pour le renvoyer hors du plateau.

Tomber sur une rosette donne un nouveau lancer ; la rosette du milieu est une case sûre.

Sortez avec le chiffre exact. Ramenez les sept pions à l'arrivée pour gagner.

Joueur A



Joueur B

