

DATA MAC

Jeux d'hier, plaisir d'aujourd'hui

16 jeux de plateau et de cartes

Règles • Conseils • Ateliers illustrés



STEVE CIMOLINO

Éditions Les Vieux Livres

JEU D'HIER, PLAISIR D'AUJOURD'HUI

16 jeux de plateau et de cartes

Steve Cimolino

Apprendre, comprendre, partager

Ce guide gratuit réunit les règles de seize jeux traditionnels, des exemples commentés et des ateliers corrigés. Il accompagne les premières parties comme les retrouvailles autour d'un jeu oublié.

Une édition illustrée

Seize grandes pages d'ouverture, quarante-huit schémas et exemples visuels, des pictogrammes et des encadrés accompagnent la lecture. Les règles, les variantes et les ateliers du livre enrichi sont conservés.

À propos des images

Les images d'ambiance, y compris les couvertures, sont générées avec une intelligence artificielle. Elles évoquent le matériel et ne constituent pas des positions de référence. Les schémas pédagogiques expliquent des situations précises ; les positions partielles ne montrent que les pièces utiles à l'exemple.

Édition illustrée du 25 octobre 2026 • Éditions Les Vieux Livres.

Auteur et projet : Steve Cimolino • DataMac.

Les descriptions du site et le statut des QR codes proviennent du document fourni. Cette refonte graphique ne constitue pas un nouvel audit des fonctions en ligne.

Un livre facile à parcourir

Des repères visuels pour retrouver rapidement l'essentiel.



Les joueurs et le matériel

La page d'ouverture indique le nombre de joueurs et les éléments nécessaires.



Préparer la partie

Installez le jeu et choisissez la convention avant de commencer.



Jouer un tour

Suivez les gestes essentiels et l'ordre des actions.



Les cas à connaître

Repérez les exceptions et les différences entre les variantes.



Terminer la partie

Vérifiez la victoire, le blocage et le comptage des points.



Le bon réflexe

Un conseil pour observer la situation avant de décider.



À vous de jouer

Essayez l'exercice, puis comparez votre raisonnement avec la réponse.



Sur DataMac

Consultez les particularités de l'adaptation numérique.

Les QR codes sont conservés avec leur statut d'origine : redirections à activer et à contrôler avant diffusion publique. Les illustrations ne remplacent pas les règles écrites.

Choisissez votre jeu

JEUX DE PLATEAU

01	Échecs	6
02	Dames	12
03	Reversi	18
04	Backgammon	24
05	Petits chevaux	30
06	Jeu de l'oie	36
07	Moulin	42
08	Dominos	48

JEUX DE CARTES

09	Solitaire Klondike	55
10	FreeCell	61
11	Spider	67
12	Réussite Pyramide	73
13	Bataille	79
14	Huit américain	85
15	Rami	91
16	Belote	97

Repères et vocabulaire	104
Accès numériques	105
Sources et crédits	106
Sources et crédits · suite	107

PREMIÈRE PARTIE

Jeux de plateau

Une table, un plateau, mille possibilités.



Déplacer, capturer, avancer, aligner : huit jeux pour découvrir des mécanismes différents et retrouver le plaisir des classiques.

01

Échecs

Anticiper, protéger, mettre le roi à l'abri.

👤 2 joueurs • 64 cases • 32 pièces

Échecs classiques sans pendule



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.



LE BUT DU JEU

Mettre le roi adverse en échec et mat.

Échecs

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue



Préparer la partie

Le but est de mettre le roi adverse en échec et mat, pas de capturer toutes les pièces. Placez l'échiquier avec une case claire à votre droite. Chaque camp reçoit un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Les Blancs jouent les premiers, puis les camps alternent.

En première rangée, de gauche à droite côté blanc : tour, cavalier, fou, dame, roi, fou, cavalier, tour. Les pions occupent la deuxième rangée. Les Noirs sont disposés en face. La dame commence sur une case de sa couleur. Les lettres a à h et les nombres 1 à 8 permettent de nommer chaque case.



Jouer un tour

À votre tour, déplacez une pièce. La tour suit une ligne ou une colonne ; le fou suit une diagonale ; la dame combine ces directions. Ils avancent d'autant de cases libres que souhaité, sans franchir une pièce. Le cavalier fait un L, deux cases dans une direction puis une perpendiculairement ; il peut sauter par-dessus les pièces. Le roi avance d'une case dans toute direction, mais jamais sur une case attaquée.

Le pion avance d'une case sans prendre. Depuis sa case de départ, il peut avancer de deux cases si les deux sont libres. Il capture une pièce adverse sur une case voisine en diagonale vers l'avant. Il ne recule pas. Toute autre pièce capture en occupant la case adverse, puis on retire la pièce prise. On ne capture pas ses propres pièces.



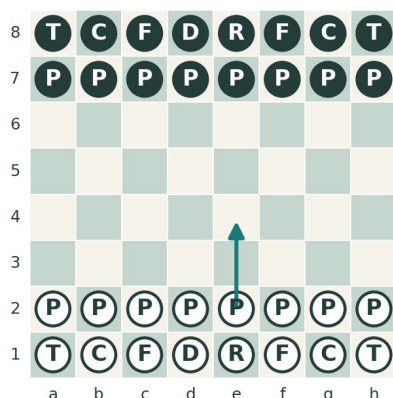
LE BON RÉFLEXE

Commencez par regarder votre roi : est-il attaqué ? Repérez ensuite ce que le dernier coup adverse menace.

Échecs

Le jeu en action

Premier coup possible



Le pion e2 avance de deux cases

e3 et e4 doivent être libres

La dame commence sur sa couleur

d1 blanche • d8 noire

T tour C cavalier F fou
D dame R roi P pion

Une position de départ correcte et le premier mouvement e2-e4.

Un roi attaqué est en échec. Il faut immédiatement supprimer l'attaque : déplacer le roi, prendre la pièce menaçante ou interposer une pièce lorsque cela est possible. Un cavalier ne peut pas être bloqué par interposition. Aucun coup ne peut laisser son propre roi en échec. Les rois ne peuvent donc jamais être voisins.



Les cas à connaître

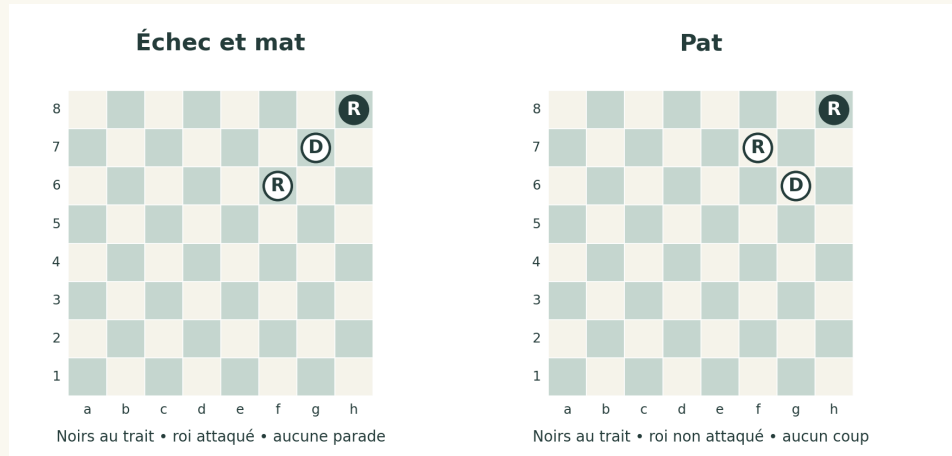
Roque. Le roi et la tour concernée ne doivent jamais avoir bougé. Toutes les cases entre eux sont libres. Le roi ne doit ni être en échec, ni traverser une case attaquée, ni y arriver. Déplacez le roi de deux cases vers cette tour, puis placez la tour juste de l'autre côté du roi. Aux Blancs, le petit roque donne roi g1 et tour f1 ; le grand donne roi c1 et tour d1. Une attaque sur b1 n'interdit pas à elle seule le grand roque.

Prise en passant. Lorsqu'un pion adverse vient d'avancer de deux cases et arrive à côté du vôtre, votre pion peut le prendre comme s'il n'avait avancé que d'une case. Cette capture doit être faite immédiatement au coup suivant ; elle reste interdite si elle expose votre roi. Exemple : pion blanc e5, pion noir d7-d5 ; Blanc peut jouer e5-d6 et retirer le pion d5.

Promotion. Un pion arrivé à l'autre extrémité devient immédiatement dame, tour, fou ou cavalier, au choix, même si aucune pièce de ce type n'a été capturée. Il ne devient ni roi ni pion. La nouvelle pièce agit aussitôt.

Échecs

La fin de partie



Deux positions complètes de fin de partie. À gauche, les Noirs sont mats ; à droite, ils sont pat.

Terminer la partie

Le mat termine la partie : le roi est attaqué et aucun coup légal ne le sauve. Le pat est différent : le camp au trait n'est pas en échec mais n'a aucun coup légal ; la partie est nulle. Une position morte, où aucun mat n'est possible par aucune suite de coups légaux, est également nulle.

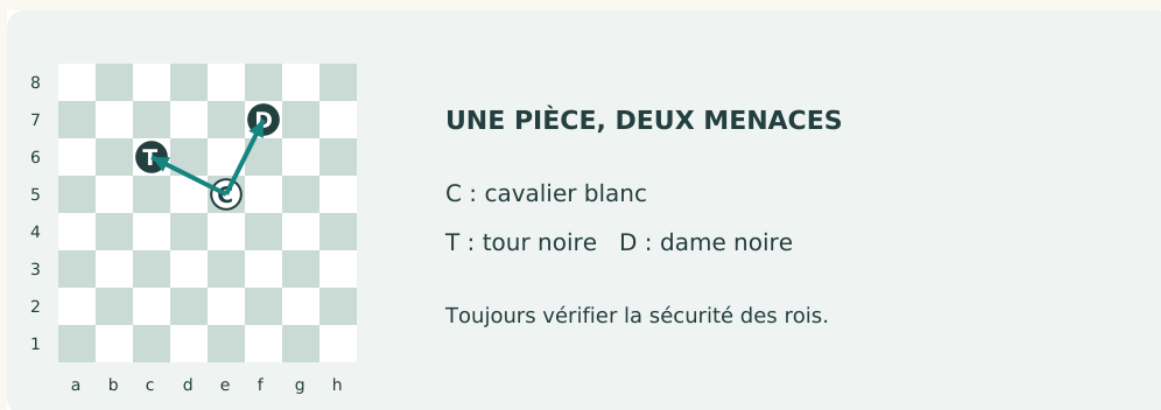
Autour d'une table, vous pouvez convenir d'une nulle. Les règles de compétition prévoient aussi la réclamation après trois occurrences de la même position avec le même camp au trait et les mêmes droits, ou cinquante coups de chaque camp sans mouvement de pion ni capture. Cinq occurrences ou soixante-quinze coups de chaque camp entraînent normalement la nulle automatique ; un mat sur le dernier coup reste prioritaire. La pendule, les sanctions et les formalités de tournoi ne sont pas le sujet de ce guide.

Références FIDE • Détails en fin de guide

Échecs

Pour progresser

Voir la menace avant de jouer



Position partielle : le cavalier blanc e5 attaque simultanément c6 et f7.

💡 Lire un coup en trois questions

Commencez par regarder votre roi : est-il attaqué ? Repérez ensuite ce que le dernier coup adverse menace. Cherchez enfin ce que votre propre déplacement laissera sans protection. Cette courte vérification évite bien des pertes de pièces. Une pièce attaquée n'est pas forcément perdue : elle peut être défendue, déplacée ou échangée. Mais un roi en échec exige une réponse immédiate.

💡 Comprendre la fourchette

Un cavalier en e5 attaque notamment c6 et f7. Si une tour noire est en c6 et une dame noire en f7, il menace deux pièces à la fois : c'est une fourchette. Le schéma isole ce motif ; sans les rois et les autres pièces, il ne permet pas d'affirmer que le coup précédent était légal ni que le gain est forcé. L'adversaire pourrait notamment disposer d'un échec ou d'une capture du cavalier.

Observer, essayer, comprendre

Construire ses premières parties

Au début, cherchez à faire participer cavaliers et fous, à agir sur les cases centrales et à préparer la sécurité du roi. Déplacer plusieurs fois la même pièce sans raison laisse souvent les autres au repos. Ces conseils ne remplacent jamais le calcul d'une menace concrète. Après chaque échange, comptez ce que chaque camp a réellement perdu avant de juger le résultat.



À VOUS DE JOUER

Le cavalier e5 peut-il capturer une pièce en e7 ? Peut-il rejoindre f7 si e6 est occupée par une pièce blanche ?



LA RÉPONSE

E7 n'est pas une destination de cavalier ; f7 en est une. Le cavalier saute les obstacles, mais sa case d'arrivée doit être libre ou occupée par l'adversaire, et son déplacement ne doit pas laisser son roi en échec.



SUR DATAMAC

Le jeu propose deux joueurs sur le même écran ou un ordinateur à deux niveaux. Sélectionnez une pièce puis une destination indiquée. Pour roquer, déplacez le roi de deux cases. La promotion ouvre un choix. Les coups peuvent être annulés, l'échiquier retourné et la partie exportée en PGN. Le logiciel traite les fins qu'il reconnaît ; ne confondez pas son arbitrage automatique avec toutes les procédures de compétition.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-echecs

02

Dames

Lire les diagonales et préparer la prochaine prise.

👤 2 joueurs • 100 cases • 40 pions

Dames internationales à dix cases de côté



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Prendre ou bloquer toutes les pièces adverses.

Dames

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue



Préparer la partie

Utilisez un damier de 10×10 cases, avec une case foncée en bas à gauche. On ne joue que sur les cinquante cases foncées. Chaque camp dispose vingt pions sur ses quatre premières rangées ; les deux rangées centrales sont vides. Les Blancs commencent.

Le but est de supprimer toute possibilité de jouer de l'adversaire : prendre toutes ses pièces ou bloquer celles qui lui restent. Dans nos schémas, les coordonnées servent seulement à repérer les exemples ; la notation officielle numérote les cases jouables de 1 à 50.



Jouer un tour

Sans prise possible, un pion avance d'une case en diagonale vers une case libre, uniquement vers l'avant. Pour prendre, il saute par-dessus une pièce adverse voisine et se pose sur la case libre immédiatement derrière. Il peut prendre vers l'avant ou vers l'arrière.

La prise est obligatoire. Si plusieurs parcours existent, il faut choisir celui qui capture le plus grand nombre de pièces, même si une autre prise semble préférable. Une dame compte pour une pièce, comme un pion. Entre deux parcours prenant le même nombre, choisissez librement : aucune priorité n'est accordée à une dame.



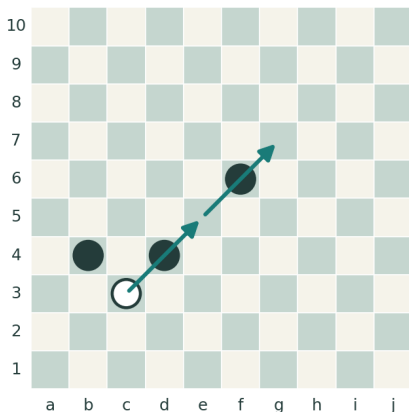
LE BON RÉFLEXE

Aux dames internationales, on ne choisit pas d'abord le pion que l'on aimerait avancer.

Dames

Le jeu en action

Prendre le maximum



c3 → e5 → g7 : deux prises

c3 → a5 : une seule prise

La rafle de deux pièces est obligatoire

La prise peut aller vers l'avant
ou vers l'arrière

La prise de deux pions c3-e5-g7 est imposée face à la prise unique c3-a5. Position partielle.

Après une première prise, continuez avec la même pièce tant qu'une prise de la rafle choisie reste à faire. Les pièces capturées sont retirées seulement à la fin du coup. On peut repasser par une case vide déjà visitée, mais pas capturer deux fois la même pièce ni traverser une pièce de son camp.



Les cas à connaître

Un pion devient dame seulement s'il termine son coup sur la dernière rangée. S'il y passe pendant une rafle mais finit ailleurs, il reste pion. Marquez une dame en superposant deux pions ; cette pièce se déplacera comme dame au prochain tour.

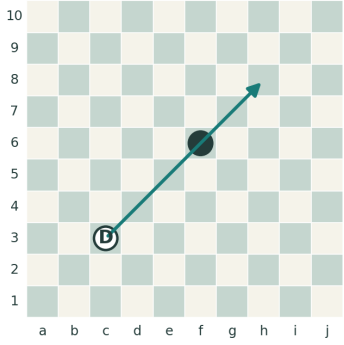
Une dame glisse en diagonale sur toute distance libre, en avant ou en arrière. Pour prendre, elle franchit une seule pièce adverse sur cette diagonale et se pose sur une case libre au-delà. Si plusieurs cases d'arrivée existent, sa destination doit permettre de respecter la prise maximale. Elle peut changer de diagonale à chaque saut d'une rafle.

Ne confondez pas ces règles avec les dames anglaises sur 64 cases : la taille, la prise arrière des pions, la dame à longue portée et la prise majoritaire changent profondément le jeu.

Dames

La fin de partie

La dame prend à distance



c3 → h8 : le pion f6 est pris

g7, h8, i9 ou j10 sont possibles

Sans autre prise à poursuivre

D = dame
Les cases entre c3 et f6 sont libres

Une dame en c3 peut franchir le pion f6 et choisir une case libre au-delà, sous réserve de poursuivre toute prise obligatoire.

Terminer la partie

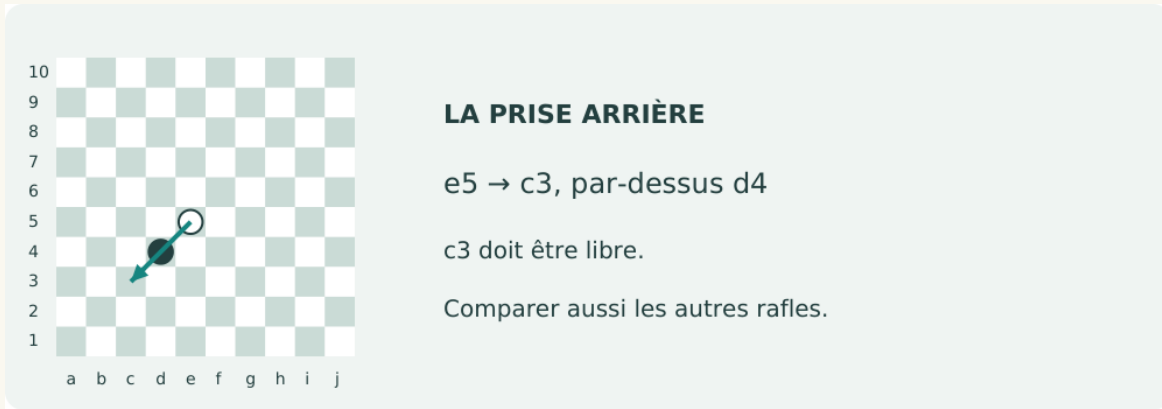
Vous gagnez si l'adversaire au trait n'a plus de pièce ou plus de coup légal. Une répétition trois fois de la même position, avec le même joueur au trait, donne la nulle. Il y a également nulle après vingt-cinq coups de chaque joueur ne comportant que des déplacements de dames, sans prise ni mouvement de pion.

Les finales réduites ont des limites spécifiques : seize coups chacun pour trois dames, deux dames et un pion, ou une dame et deux pions contre une dame ; cinq coups chacun pour deux dames, une dame et un pion, ou une dame contre une dame. Le règlement FMJD précise l'application en compétition.

Dames

Pour progresser

Chercher toutes les prises



Position partielle, Blanc monte : le pion e5 doit prendre d4 et arriver en c3.

💡 Commencer par les captures

Aux dames internationales, on ne choisit pas d'abord le pion que l'on aimerait avancer. On cherche les prises de toutes ses pièces, puis on compare les parcours complets. Comptez les pièces capturées, pas les cases parcourues. Un long déplacement de dame prenant une seule pièce est moins prioritaire qu'une courte rafle en prenant deux. À égalité de nombre, le choix reste libre.

💡 Un pion peut prendre en arrière

Dans le dessin, le pion blanc monte habituellement vers les grandes rangées. Pourtant, le pion noir d4, derrière lui, doit être capturé si c3 est libre et si aucune prise plus longue n'existe ailleurs. Il faut distinguer le déplacement ordinaire, uniquement vers l'avant, de la capture, permise dans les deux sens. Cette différence change beaucoup de décisions près du bord.

Dames

Observer, essayer, comprendre



Préparer la suite du coup

Avant de toucher une pièce, imaginez sa case d'arrivée puis cherchez une nouvelle prise depuis cette case. Une rafle ne s'arrête pas parce que le premier saut suffit à votre projet. Les pièces prises restent sur le damier jusqu'à la fin : elles peuvent encore barrer un trajet et on ne les franchit pas une seconde fois. Pour apprendre, désignez-les du doigt puis retirez-les ensemble.



À VOUS DE JOUER

Vous trouvez un parcours qui prend une dame et un autre qui prend deux pions. Lequel faut-il choisir ?



LA RÉPONSE

Les deux pions. La prise majoritaire compare le nombre de pièces, sans donner une valeur supplémentaire à la dame. Pour progresser, rejouez ensuite la position en cherchant quelle case de départ permettait d'éviter cette obligation.



SUR DATAMAC

DataMac utilise bien les dames internationales, pas un damier de 64 cases. Les cases proposées imposent la prise majoritaire. Pour une rafle, sélectionnez chaque arrivée dans l'ordre. Le jeu offre un adversaire ordinateur, le mode local à deux, l'annulation, le retournement du damier et l'export PDN. Les répétitions et limites de finale sont prises en charge par le moteur.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-dames

03

Reversi

Un disque posé peut tout changer.

👤 2 joueurs • 64 cases • disques bicolores

Reversi avec ouverture fixe de type Othello



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Terminer avec plus de disques de sa couleur.

Reversi

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue



Préparer la partie

Placez deux disques blancs et deux noirs au centre du plateau de 8×8 , en diagonales de même couleur : blancs d4 et e5, noirs e4 et d5. Les Noirs commencent. Les autres cases sont vides. Chaque joueur garde la même couleur tout au long de la partie.

Le but n'est pas d'avoir le plus de disques à chaque tour, mais d'en avoir le plus lorsque plus personne ne peut jouer. Un disque posé ne se déplace jamais ; seule sa couleur change.



Jouer un tour

À votre tour, posez un disque sur une case vide. Ce coup doit encadrer au moins un disque adverse entre le disque que vous ajoutez et un disque déjà à vous. L'alignement doit être droit : horizontal, vertical ou diagonal, sans trou ni disque de votre couleur au milieu.

Retournez tous les disques adverses ainsi encadrés dans toutes les directions valides. Une même pose peut donc retourner plusieurs lignes. Dans le premier exemple, jouer c4 retourne d4 grâce au disque noir e4 ; cela ne déplace aucun autre disque.

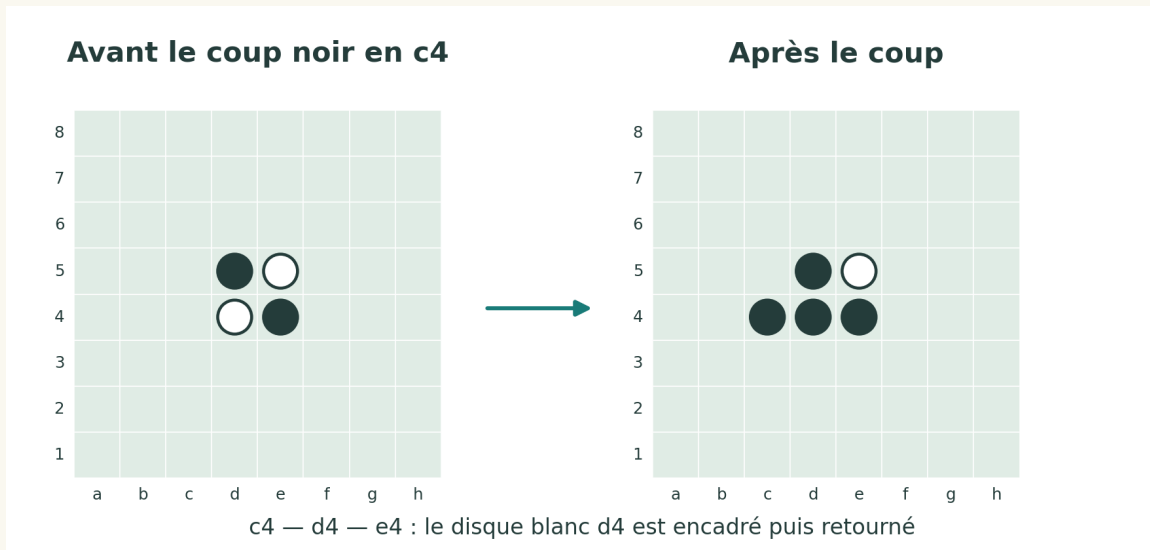


LE BON RÉFLEXE

Il est tentant de choisir le coup qui retourne le plus de disques.

Reversi

Le jeu en action



Un coup légal d'ouverture en c4 et le disque retourné.

Une pose sans retournement est interdite. Vous ne pouvez pas choisir de ne retourner qu'une partie d'une ligne, ni refuser une direction valide pour des raisons tactiques.



Les cas à connaître

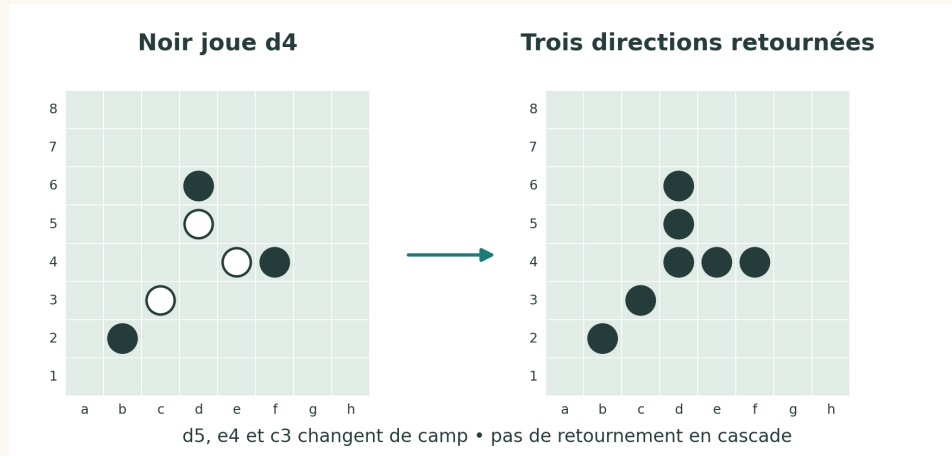
Le retournement n'entraîne aucune réaction en chaîne. Seules les lignes qui partent du nouveau disque sont examinées ; un disque fraîchement retourné ne provoque pas d'autres prises à son tour.

Si vous n'avez aucun coup légal, vous passez ; si un coup existe, vous devez jouer. Votre adversaire peut donc jouer deux fois de suite. L'impossibilité momentanée de jouer n'est pas une défaite et ne termine pas à elle seule la partie.

Les coins sont intéressants parce qu'un disque qui y est installé ne peut plus être encadré. Cela ne signifie pas qu'il faut toujours prendre le plus grand nombre de disques immédiatement. Pour apprendre, comparez plutôt les coups que vous laissez à l'adversaire.

Reversi

La fin de partie



Un coup en d4 retourne trois lignes à la fois. Position partielle conçue pour montrer le mécanisme.

Terminer la partie

La partie s'arrête quand aucun des deux joueurs ne peut poser de disque légalement. Elle peut se terminer avant que le plateau soit rempli. Comptez uniquement les disques présents : le camp le plus nombreux gagne ; un même total donne une égalité. Les cases vides ne valent aucun disque dans la convention retenue.

Références World Othello Federation • Détails en fin de guide

Reversi

Pour progresser

Garder des possibilités de jeu

AVANT LE RETOURNEMENT



a1 : nouvelle pose
b1 et c1 : retournés
d1 : borne noire

Le disque posé dans le coin a1 restera noir.

Noir joue a1 : les blancs b1 et c1 sont encadrés par a1 et d1, puis retournés.

💡 Compter les choix, pas seulement les disques

Il est tentant de choisir le coup qui retourne le plus de disques. Pourtant, un avantage provisoire peut offrir de nombreuses réponses à l'adversaire. Avant de poser, observez surtout quelles cases deviennent jouables ensuite. Pour une première analyse, comparez deux coups et demandez-vous lequel donne accès à un coin ou ferme une possibilité intéressante.

💡 Pourquoi un coin est particulier

Dans cette position partielle, a1 est vide, b1 et c1 sont blancs et d1 est noir. Noir peut poser en a1 et retourner les deux disques intermédiaires. Le disque a1 ne pourra plus être retourné : aucune ligne ne permet de l'encadrer au-delà du bord. Cela explique l'intérêt des coins, sans faire de toutes les cases de bord de bonnes cases automatiquement.

Observer, essayer, comprendre



Se méfier des cases voisines

Une case proche d'un coin vide peut offrir ce coin à l'adversaire. Ce n'est pas une interdiction absolue : sa valeur dépend de toute la position et des réponses possibles. Pendant les premières parties, arrêtez-vous une seconde avant une pose voisine d'un coin. Dessinez mentalement la ligne que l'adversaire pourrait compléter. Une position gagnante ne se réduit pas à un classement fixe des cases.



À VOUS DE JOUER

Remplacez le disque c1 par une case vide. Noir peut-il toujours jouer a1 grâce à la seule ligne a1-d1 ?



LA RÉPONSE

Non, le trou interrompt l'encadrement. Il faudrait qu'une autre direction rende le coup légal. Après chaque pose, contrôlez les huit directions depuis le nouveau disque, sans déclencher de retournements en cascade.



SUR DATAMAC

DataMac propose une partie locale à deux. Les Noirs commencent et les destinations autorisées sont signalées. Le passage est automatique quand un camp ne peut pas jouer. L'application termine la partie lorsque les deux camps sont bloqués et compare leurs disques. Le bouton d'annulation permet de revoir un coup en accord avec l'autre joueur.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-reversi

04

Backgammon

Avancer, construire et composer avec les dés.

👤 2 joueurs • 24 pointes • 15 pions chacun

Partie classique puis option de match avec videau



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Sortir ses quinze pions avant son adversaire.

Backgammon

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue

Préparer la partie

Le but est de ramener vos quinze pions dans votre maison, puis de tous les sortir avant l'adversaire. Les camps circulent en sens opposés. Nous employons la numérotation DataMac : Blanc va de 1 vers 24 et sa maison est 19 à 24 ; Noir va de 24 vers 1 et sa maison est 1 à 6.

Placez les Blancs : deux en 1, cinq en 12, trois en 17, cinq en 19. Placez les Noirs symétriquement : deux en 24, cinq en 13, trois en 8, cinq en 6. Une barre sépare les deux moitiés du plateau. Pour commencer à la table, chacun lance un dé ; le plus fort joue les deux résultats. Relancez en cas d'égalité.



Jouer un tour

À chaque tour suivant, lancez deux dés. Chacun donne un déplacement distinct : avec 3 et 2, déplacez deux pions, ou le même pion de trois puis deux pointes, ou de deux puis trois. Chaque arrivée intermédiaire doit être légale. Un double donne quatre déplacements de la valeur obtenue.

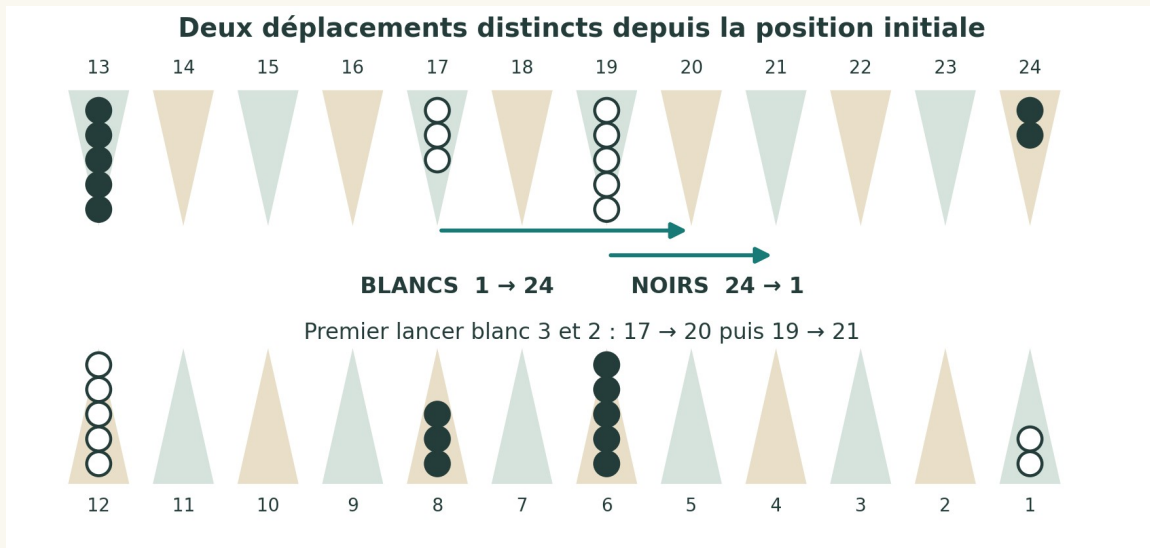
Une pointe vide, occupée par vos pions ou par un seul pion adverse est accessible. Deux pions adverses ou davantage la ferment : vous pouvez la franchir mais pas y arriver, même lors du premier déplacement d'un même pion. Un pion adverse isolé que vous atteignez est frappé et va à la barre.



LE BON RÉFLEXE

Un lancer 3 et 2 n'est pas simplement un déplacement de cinq pointes.

Le jeu en action



Deux déplacements légaux depuis la position initiale : Blanc joue 17-20 avec le 3, puis 19-21 avec le 2.

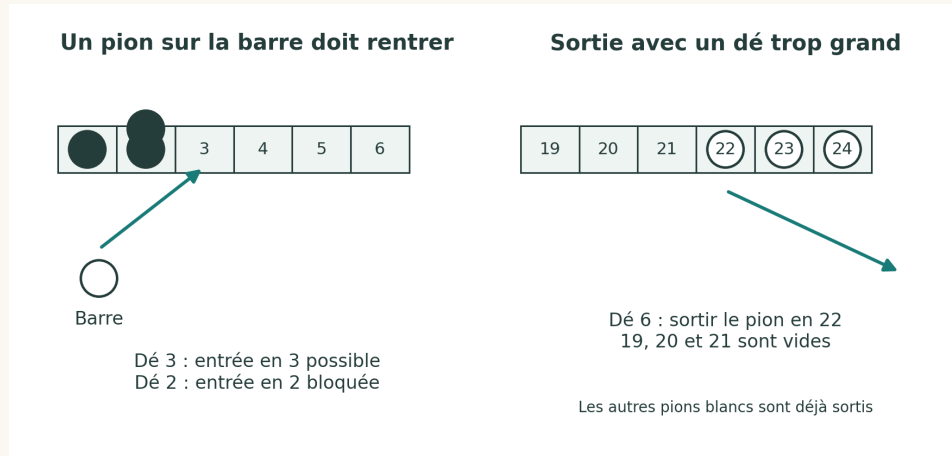
Vous devez jouer les deux dés si une séquence légale le permet. Sinon, jouez un dé ; si vous pouvez jouer l'un ou l'autre mais pas les deux, le plus grand est obligatoire. Sur un double, utilisez le maximum possible. L'ordre des dés est libre, mais ne doit pas servir à éviter un déplacement obligatoire.

⚠ Les cas à connaître

Tant qu'un de vos pions est à la barre, commencez par le rentrer dans la maison adverse. Avec notre numérotation, un Blanc rentre sur la pointe correspondant au dé ; un Noir rentre sur 25 moins le dé. Une porte adverse peut empêcher l'entrée. Tous les pions de la barre doivent rentrer avant de déplacer vos autres pions.

Vous pouvez sortir vos pions seulement lorsque tous ceux qui restent sont dans votre maison. Un dé exact sort un pion situé à cette distance de la sortie. Un dé trop grand peut sortir le pion le plus éloigné, uniquement si aucune de vos pièces n'est encore plus loin. Il est possible de déplacer un pion à l'intérieur de la maison au lieu de le sortir, en respectant l'usage maximal des dés. Si un pion est frappé, la sortie attend son retour.

La fin de partie



Exemples partiels : rentrer depuis la barre ; sortir le pion le plus éloigné avec un dé trop grand.

Terminer la partie

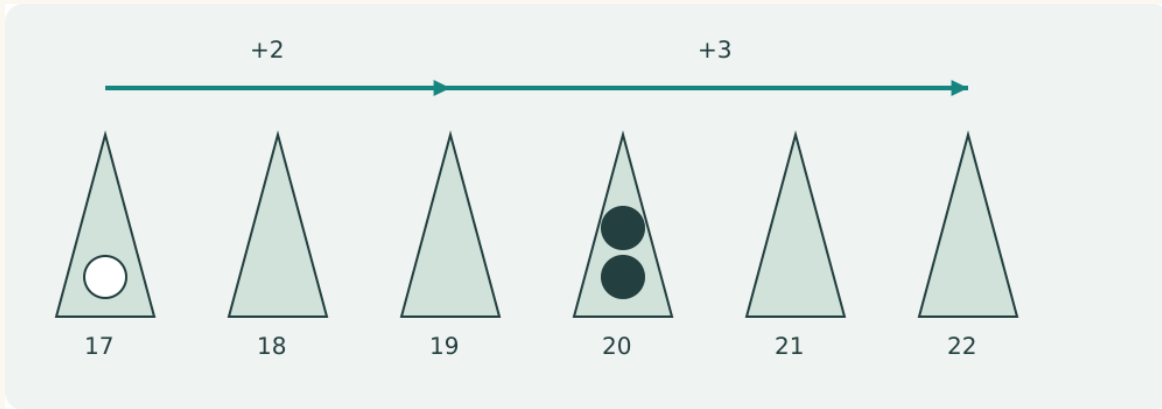
Le premier qui sort quinze pions gagne. Une victoire vaut un point si le perdant en a déjà sorti au moins un ; deux points, appelés gammon, s'il n'en a sorti aucun ; trois, appelés backgammon, s'il n'en a sorti aucun et en conserve sur la barre ou dans la maison du vainqueur.

Option videau. Au départ, le videau est au centre, à valeur un, et chacun peut l'utiliser. Avant de lancer, un joueur peut proposer de doubler l'enjeu. Un refus perd la partie à sa valeur précédente ; une acceptation transfère le videau au joueur qui accepte, désormais seul habilité à redoubler. La valeur finale du videau multiplie les un, deux ou trois points de la victoire. Fixez un objectif de match. Avec la règle de Crawford, la première partie où un joueur est à un point du gain du match se joue sans videau ; il revient dans les parties suivantes. Aucun pari d'argent n'est nécessaire.

Backgammon

Pour progresser

Deux dés, deux étapes distinctes



Blanc va vers 24 : avec 3 et 2, le trajet 17-19-22 évite la pointe 20 fermée.

💡 Ne pas additionner trop vite

Un lancer 3 et 2 n'est pas simplement un déplacement de cinq pointes. Pour déplacer le même pion de cinq, vous devez pouvoir réaliser soit 3 puis 2, soit 2 puis 3. L'arrivée intermédiaire compte autant que l'arrivée finale. Une pointe occupée par au moins deux pions adverses interdit l'arrêt, mais pas le passage au-dessus.

💡 Comparer les deux ordres

Dans l'exemple partiel, un Blanc est en 17 ; deux Noirs ferment 20. Les pointes 19 et 22 sont libres. Jouer d'abord 3 avec ce pion serait interdit, car il arriverait en 20. Jouer d'abord 2 l'amène en 19 ; jouer ensuite 3 le conduit en 22. Le même total devient donc utilisable dans le bon ordre. Les autres pièces du plateau peuvent toutefois imposer de considérer d'autres séquences légales.

Observer, essayer, comprendre



Construire des portes et gérer le risque

Deux de vos pions sur une même pointe y forment une porte que l'adversaire ne peut occuper. Un pion isolé peut être frappé et devra rentrer depuis la barre. Essayez de voir si un déplacement laisse un pion seul, puis comparez ce risque au bénéfice obtenu : avancer un pion retardataire, occuper une pointe utile ou frapper l'adversaire. Un pion isolé n'est pas forcément une erreur.



À VOUS DE JOUER

Vous obtenez un double 4. Disposez-vous de deux ou quatre déplacements ?



LA RÉPONSE

Quatre déplacements de quatre, en jouant le maximum légal. Autre contrôle : si un seul des deux dés ordinaires peut être utilisé et que chacun est jouable séparément, choisissez le plus grand. On ne renonce pas volontairement à un dé pour conserver une position préférable.



SUR DATAMAC

DataMac joue une manche simple sans videau et sans score de match. Contrairement au départ traditionnel, les Blancs commencent et lancent leurs deux dés. Les déplacements proposés appliquent la priorité aux pions de la barre, le maximum de dés utilisables et le plus grand dé si un seul peut être joué. Le premier à sortir ses quinze pions gagne.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-backgammon

05

Petits chevaux

Une course pleine de rebondissements.

👤 2 à 4 joueurs • 4 chevaux par camp • 1 dé

Convention française avec escalier numéroté de 1 à 6



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Faire terminer le parcours à ses quatre chevaux.

Petits chevaux

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue

Préparer la partie

Chaque joueur choisit une couleur et place quatre chevaux dans son écurie. Utilisez le parcours et les flèches du plateau. Le plus jeune commence dans la convention retenue ; les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but est de faire terminer le parcours à ses quatre chevaux.

Pour sortir un cheval et le poser sur sa case de départ, il faut obtenir un six. Ce lancer sert à la sortie : on ne fait pas avancer en plus le cheval de six cases. Lors d'un six, vous pouvez aussi préférer déplacer un cheval déjà sorti. Dans les deux cas, vous relancez.



Jouer un tour

Un lancer déplace un seul cheval, du nombre de cases indiqué. Si plusieurs chevaux sont dehors, choisissez lequel. Vous ne répartissez pas le résultat entre eux. Si aucun déplacement n'est possible, votre tour se termine, sauf le nouveau lancer accordé par un six.

Dans la convention française retenue ici, un cheval ne dépasse pas un cheval qui barre son chemin : il s'arrête sur la case située juste avant. Si le résultat permet d'arriver exactement sur une case occupée, il prend cette place et renvoie le cheval adverse présent à son écurie. Un cheval ne capture pas un cheval de son propre camp. La remise en jeu exigera à nouveau un six.



LE BON RÉFLEXE

Les petits chevaux et le Ludo se ressemblent, mais ne se jouent pas toujours de la même manière.

Le jeu en action

Une arrivée exacte capture un cheval adverse



Dé 3



Écurie

Exemple hors cases protégées • le cheval noir repart de son écurie

Capture par arrivée exacte sur une case ordinaire du parcours.

Après un tour du parcours, il faut atteindre exactement le pied de l'escalier de sa couleur. Si le dé est trop fort, ce cheval ne bouge pas ; vous pouvez jouer un autre cheval si un déplacement est possible.



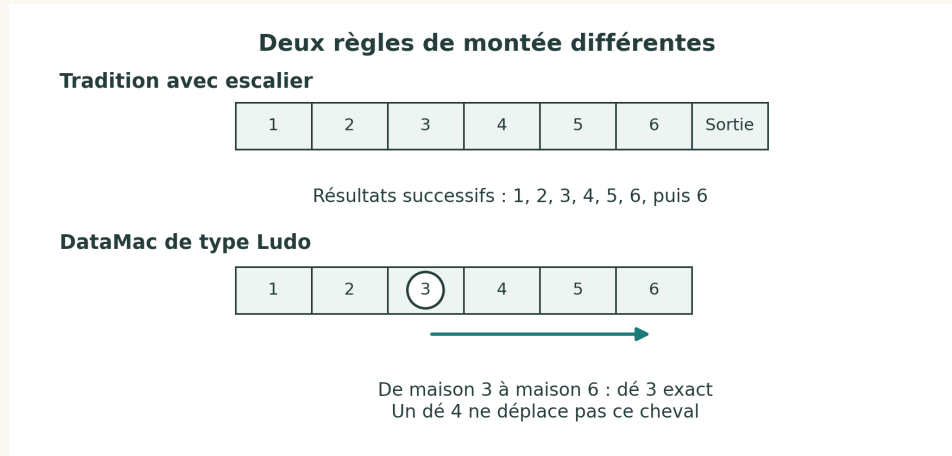
Les cas à connaître

L'escalier se monte par résultats successifs : un 1 pour sa première case, puis un 2 pour la suivante, et ainsi de suite jusqu'à la case 6. Un dernier 6 fait sortir le cheval du plateau. Chaque résultat peut être obtenu lors d'un tour différent ; aucun résultat ne vous permet de sauter un degré.

Les règles familiales diffèrent sur les dépassements, barrages, cases protégées et arrivées. Certaines font reculer après un dépassement ; d'autres permettent de franchir les chevaux. Choisissez une convention avant de jouer et ne la changez pas en cours de partie. Notre référence décrit une version française publiée par Djeco, non une règle universelle.

Petits chevaux

La fin de partie



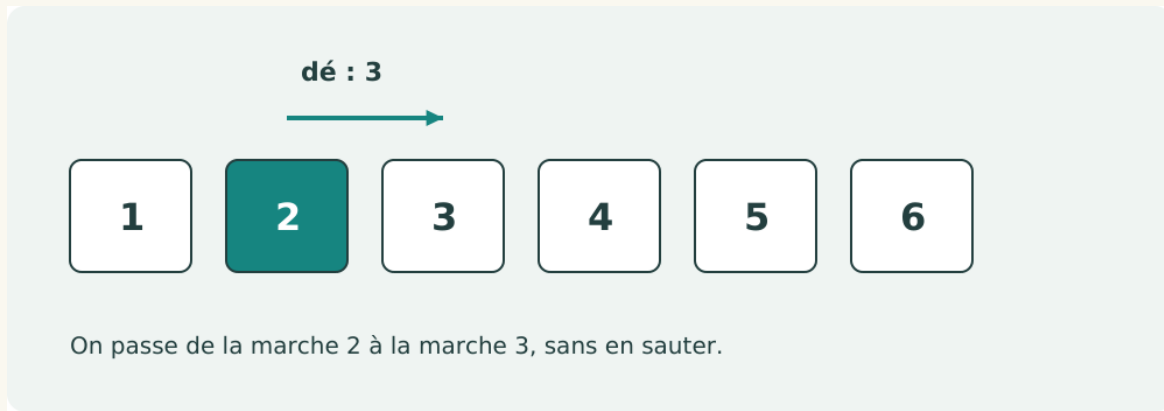
L'escalier traditionnel et l'allée DataMac ne se jouent pas de la même façon.

✚ Terminer la partie

Le premier joueur dont les quatre chevaux ont terminé gagne. Les autres peuvent continuer pour établir un classement. Un cheval arrivé ne revient plus sur le parcours et ne peut plus être capturé. Pour une première découverte plus courte, vous pouvez convenir de jouer deux chevaux chacun, sans changer les autres règles.

Petits chevaux

Pour progresser

Bien distinguer les deux arrivées

Escalier français : depuis la marche 2, il faut 3 pour atteindre la marche 3.



Annoncer la convention avant le départ

Les petits chevaux et le Ludo se ressemblent, mais ne se jouent pas toujours de la même manière. Le chapitre décrit un escalier français à résultats successifs, puis une allée DataMac où l'on avance du résultat du dé. Posez une question simple avant de commencer : faut-il obtenir chaque numéro de marche, ou compter des cases ? Cette précision évite de découvrir la différence au dernier tour.



Monter l'escalier français

Un cheval est sur la marche 2. Pour atteindre la suivante, vous devez obtenir 3 : ce résultat n'autorise pas à avancer de trois marches. Si vous obtenez 4, ce cheval ne peut pas monter, même si une marche porte ce numéro plus loin. Vous pourrez utiliser le lancer pour un autre cheval si celui-ci dispose d'un déplacement permis. Sur la marche 6, un dernier 6 termine le parcours.

Observer, essayer, comprendre



Choisir entre sortir et avancer

Un six permet soit de sortir un cheval, soit d'en déplacer un déjà en jeu ; il fait ensuite rejouer. Sortir plusieurs chevaux donne davantage de possibilités lors des lancers suivants. Mais avancer un cheval exposé ou effectuer une capture peut être plus utile. Regardez les positions adverses et les règles de dépassement de votre plateau avant de décider. Il n'existe pas de choix gagnant garanti indépendamment du dé.



À VOUS DE JOUER

Dans l'allée DataMac, votre cheval est à deux cases de son arrivée et vous obtenez 3. Peut-il terminer ?



LA RÉPONSE

Non, l'arrivée exige le compte exact ; il faut choisir un autre déplacement légal, s'il en existe. Dans l'escalier français, un cheval sur la marche 2 attend au contraire un 3 pour monter d'une marche seulement. Les deux résultats ne sont pas contradictoires : les variantes diffèrent.



SUR DATAMAC

DataMac est une variante de Ludo à deux, pas l'escalier français ci-dessus : circuit de 52 cases, quatre chevaux par camp, entrée blanche en 1 et noire en 27, allée personnelle de six cases. On y avance du résultat du dé dans l'allée, avec arrivée exacte, sans exiger les nombres 1, 2, 3... successivement. Les cases 1 et 27 protègent de la capture. Les chevaux de même camp peuvent partager une case sans barrage ; les dépassements sont permis. Un six fait rejouer. Les chevaux dans leur allée ne sont plus capturables.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-petits-chevaux

06

Jeu de l'oie

Le plaisir du parcours et des surprises.

👤 2 joueurs ou plus • 63 cases • 2 dés

Parcours traditionnel à 63 cases avec conventions explicites



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Atteindre exactement la case 63.

Jeu de l'oie

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue



Préparer la partie

Chaque joueur place un pion au départ, avant la case 1. Choisissez le premier joueur par le plus grand total de deux dés, puis jouez à tour de rôle. À chaque tour, lancez les deux dés, additionnez-les et avancez de ce nombre. Un passage sur une case spéciale ne déclenche rien : c'est l'arrivée qui compte.

Pour éviter les désaccords entre plateaux, nous retenons les oies 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 et 59, et les effets détaillés ci-dessous. Les dessins peuvent différer d'une édition à l'autre ; les nombres et la convention choisie priment.



Jouer un tour

Une oie fait avancer à nouveau du total obtenu, sans relancer. Si la nouvelle arrivée est encore une oie, répétez ce déplacement. Au premier départ seulement, un total de 9 bénéficie d'une exception : 6 et 3 conduisent directement à 26 ; 4 et 5 conduisent à 53.

Le pont en 6 vous envoie en 12. L'auberge en 19 fait passer deux tours. Le labyrinthe en 42 ramène en 30. La mort en 58 renvoie au départ. À la table, nous réservons l'exception du 9 au tout premier lancer de la partie ; elle ne se répète pas après un retour au départ. DataMac la réapplique puisqu'il teste la position de départ.



LE BON RÉFLEXE

Gardez le résultat des deux dés visible jusqu'à la résolution complète du tour.

Le jeu en action

Les deux exceptions du premier lancer

Départ	6 + 3	26	→	Aller directement en 26
--------	-------	----	---	-------------------------

Départ	4 + 5	53	→	Aller directement en 53
--------	-------	----	---	-------------------------

Un total de 9 ne déclenche pas une chaîne d'oies au premier départ

Les deux premiers lancers totalisant 9 mènent à des cases différentes.

Dans la convention traditionnelle, le puits en 31 et la prison en 52 immobilisent le pion jusqu'à ce qu'un autre vienne le remplacer. À deux, cela peut bloquer durablement la partie ; la variante familiale décrite plus loin évite cette attente.



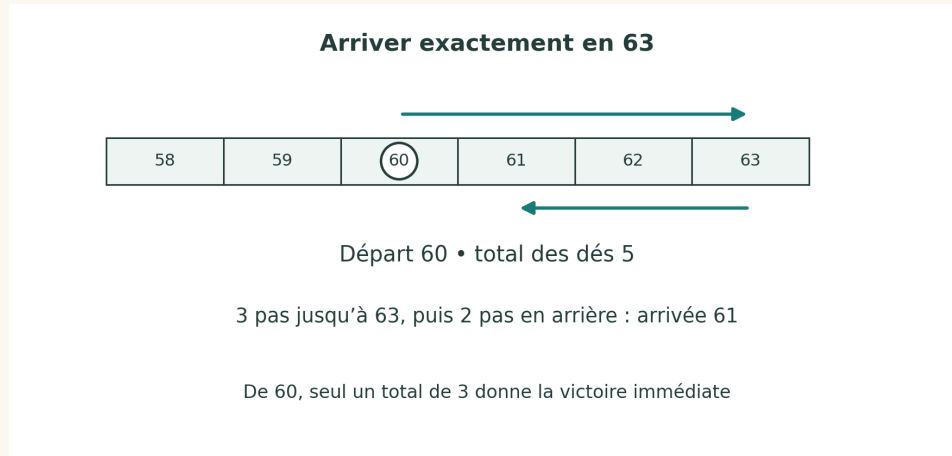
Les cas à connaître

Nous retenons pour la table la convention suivante : si un pion arrive sur une case ordinaire occupée, les deux pions échangent leurs positions de départ et d'arrivée du coup. Les cases de prison et de puits appliquent d'abord leur propre règle de remplacement. Une variante plus simple autorise le partage des cases.

Pour gagner, il faut arriver exactement en 63. Si le total est trop grand, allez jusqu'à 63 puis reculez du nombre excédentaire. Exemple : de 60 avec 5, avancez de trois et reculez de deux ; vous terminez en 61. Les effets de la case finale s'appliquent. Pour une partie de table, convenez que l'oie rencontrée après un rebond prolonge le recul du total obtenu.

Jeu de l'oie

La fin de partie



Le compte exact se comprend en décomposant le déplacement en arrivée à 63, puis recul.

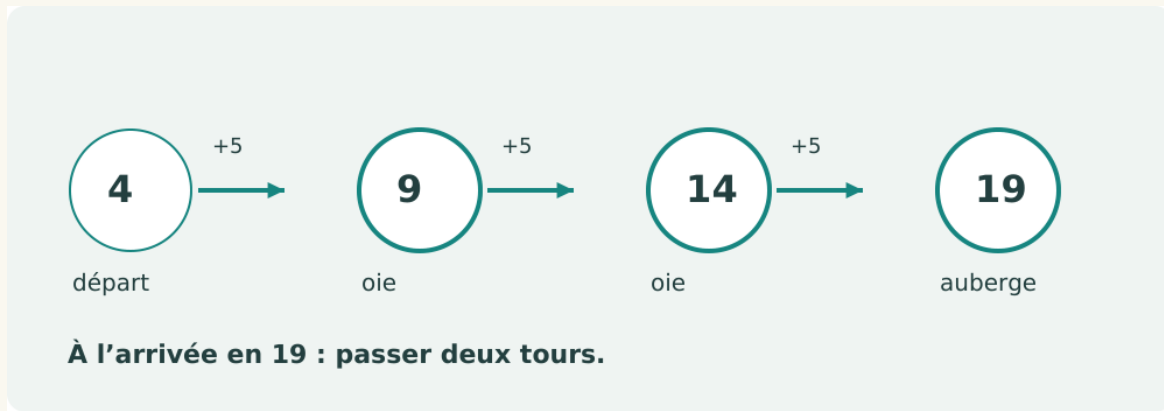
✚ Terminer la partie

Le premier pion qui termine son déplacement exactement sur 63 gagne. On ne continue pas une chaîne d'oies au-delà de la victoire. Pour conserver une partie courte et jouable à deux, remplacez l'attente du puits et de la prison par trois tours passés ; dites-le avant le premier lancer.

Jeu de l'oie

Pour progresser

Décomposer les effets sans se tromper



Hors premier lancer : de 4 avec un total de 5, les oies 9 et 14 mènent jusqu'à 19.

💡 Un lancer, plusieurs déplacements

Gardez le résultat des deux dés visible jusqu'à la résolution complète du tour. Déplacez d'abord le pion, regardez sa case d'arrivée, puis appliquez son effet. Si cet effet entraîne un nouveau déplacement, recommencez le contrôle à la nouvelle arrivée. On ne relance pas les dés parce qu'on atteint une oie : on réutilise le même total.

💡 Suivre une chaîne d'oies

Dans l'exemple, le pion part de 4 et les dés totalisent 5. Il arrive en 9, une oie, avance encore de cinq jusqu'à 14, une autre oie, puis atteint 19. L'auberge s'applique à cette dernière arrivée : le joueur passera deux tours. Ce parcours suppose les cases libres, afin d'isoler l'effet des oies et de ne pas mêler la règle d'échange entre joueurs.

Jeu de l'oie

Observer, essayer, comprendre



Compter un dépassement

Pour un rebond, comptez d'abord les pas nécessaires pour atteindre 63, puis seulement l'excédent en sens inverse. Depuis 60 avec 5, trois pas mènent en 63 et deux ramènent en 61. Ne restez pas sur 63 simplement parce que vous l'avez traversée. La convention de table prolonge le recul si l'on aboutit sur une oie après le rebond ; DataMac peut résoudre cette chaîne différemment, comme indiqué dans le chapitre.



À VOUS DE JOUER

Vous êtes à l'auberge et devez passer deux tours. Pouvez-vous relancer au deuxième tour d'attente ?



LA RÉPONSE

Non. Vous passez le premier, puis le deuxième, et rejouez au suivant. Un petit jeton par tour restant aide les enfants à suivre. À deux joueurs, décidez avant la partie si le puits et la prison retiennent jusqu'au remplacement ou seulement pendant trois tours.



SUR DATAMAC

DataMac utilise deux joueurs locaux, autorise le partage d'une case et transforme le puits et la prison en trois tours de repos. L'auberge en fait passer deux. Utilisez le bouton de lancer pendant ces tours pour les décompter. Son moteur applique les oies par additions successives du total, avec rebond au-delà de 63 : ce comportement ne correspond pas toujours au recul prolongé retenu à la table. Les autres cases spéciales correspondent aux nombres donnés ici.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-oie

07

Moulin

Trois pions alignés, une nouvelle possibilité.

👤 2 joueurs • 24 intersections • 9 pions chacun

Moulin à neuf pions avec vol à trois pions



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Réduire l'adversaire à deux pions ou le bloquer.

Moulin

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue



Préparer la partie

Dessinez trois carrés emboîtés, reliés au milieu de leurs côtés. Les vingt-quatre coins et milieux constituent les points jouables ; le centre n'en est pas un. Chaque joueur reçoit neuf pions d'une couleur. Le premier joueur est tiré au sort, puis on alterne.

Un moulin est une ligne de trois pions de votre couleur sur un côté de carré ou une liaison droite entre les carrés. Les diagonales imaginaires ne comptent pas. Le but est de réduire l'adversaire à deux pions ou de lui supprimer tout déplacement.



Jouer un tour

Première phase : posez un pion de votre réserve sur un point libre. Vous ne déplacez pas encore ceux déjà posés. Dès que cette pose forme un moulin, retirez un pion adverse. Choisissez un pion qui n'appartient à aucun moulin ; si tous ses pions sont dans des moulins, vous pouvez en prendre n'importe lequel.

Lorsque les deux réserves sont vides, passez au déplacement. À votre tour, faites glisser un de vos pions vers un point libre voisin relié directement par un segment. Vous ne sautez pas les points occupés et ne traversez pas le centre vide. Un nouveau moulin donne une capture selon la même règle.



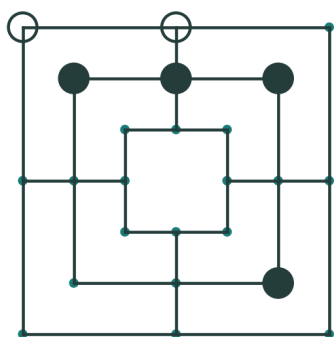
LE BON RÉFLEXE

Au moulin, les pions occupent les intersections et non l'intérieur des cases.

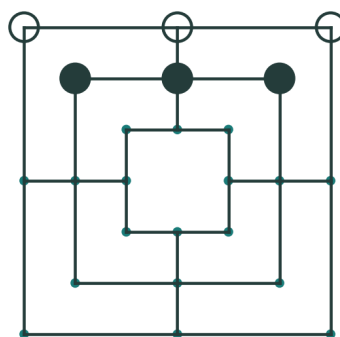
Moulin

Le jeu en action

Blanc pose au coin supérieur droit



Moulin fermé puis capture



Le pion noir isolé est retiré • les trois noirs du moulin restent protégés

Blanc ferme le moulin supérieur. Le pion noir hors moulin doit être capturé avant les pions protégés.

Il est permis d'ouvrir un moulin en déplaçant l'un de ses pions, puis de le refermer lors d'un tour ultérieur. Chaque fermeture produit une nouvelle capture. Dans la convention de ce guide, fermer deux moulins en un seul coup ne retire qu'un seul pion.



Les cas à connaître

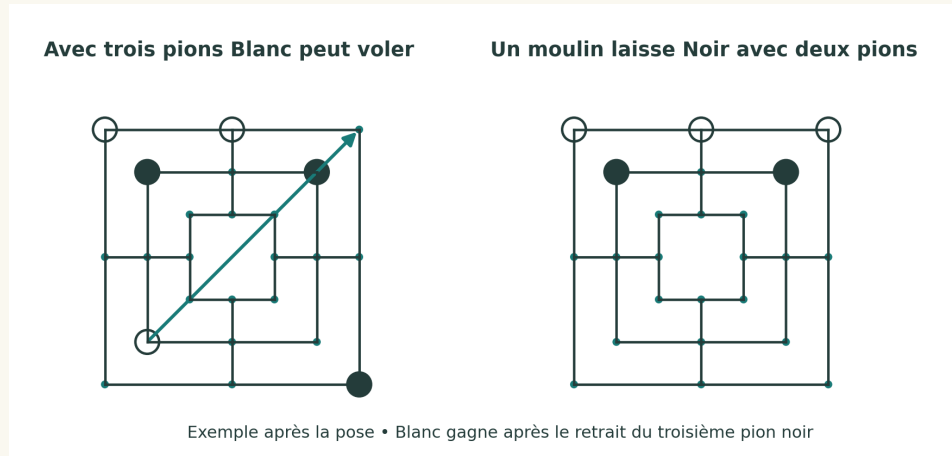
Quand il ne vous reste exactement que trois pions après la phase de pose, le vol est autorisé : déplacez l'un d'eux vers n'importe quel point libre. L'adversaire qui en possède encore quatre ou plus reste soumis aux déplacements de voisinage.

Les captures effectuées pendant la pose ne suppriment pas les pions encore en réserve. On ne déclare donc pas la défaite simplement parce qu'un camp n'a que deux pions actuellement sur le plateau alors qu'il lui en reste à poser.

Pour éviter les répétitions sans fin à la table, convenez d'une nulle quand la même position revient trois fois avec le même joueur au trait, ou après cinquante déplacements de chaque joueur sans capture. Les traditions ne retiennent pas toutes le vol ni la même limite de nulle.

Moulin

La fin de partie



Le vol peut fermer un moulin à distance lorsque le joueur n'a plus que trois pions.

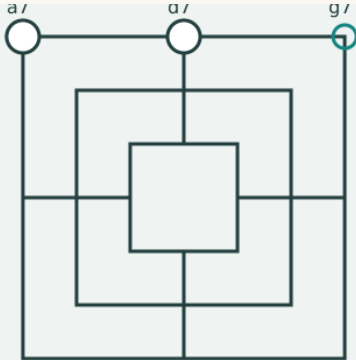
✂ Terminer la partie

Après la pose, un camp perd dès qu'il ne lui reste que deux pions ou qu'il ne peut déplacer aucune pièce à son tour. Dans le second schéma, Blanc utilise son droit au vol pour fermer un moulin, prend un pion noir et laisse son adversaire avec deux pions : il gagne immédiatement.

Moulin

Pour progresser

Créer une menace et la reconnaître



POSER EN g7

Blanc : fermer le moulin.

Noir : bloquer cette menace.

Les diagonales ne comptent pas.

Position partielle de pose : Blanc en a7 et d7 menace de compléter la ligne en g7.

💡 Lire les lignes réellement dessinées

Au moulin, les pions occupent les intersections et non l'intérieur des cases. Trois pions font un moulin seulement si une ligne autorisée les relie. Dans le schéma, a7, d7 et g7 forment le côté supérieur du grand carré. La diagonale a7-b6-c5 n'est pas une ligne de moulin, même si elle paraît bien alignée sur le dessin.

💡 Répondre à une menace immédiate

Pendant la pose, deux pions blancs occupent a7 et d7 et g7 est libre. Si Noir joue maintenant, y déposer un pion empêche la fermeture de ce moulin au prochain tour. C'est un bon exercice de lecture, sans garantir le meilleur choix dans une vraie partie : Noir pourrait avoir lui-même un moulin à former, ou une autre menace plus urgente. Cherchez toujours les lignes des deux camps.

Moulin

Observer, essayer, comprendre



Ouvrir puis refermer

Après la pose, un moulin existant peut devenir une source de captures répétées. Un pion quitte une de ses intersections vers un voisin libre, puis revient lors d'un tour ultérieur si la place est encore disponible. L'adversaire dispose donc d'un tour pour réagir. Un moulin n'enlève pas automatiquement un pion à chaque tour : il faut le former à nouveau par le coup joué.



À VOUS DE JOUER

Vous venez de former un moulin. L'adversaire possède quatre pions, dont trois dans un moulin et un isolé. Lequel prenez-vous ?



LA RÉPONSE

Le pion isolé. Si tous ses pions appartiennent à des moulins, le choix devient libre. Après la phase de pose, vérifiez aussi combien de pions restent : à trois, le vol autorisé dans ce guide change complètement les menaces possibles.



SUR DATAMAC

DataMac propose neuf pions, la capture prioritaire hors moulin, le vol à trois pions et la défaite par blocage ou manque de pions. Le compteur informatique de nulle atteint 100 actions individuelles de pose ou de déplacement sans capture, soit cent demi-coups, et se remet à zéro à chaque capture. Ce compteur correspond à cinquante tours complets de deux joueurs, et non à cent.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-moulin

08

Dominos

Trouver le bon accord, une pièce à la fois.

👤 2 joueurs • 28 dominos double six

Dominos avec pioche épuisable et une chaîne simple



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Vider sa main ou garder le moins de points au blocage.

Dominos

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue

Préparer la partie

Mélangez les vingt-huit dominos face cachée. Chacun en prend sept ; les quatorze autres forment la pioche. Gardez vos valeurs cachées à l'adversaire. Pour la première manche, tirez au sort le premier joueur ; pour les suivantes, alternez. Le premier domino est au choix de celui qui commence.

Chaque tuile porte deux valeurs de zéro à six. Le zéro est un blanc, pas un joker. Un double présente la même valeur de chaque côté. Le but est de poser toutes ses pièces avant l'adversaire.



Jouer un tour

Posez à votre tour un seul domino à l'une des deux extrémités de la chaîne. Les deux valeurs qui se touchent doivent être identiques. Vous pouvez retourner le domino pour l'orienter. Un 2-6 convient contre un 2 ou contre un 6, mais pas au milieu d'une chaîne déjà constituée.

Les doubles peuvent être posés transversalement pour mieux les reconnaître, sans créer de nouvelle branche. La chaîne conserve donc exactement deux extrémités. Si vous avez une pièce jouable, posez-en une ; vous ne piochez pas pour chercher une pièce plus favorable.



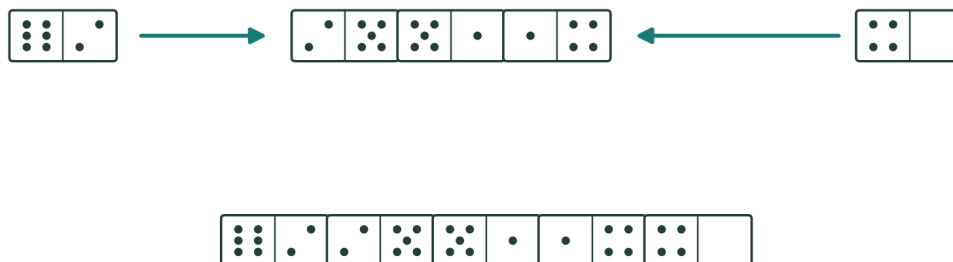
LE BON RÉFLEXE

Une chaîne n'offre que deux endroits où poser, même si elle serpente ou contient des doubles placés en travers.

Dominos

Le jeu en action

Les deux extrémités restent jouables



Après les deux poses illustrées, les extrémités sont 6 et 0

Deux poses possibles aux extrémités ; les nouvelles valeurs ouvertes deviennent 6 et 0.

Si rien ne convient, prenez des dominos un par un jusqu'à obtenir une pièce jouable et posez-la. Si la réserve s'épuise sans solution, passez. Il n'est pas permis de passer en conservant une pièce qui pourrait être jouée.



Les cas à connaître

Une chaîne peut serpenter sur la table pour gagner de la place : sa forme ne change ni l'ordre des dominos ni les deux extrémités actives. Ne raccordez pas une pièce à un côté libre seulement parce qu'il y a de l'espace.

Dans la variante retenue, toute la pioche est utilisable. D'autres règles laissent deux pièces de côté ou limitent la pioche à une tuile par tour ; ne mélangez pas ces variantes. De même, commencer obligatoirement par le double-six est une autre convention, non une obligation ici.

Pour compter une main, additionnez les points des deux moitiés de chaque domino. Un 0-0 vaut zéro. Avoir moins de dominos n'implique pas forcément avoir moins de points.

Dominos

La fin de partie

Blocage après deux passes

Pioche vide • extrémités de chaîne 6 et 6

Main blanche	Main noire
	
$1 + 3 = 4 \text{ points}$	$2 + 6 = 8 \text{ points}$
Personne ne possède de 6 • Blanc gagne avec le total le plus faible	

Position bloquée : Blanc garde quatre points contre huit à Noir.

✂ Terminer la partie

Le premier à vider sa main gagne la manche. Si la pioche est vide et que les deux joueurs passent l'un après l'autre, la manche est bloquée : la plus petite somme en main gagne. Des sommes égales donnent une nulle. Pour un petit match, accordez un point par manche gagnée et jouez jusqu'à cinq ; ce score simple est une convention facultative du guide.

Références Pagat • Détails en fin de guide

Dominos

Pour progresser

Anticiper les extrémités suivantes



La chaîne ouverte en 2 et 5 reçoit le 5-6 à droite : les extrémités deviennent 2 et 6.

💡 Lire une chaîne dans le bon sens

Une chaîne n'offre que deux endroits où poser, même si elle serpente ou contient des doubles placés en travers. Dans le dessin, les deux valeurs ouvertes sont 2 à gauche et 5 à droite. Le domino 5-6 peut rejoindre la droite en présentant son 5 contre le 5 déjà posé. Son 6 devient alors la nouvelle extrémité. Les valeurs au milieu de la chaîne ne sont plus disponibles.

💡 Penser à la pièce suivante

Supposons que vous possédiez aussi 6-1 et 2-4. Jouer 5-6 conserve une correspondance avec chacune des deux extrémités dans votre main : 6-1 répond au 6, et 2-4 au 2. Cela vous donne des possibilités, sans garantir votre prochain coup puisque l'adversaire modifiera une extrémité entre-temps. Il est utile de compter quelles valeurs reviennent souvent parmi vos dominos.

Dominos

Observer, essayer, comprendre



Observer sans inventer la main adverse

Lorsqu'un joueur pioche, il ne pouvait pas jouer sur les extrémités présentes à cet instant, selon la convention de ce guide. Mais la pioche peut lui apporter de nouvelles valeurs : ne supposez pas que son manque dure toute la manche. Retenez les informations publiques, comme les pièces déjà posées, plutôt que d'essayer de deviner avec certitude des pièces cachées.



À VOUS DE JOUER

Une main contient 6-6 et 0-1 ; l'autre contient 2-2, 1-1 et 0-0. En cas de blocage, qui gagne ?



LA RÉPONSE

La seconde, avec six points contre treize, malgré ses trois dominos contre deux. On additionne les deux moitiés de chaque pièce. Un blanc vaut zéro et n'est jamais un joker capable de remplacer une valeur.



SUR DATAMAC

DataMac utilise les mêmes vingt-huit pièces et distribue sept dominos par joueur. Les Blancs commencent avec une pièce de leur choix. Les boutons gauche et droite choisissent l'extrémité ; l'orientation est automatique. L'interface locale montre la main du camp qui joue, sans véritable mode de confidentialité. En cas de blocage et d'égalité des sommes, le moteur déclare une nulle.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-dominos

DEUXIÈME PARTIE

Jeux de cartes

Le plaisir au creux de la main.



Des réussites en solitaire aux parties en équipe : huit façons de lire les cartes, de former des suites et de partager le jeu.

09

Solitaire Klondike

Une patience pour le plaisir de faire de l'ordre.

👤 1 joueur • 52 cartes • sans jokers

Tirage une carte et retours de pioche illimités



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Construire quatre fondations, de l'as au roi.

Solitaire Klondike

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue

Préparer la partie

Préparez sept colonnes. La première reçoit une carte, la deuxième deux, jusqu'à sept dans la dernière : vingt-huit cartes au total. Seule la carte inférieure visible de chaque colonne est face découverte ; les autres sont cachées. Les vingt-quatre cartes restantes forment la pioche. Réservez quatre emplacements pour les fondations et un pour la défausse.

Le but est de transférer les cinquante-deux cartes sur les quatre fondations, une par famille : pique, cœur, carreau, trèfle. Elles commencent par l'as, puis montent sans interruption jusqu'au roi. Dans les colonnes, au contraire, on descend du roi vers l'as.



Jouer un tour

Une carte accessible peut rejoindre une fondation si elle est la suivante attendue de la même famille. Par exemple, le 3 de trèfle se pose sur le 2 de trèfle, pas sur le 2 de pique. On ne saute aucun rang.

Dans le tableau, posez une carte sur une carte de rang immédiatement supérieur et de couleur opposée. Un 7 noir va sur un 8 rouge. Une suite déjà ordonnée peut se déplacer ensemble, à partir de la carte choisie jusqu'au bas de sa colonne. Les autres cartes de la colonne restent en place.

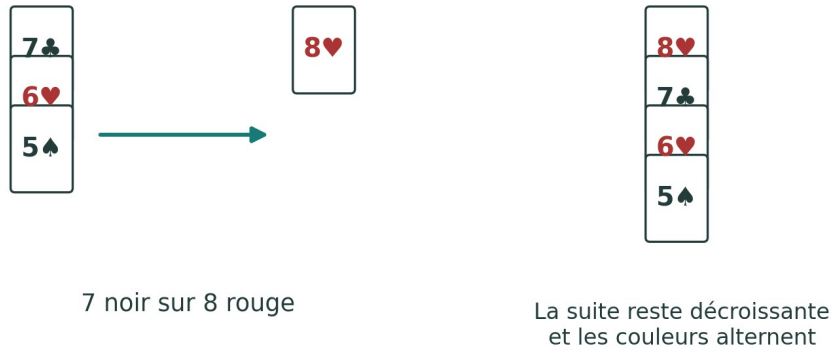


LE BON RÉFLEXE

Un déplacement utile ne se juge pas seulement à la jolie suite qu'il forme.

Le jeu en action

Déplacer une suite en alternant les couleurs



Le groupe 7 de trèfle, 6 de cœur, 5 de pique rejoint le 8 de cœur.

Lorsqu'aucune carte visible ne recouvre plus une carte cachée, retournez celle-ci. Vous pouvez tirer la carte supérieure de la pioche vers la défausse à tout moment. Seule la carte du dessus de cette défausse est disponible ; les cartes plus anciennes attendent d'être découvertes.



Les cas à connaître

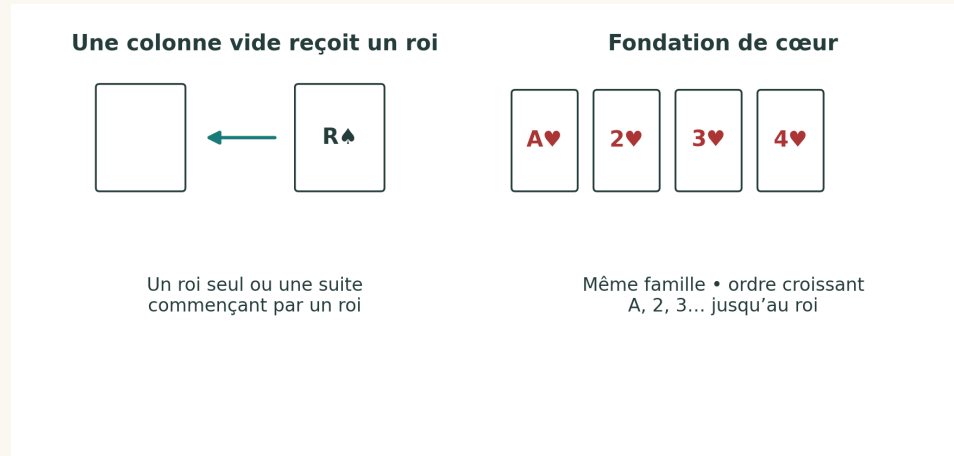
Une colonne vide reçoit seulement un roi ou une suite qui commence par un roi. Un as ne reboucle pas sur un roi. La famille exacte importe dans les fondations ; dans les colonnes, c'est seulement l'alternance rouge et noir qui compte.

Quand la pioche est vide, retournez la défausse entière sans la mélanger pour reconstituer la pioche, en conservant l'ordre de passage. Dans notre variante, ce retournement est illimité. Les versions à trois cartes ou à nombre limité de passages changent la difficulté et doivent être annoncées avant la partie.

Pour une règle simple de table cohérente avec DataMac, les cartes envoyées aux fondations y restent. Certaines autres versions permettent de les redescendre ; ce n'est pas la convention retenue ici.

Solitaire Klondike

La fin de partie



Une colonne vide et une fondation obéissent à deux règles différentes.

✚ Terminer la partie

La réussite est gagnée lorsque les quatre rois couronnent les fondations et que toutes les autres cartes y sont rangées. Si plus aucun transfert utile n'est possible après un tour complet de pioche, la distribution est bloquée ; vous pouvez reprendre des coups pour apprendre ou recommencer. Toutes les distributions ne garantissent pas une solution.

Références Bicycle • Détails en fin de guide

Solitaire Klondike

Pour progresser

Libérer les cartes cachées



Le 7♣-6♥-5♠ peut rejoindre le 8♦ ; déplacer la suite peut découvrir une carte cachée.

💡 Chercher ce qu'un déplacement révèle

Un déplacement utile ne se juge pas seulement à la jolie suite qu'il forme. Regardez ce qu'il libère : une carte cachée, un as, une colonne pouvant recevoir un roi. Dans l'exemple, une suite 7 de trèfle, 6 de cœur, 5 de pique peut aller sur un 8 de carreau. Les couleurs alternent bien et le rang descend d'une unité à chaque étape.

💡 Choisir entre deux destinations

Si le même 7 noir peut rejoindre deux 8 rouges, les deux coups sont légaux, mais leurs conséquences peuvent différer. Examinez les cartes qui resteront bloquées sous chaque colonne et ce que vous espérez y déplacer ensuite. Pour apprendre, comparez deux lignes de jeu sur quelques coups, puis revenez au point de départ si vous autorisez l'annulation. Déplacer une suite sans rien libérer peut rester utile, mais il faut savoir pourquoi.

Observer, essayer, comprendre



Ne pas remplir les fondations trop vite

Dans la convention retenue, les cartes envoyées aux fondations ne reviennent pas au tableau. Avant d'y monter une carte, vérifiez si elle sert encore de support à une carte de couleur opposée. Par exemple, un 5 rouge peut accueillir un 4 noir. Le retirer immédiatement peut réduire vos possibilités si aucun autre 5 rouge accessible ne le remplace. Il s'agit d'un contrôle pratique, pas d'une interdiction de faire progresser les fondations.



À VOUS DE JOUER

Une colonne est vide. Pouvez-vous y poser une suite commençant par une dame ?



LA RÉPONSE

Non ; il faut un roi, seul ou suivi d'une suite légale. Autre vérification : un 6 de cœur ne va pas sur un 7 de carreau, car ces deux cartes sont rouges. La famille exacte importe aux fondations, tandis que l'alternance rouge-noir suffit dans les colonnes.



SUR DATAMAC

DataMac joue un tirage d'une carte, avec retours de pioche illimités. Les cartes libérées sont retournées automatiquement. Touchez une carte ou le début d'une suite, puis la destination ; à la souris, le glisser-déposer fonctionne aussi. Échap ou une seconde sélection annule le choix. Les fondations ne sont pas des sources de déplacement dans cette version.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-klondike

10

FreeCell

Tout voir, puis trouver le bon chemin.

👤 1 joueur • 52 cartes • 4 cellules libres

FreeCell classique à huit colonnes



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Ranger les cinquante-deux cartes sur les fondations.

FreeCell

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue

Préparer la partie

Distribuez toutes les cartes face visible en huit colonnes : sept cartes dans les quatre premières et six dans les quatre dernières. Les quatre cellules libres et les quatre fondations sont initialement vides. Il n'y a ni pioche ni carte cachée.

Votre objectif est de construire une fondation par famille, de l'as au roi. Vous voyez toutes les cartes dès le départ ; la difficulté consiste à rendre les bonnes cartes accessibles sans saturer les espaces de travail.



Jouer un tour

Une carte accessible, située au bas d'une colonne ou dans une cellule, peut rejoindre la fondation de sa famille au rang immédiatement suivant. Dans une colonne, elle se pose sur une carte de rang immédiatement supérieur et de couleur opposée. Une colonne vide accepte n'importe quelle carte.

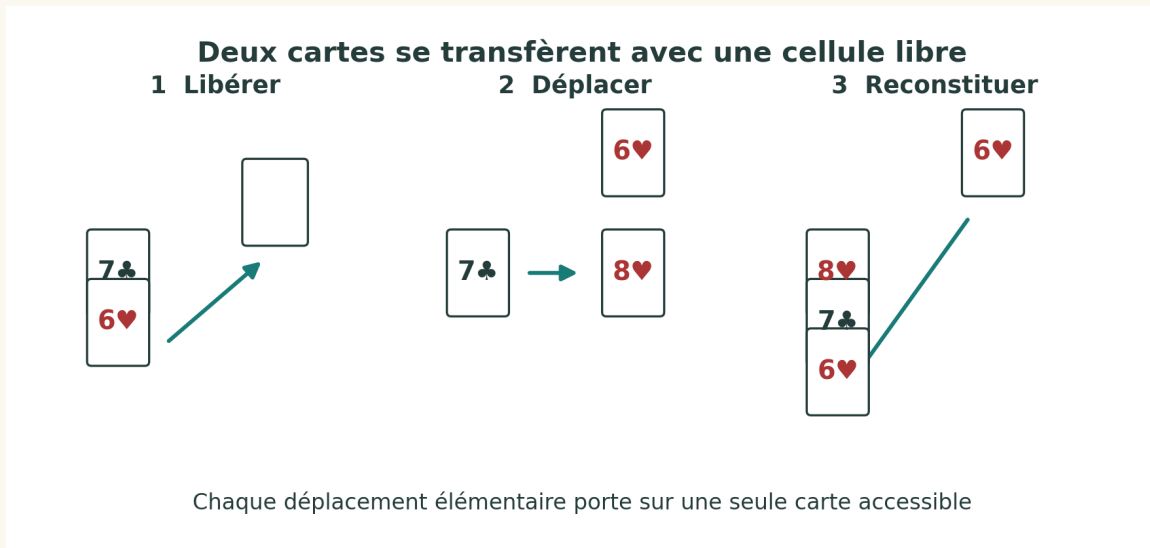
Une cellule libre accueille exactement une carte. Vous pouvez la ressortir vers une colonne légale ou une fondation. Une cellule occupée n'est pas une pile : on n'y pose jamais une deuxième carte.



LE BON RÉFLEXE

Les cellules sont des espaces temporaires.

Le jeu en action



Un transfert de deux cartes décomposé en trois mouvements légaux.

À la table, on déplace les cartes une par une. Le déplacement apparent d'un groupe n'est qu'un raccourci : il doit être réalisable en utilisant les cellules et colonnes libres sans enfreindre les règles élémentaires. Un groupe déplacé doit donc être une suite décroissante à couleurs alternées.

⚠ Les cas à connaître

Sans colonne auxiliaire vide, une cellule libre permet de transférer deux cartes ordonnées ; deux cellules libres en permettent trois. Le premier schéma déroule le transfert de deux cartes : isoler la plus basse, déplacer l'autre, puis reconstituer la suite.

La capacité maximale du raccourci courant est (nombre de cellules libres + 1) multiplié par 2 pour chaque colonne auxiliaire vide. La colonne de départ ne compte pas, et une destination vide ne compte pas non plus parmi ces auxiliaires. Deux cellules libres et une colonne auxiliaire vide donnent ainsi six cartes.

Cette capacité est une limite de transport, pas une dispense d'ordre. Un groupe mal ordonné ne devient pas jouable parce que beaucoup de places sont libres. Dans la convention retenue, les cartes déposées aux fondations n'en redescendent pas.

FreeCell

La fin de partie

Les espaces libres donnent de la mobilité

9♠

D♥

2 cellules libres
1 colonne auxiliaire vide

$(2 + 1) \times 2 = 6$

jusqu'à six cartes
en suite correcte

La colonne de destination vide ne compte pas comme espace auxiliaire

La capacité ne dispense jamais de respecter l'ordre et les couleurs

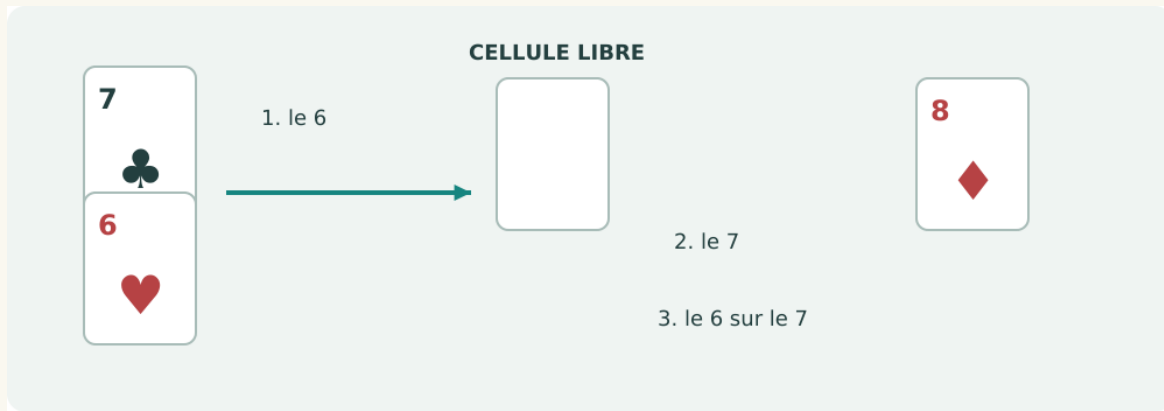
Calcul de capacité avec deux cellules libres et une colonne auxiliaire vide.

✚ Terminer la partie

Vous gagnez quand les cinquante-deux cartes sont sur les fondations. Une position sans mouvement utile peut être bloquée sans que la distribution initiale ait été impossible. Avant de recommencer, essayez d'identifier la cellule remplie trop tôt ou la colonne vide que vous avez inutilement occupée.

FreeCell

Pour progresser

Utiliser une cellule comme un passage

Une cellule vide suffit pour transférer 7♣-6♥ sur 8♦ en trois mouvements.

💡 Prévoir la sortie avant le rangement

Les cellules sont des espaces temporaires. Avant d’y envoyer une carte, cherchez où elle pourra repartir. Si les quatre cellules sont remplies par des cartes dont les supports restent enfouis, vous risquez de bloquer vos déplacements. Repérez d’abord les as et les petites cartes, puis les cartes qui les recouvrent. Le but est de construire un chemin de libération, pas seulement de faire de la place au bas d’une colonne.

💡 Décomposer un transfert

Pour déplacer 7 de trèfle puis 6 de cœur sur un 8 de carreau, placez d’abord le 6 dans une cellule libre. Le 7 devient accessible et rejoint le 8. Remplacez ensuite le 6 sur le 7. Vous avez transporté deux cartes en respectant la règle élémentaire d’un mouvement à la fois. Un déplacement groupé dans l’interface représente ce type de manœuvre ; il ne donne pas une permission supplémentaire.

Observer, essayer, comprendre



Comprendre la capacité

Sans colonne auxiliaire vide, deux cellules libres permettent de transférer trois cartes ordonnées. Une colonne auxiliaire vide peut servir à déposer un petit groupe puis à le récupérer et double cette capacité courante : on atteint six. Attention : si la destination est elle-même vide, on ne la compte pas aussi comme espace auxiliaire. Le nombre de cartes transportables ne dispense jamais de respecter l'alternance des couleurs.



À VOUS DE JOUER

Vous avez une cellule libre et aucune colonne auxiliaire vide. Pouvez-vous transférer trois cartes d'un bloc sur une colonne occupée ?



LA RÉPONSE

Non dans le raccourci décrit ici, la capacité est de deux. Vous devrez dégager une place supplémentaire ou trouver une autre succession de coups. Quand une tentative bloque, identifiez précisément la carte que vous ne pouviez plus ranger avant de recommencer.



SUR DATAMAC

DataMac montre les huit colonnes et applique la capacité de transfert décrite ci-dessus. Sélectionnez une suite, puis une carte de destination, une colonne vide, une cellule ou une fondation. Les destinations légales sont surlignées. Un groupe de plusieurs cartes ne peut jamais aller dans une seule cellule. Annuler est particulièrement utile pour comprendre les dépendances.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-freecell

11

Spider

Assembler les suites, révéler les possibilités.

👤 1 joueur • 104 cartes • 10 colonnes

Spider classique à quatre familles et découverte à une famille



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Retirer huit suites complètes, du roi à l'as.

Spider

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue

Préparer la partie

Mélangez deux jeux de cinquante-deux cartes, sans jokers. Distribuez six cartes dans chacune des quatre premières colonnes, puis cinq dans chacune des six suivantes : cinquante-quatre cartes. Seule la dernière de chaque colonne est visible. Les cinquante restantes forment cinq rangées de réserve de dix cartes.

Le but est de retirer huit suites complètes du roi à l'as, chacune entièrement d'une même famille. Deux jeux donnent deux suites de pique, deux de cœur, deux de carreau et deux de trèfle. La version à une famille emploie les mêmes cent quatre rangs, tous représentés en pique.



Jouer un tour

Une carte visible et accessible se place sur une carte de rang immédiatement supérieur, quelle que soit sa famille. Par exemple, un 8 de cœur peut se poser sur un 9 de pique. Une colonne vide reçoit n'importe quelle carte ou suite déplaçable.

Pour transporter plusieurs cartes ensemble dans le Spider classique, elles doivent former une suite décroissante d'une seule famille. Un groupe 9-8-7 de pique se déplace sur un 10 de n'importe quelle famille. Un groupe 9 de pique, 8 de cœur, 7 de pique ne peut pas être transporté d'un bloc.



LE BON RÉFLEXE

Au Spider classique, une carte peut aller sur le rang immédiatement supérieur sans respecter sa famille.

Spider

Le jeu en action

Spider classique utilise quatre familles



La suite de piques se déplace en bloc

Suite mélangée : pas de bloc

La destination peut être d'une autre famille
mais le groupe déplacé doit être de la même famille

Dans le Spider classique, une suite de même famille voyage en bloc ; une suite mélangée ne le peut pas.

Vous pouvez couper une suite ordonnée en déplaçant sa partie inférieure. Dès qu'une carte cachée est libérée, retournez-la. Lorsque vous souhaitez de nouvelles cartes, distribuez une carte visible de la réserve sur chacune des dix colonnes.



Les cas à connaître

Il faut occuper toutes les colonnes avant de distribuer une nouvelle rangée : aucune colonne ne peut être laissée vide pour échapper à sa carte. Une distribution peut recouvrir des suites déjà bien organisées ; choisissez donc son moment.

Dès qu'une colonne contient, à son extrémité accessible, treize cartes consécutives du roi à l'as de la même famille, retirez cette suite entière. Découvrez ensuite la carte qu'elle masquait. Un roi ne peut être placé que dans une colonne vide puisqu'aucun rang ne lui est supérieur.

Il existe aussi des distributions historiques de cinquante cartes avec une dernière rangée incomplète, et des niveaux à deux familles. Le présent chapitre retient la distribution 54 + 50, courante dans les versions numériques ; n'alternez pas les distributions au milieu d'une partie.

Spider

La fin de partie

Une suite complète quitte le tableau



Treize cartes de la même famille du roi à l'as



1 suite retirée sur 8 • une famille sur DataMac, quatre dans la règle classique

Treize cartes de pique correctement ordonnées forment une suite complète à retirer.

✂ Terminer la partie

La partie est gagnée après le retrait des huit suites, donc des cent quatre cartes. Si la réserve est épuisée et qu'aucun mouvement ne permet de progresser, la partie est bloquée. Pour apprendre, cherchez à libérer une colonne entière : elle offre un espace de réorganisation, sans garantir à elle seule la victoire.

Spider

Pour progresser

Ranger pour pouvoir transporter



À quatre familles, 9♠-8♠-7♠ voyage ensemble ; 9♠-8♥-7♠ doit être séparé.

💡 Distinguer poser et déplacer un groupe

Au Spider classique, une carte peut aller sur le rang immédiatement supérieur sans respecter sa famille. Mais une suite transportée en bloc doit appartenir à une seule famille. Poser un 8 de cœur sur un 9 de pique est donc légal ; cela ne transforme pas les deux cartes en un groupe mobile. Dans DataMac, toutes les cartes sont des piques : cette difficulté de famille disparaît, mais il faut toujours respecter les rangs.

💡 Préserver un espace de travail

Une colonne vide permet de mettre de côté une carte ou une suite déplaçable pendant que vous réorganisez les autres. Avant de l'occuper, regardez si vous pourrez la vider à nouveau. Un roi ne peut rejoindre qu'une colonne vide ; y poser un roi peut donc être nécessaire, mais le libérer ensuite demandera une autre colonne vide ou l'achèvement de sa suite.

Spider

Observer, essayer, comprendre



Préparer la prochaine distribution

Une nouvelle rangée ajoute une carte sur chacune des dix colonnes et peut recouvrir les suites que vous venez de préparer. Avant de la demander, cherchez les cartes cachées que vous pourriez encore révéler et les suites de même famille que vous pourriez réunir. Remplissez toutes les colonnes, comme l'exige la variante choisie. La réserve n'est pas une récompense : elle apporte de nouvelles possibilités et de nouveaux obstacles.



À VOUS DE JOUER

La suite visible est 9 de pique, 8 de cœur, 7 de cœur. Quelle partie peut se déplacer ensemble ?



LA RÉPONSE

Le 8 et le 7 de cœur, vers un 9 accessible ou une colonne vide. Le groupe entier ne peut pas voyager d'un bloc. Si les trois cartes sont de pique dans DataMac, la suite entière peut rejoindre un 10 accessible ou une colonne vide.



SUR DATAMAC

DataMac est exclusivement une version découverte à une famille : cent quatre cartes de pique. Toute suite visible décroissante est donc aussi une suite de même famille. Les cinq distributions de dix cartes exigent dix colonnes occupées ; les suites roi-as sont retirées automatiquement. Le moteur retourne les cartes nouvellement libérées et annonce la victoire à huit suites retirées.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-spider

12

Réussite Pyramide

Faire treize et libérer le sommet.

👤 1 joueur • 52 cartes • 28 cartes en pyramide

Pyramide à pioche simple et deux retours autorisés



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Retirer toutes les cartes de la pyramide.

Réussite Pyramide

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue

Préparer la partie

Construisez sept rangées face visible : une carte en haut, puis deux, jusqu'à sept en bas. Chaque nouvelle rangée chevauche la précédente : chaque carte d'une rangée supérieure est recouverte par deux cartes de la rangée suivante. Cela utilise vingt-huit cartes ; les vingt-quatre autres forment la réserve. La défausse est vide au départ.

Le but est de retirer toutes les cartes de la pyramide. La famille et la couleur des cartes n'ont aucune importance. L'as vaut 1, le valet 11, la dame 12 et le roi 13 ; les autres cartes gardent leur valeur imprimée.



Jouer un tour

Retirez une paire de cartes disponibles dont la somme fait treize. Les paires possibles sont as-dame, 2-valet, 3-10, 4-9, 5-8 et 6-7. Un roi vaut treize à lui seul : retirez-le sans partenaire.

Une carte de la pyramide est disponible seulement si aucune des deux cartes qui la recouvraient ne reste en place. Au départ, les sept cartes de la dernière rangée sont donc seules disponibles. Retirer une carte peut en libérer une autre pour le coup suivant.



LE BON RÉFLEXE

Pour enlever une paire, il faut à la fois une somme égale à treize et deux cartes déjà disponibles.

Le jeu en action

Seules deux cartes déjà libres peuvent former une paire



8 + 5 = 13, mais le 8 est couvert



Ces deux cartes libres peuvent partir

On ne découvre pas une carte pour l'utiliser dans la même paire

Une carte encore couverte n'est pas disponible, même si elle complète une somme de treize.

Vous pouvez révéler une carte de la réserve sur la défausse. Seule la carte supérieure de la défausse est utilisable. Associez-la à une carte libre de la pyramide, ou retirez-la seule si c'est un roi. Deux cartes déjà libres de la pyramide peuvent aussi former une paire.



Les cas à connaître

Les deux cartes d'une paire doivent être libres avant le retrait. Il est interdit de retirer une carte inférieure et la carte qu'elle découvre comme si elles avaient été disponibles simultanément. Le schéma montre pourquoi une somme correcte ne suffit pas.

Quand la réserve est épuisée, retournez la défausse sans la mélanger pour refaire la réserve. Dans la convention retenue, deux retours seulement sont permis, soit trois passages en tout. Les cartes déjà retirées ne reviennent pas dans le jeu.

Les règles de Pyramide varient : certaines n'autorisent aucun retour, d'autres exigent aussi de vider la réserve. Ici, seules les vingt-huit cartes de la pyramide doivent disparaître. On ne recherche pas une suite ni une alternance de couleurs.

La fin de partie

Les compléments à treize

 +  = 13	 +  = 13	 +  = 13
 +  = 13	 +  = 13	 +  = 13

Un roi se retire seul 

Les six paires de rangs et le roi isolé couvrent tous les retraits autorisés.

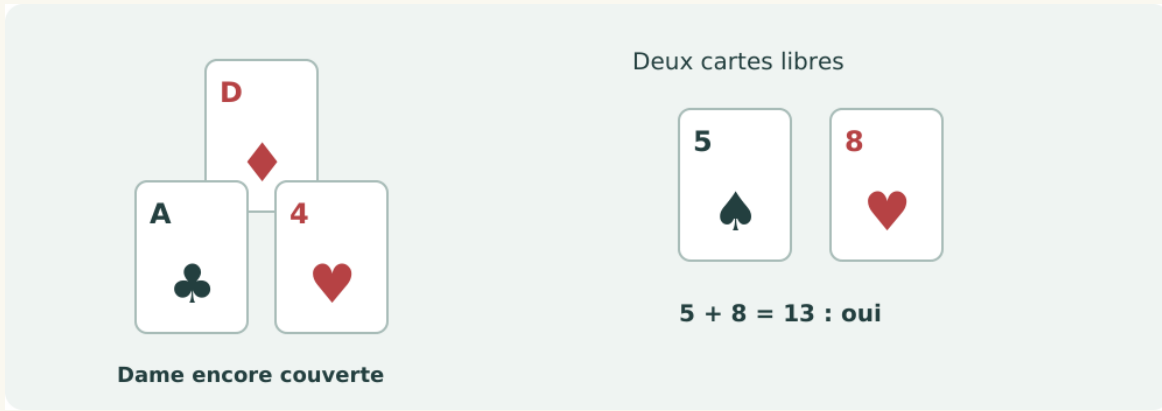
Terminer la partie

La réussite est gagnée dès que la pyramide est vide, même s'il reste des cartes dans la réserve ou la défausse. Elle est bloquée si aucune paire ou roi disponible ne peut être retiré et qu'aucun passage de réserve autorisé ne peut apporter de solution. Certaines distributions sont insolubles.

Réussite Pyramide

Pour progresser

Vérifier la liberté avant la somme



La dame reste couverte par l'as et le 4 : dame + as = 13 ne suffit pas à autoriser le retrait.

💡 Deux conditions à réunir

Pour enlever une paire, il faut à la fois une somme égale à treize et deux cartes déjà disponibles. Une dame vaut douze et un as vaut un, mais ils ne peuvent pas s'associer si l'as recouvre encore la dame. Le retrait doit être légal avant de commencer : on ne retire pas d'abord l'as pour rendre ensuite la dame disponible au cours du même geste.

💡 Observer ce que chaque paire découvre

Deux paires différentes peuvent être possibles. Comparez les cartes qu'elles libéreraient au-dessus : une paire ouvrant deux cartes peut être plus utile qu'une paire n'en ouvrant aucune, sans que ce soit toujours le meilleur choix. Regardez aussi si les rangs nouvellement accessibles trouveront encore leur complément. Les familles et les couleurs ne modifient jamais les sommes.

Observer, essayer, comprendre



Suivre les passages de réserve

Marquez le premier passage, puis chacun des deux retours autorisés. Trois passages ne signifient pas trois mélanges : on retourne la défausse sans la mélanger. Quand une carte de défausse est retirée, celle qui se trouve juste dessous devient la nouvelle carte supérieure utilisable. Les cartes déjà éliminées ne réapparaissent pas. Prendre le temps de noter les compléments encore attendus aide à éviter une pioche trop rapide.



À VOUS DE JOUER

Un 5 et un 8 sont libres. Une dame reste recouverte par un as et un 4. Quelle paire peut être retirée ?



LA RÉPONSE

5 et 8. La dame et l'as totalisent bien treize, mais ne sont pas tous les deux libres. Si un roi est découvert, il se retire seul. La victoire du guide exige uniquement de vider la pyramide, pas d'éliminer toute la réserve.



SUR DATAMAC

DataMac suit cette convention : sept rangées, paires de treize, rois seuls, carte supérieure de défausse disponible et deux retours au maximum. Sélectionnez une première carte libre puis sa partenaire. Pour revenir sur une décision ou essayer une autre paire, utilisez l'annulation ; pour une autre distribution, commencez une nouvelle partie.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-pyramide

13

Bataille

Le suspense au rythme des cartes.

👤 2 joueurs • 52 cartes • sans jokers

Bataille simple puis variante à trois cartes cachées



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Réunir toutes les cartes du jeu.

Bataille

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue

Préparer la partie

Mélangez les cinquante-deux cartes et distribuez-les toutes, une à une, face cachée : vingt-six par joueur. Chacun conserve une pile fermée, sans choisir ni réordonner ses cartes. Le but est de remporter tout le paquet.

Les rangs, du plus fort au plus faible, sont as, roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Les familles ne départagent rien : un 8 de cœur et un 8 de trèfle sont égaux.



Jouer un tour

Les deux joueurs retournent simultanément la première carte de leur pile. La plus forte remporte les deux cartes. Le gagnant les place sous sa pile, face cachée. Pour rendre la règle de table complète, convenez de ramasser d'abord sa carte puis celle de l'adversaire et de conserver cet ordre à chaque pli.

En cas d'égalité, il y a bataille. Dans la variante simple retenue pour débiter, chacun pose une carte cachée puis une nouvelle carte visible. Comparez ces nouvelles cartes : la plus forte gagne tout ce qui a été engagé, y compris les cartes de la première égalité.



LE BON RÉFLEXE

Quand les premières cartes sont égales, ne les remettez pas sous les piles : elles restent au milieu.

Le jeu en action

La valeur la plus forte gagne les deux cartes



As > Roi > Dame > Valet > 10... > 2 • la famille ne départage jamais

L'as de trèfle bat le roi de cœur : la famille ne change pas la valeur.

Si les nouvelles cartes sont encore égales, recommencez : une cachée puis une visible. Aucun joueur ne regarde les cartes cachées avant la résolution. Toutes les cartes engagées reviennent au seul vainqueur de la bataille.



Les cas à connaître

Choisissez avant de commencer combien de cartes cachées seront posées : une dans la règle simple, trois dans la variante DataMac. Le second schéma illustre cette dernière. Les deux joueurs doivent appliquer la même convention.

Si un joueur manque de cartes pour fournir le nombre prévu, la convention de ce guide réserve sa dernière carte pour la comparaison visible ; il pose autant de cartes cachées qu'il peut avant elle. S'il n'a plus de carte à présenter, il perd. Si les deux piles s'épuisent simultanément au cours d'une égalité, déclarez une nulle.

La bataille peut durer longtemps, voire répéter une même situation. Pour un jeu limité dans le temps, convenez d'une durée avant le départ : à son terme, le plus grand nombre de cartes gagne, et un partage égal donne une nulle. Cette fin abrégée est une variante, pas la victoire traditionnelle.

Bataille

La fin de partie

Bataille avec trois cartes cachées

Joueur 1	7♥	?	?	?	9♣
Joueur 2	7♠	?	?	?	D♦

Dame bat 9 • le joueur 2 ramasse les dix cartes engagées

Variante à trois cartes cachées : la dame bat le 9 et gagne les dix cartes engagées.

✂ Terminer la partie

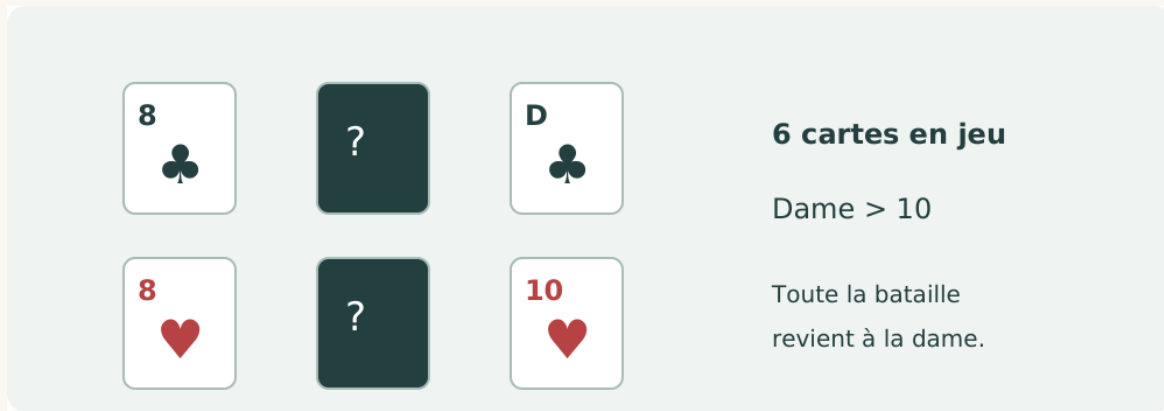
La victoire normale appartient au joueur qui réunit les cinquante-deux cartes. Il n'y a ni points de figures ni choix tactique dans cette règle : le déroulement dépend de la distribution et de l'ordre des cartes récupérées. L'intérêt consiste à reconnaître les valeurs et à suivre la bataille.

Références Bicycle • Détails en fin de guide

Bataille

Pour progresser

Suivre tout le butin d'une égalité



Variante simple : 8 contre 8, une carte cachée chacun, puis dame contre 10 : six cartes gagnées.

💡 Séparer comparaison et ramassage

Quand les premières cartes sont égales, ne les remettez pas sous les piles : elles restent au milieu. Dans la variante simple, chaque joueur ajoute une carte cachée, puis une visible. La comparaison porte uniquement sur les deux nouvelles cartes visibles, mais son vainqueur gagne toutes les cartes engagées depuis la première égalité. Les cartes cachées ne sont jamais comparées.

💡 Compter un exemple complet

Un 8 rencontre un autre 8 : deux cartes sont au centre. Chacun pose ensuite une carte cachée : on en compte quatre. Une dame affronte un 10 : le total est de six. La dame remporte les six cartes. Si ces dernières cartes étaient encore égales, on continuerait à ajouter les cartes de la bataille suivante au même butin. Dans DataMac, avec trois cartes cachées chacun, une première bataille complète engage normalement dix cartes.

Observer, essayer, comprendre



Comprendre le rôle du hasard

Vous ne choisissez ni la carte jouée ni le moment de l'utiliser. Il n'y a donc pas de stratégie de sélection comparable au rami ou à la belote. L'intérêt pédagogique est ailleurs : comparer les rangs, conserver l'ordre prévu, compter un butin et respecter une procédure commune. L'ordre de ramassage peut modifier la suite de la partie ; gardez la convention annoncée au départ.



À VOUS DE JOUER

Après une égalité, il ne vous reste qu'une carte. Faut-il la poser cachée ?



LA RÉPONSE

Non, la convention de ce guide la réserve pour la comparaison visible. L'autre joueur applique la procédure avec ses propres cartes disponibles. Pour une partie limitée dans le temps, convenez de finir la bataille en cours avant de compter les piles : aucune carte ne restera alors sans propriétaire au milieu.



SUR DATAMAC

DataMac utilise jusqu'à trois cartes cachées avant chaque nouvelle comparaison et réserve la dernière carte si la pile est courte. Le bouton résout toute la bataille. Le butin est mélangé avant d'être replacé sous la pile gagnante, contrairement à l'ordre fixe proposé à la table. Une limite de sécurité de vingt comparaisons consécutives peut produire une égalité exceptionnelle. La partie se conserve localement.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-bataille

14

Huit américain

Changer de famille, garder des possibilités.

👤 2 à 5 joueurs • 52 cartes • sans jokers

Version simple où seul le huit est spécial



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes ses cartes.

Huit américain

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue

Préparer la partie

Distribuez sept cartes par joueur à deux joueurs ; à trois, quatre ou cinq, distribuez-en cinq. Posez le reste face cachée en réserve. Retournez une carte pour commencer la défausse ; si c'est un huit, remplacez-le dans la réserve, mélangez et retournez une autre carte. Le joueur à gauche du donneur commence.

Le but est de vider sa main. Nous retenons une version simple : seul le huit a un pouvoir. Les règles domestiques avec 2 pénalisants, valets sauteurs, as inverseurs ou annonces obligatoires sont d'autres variantes.



Jouer un tour

À votre tour, posez une carte de même famille ou de même rang que la carte supérieure de la défausse. Sur le 6 de cœur, tout cœur ou tout 6 convient. Posez une seule carte par tour.

Un huit peut être posé quelle que soit la carte visible. Annoncez alors une famille, même différente de celle imprimée sur le huit. Le suivant doit jouer cette famille ou un autre huit. Le rang ordinaire de la carte précédente n'est plus une solution après le changement de famille.



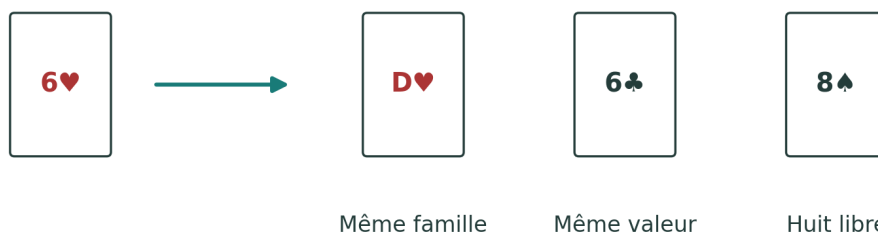
LE BON RÉFLEXE

Un huit remplace temporairement la règle de correspondance ordinaire par une famille annoncée.

Huit américain

Le jeu en action

Sur un 6 de cœur trois types de coups sont possibles



Un huit permet d'annoncer la famille que devra respecter le joueur suivant

Sur un 6 de cœur, une même famille, un même rang ou un huit sont des solutions.

Dans la convention de ce guide, si vous ne pouvez pas jouer, piochez une carte. Vous pouvez la poser immédiatement si elle convient, ou la garder et passer. Vous ne continuez pas à piocher jusqu'à trouver une carte. Si vous possédez déjà une carte jouable, vous devez en poser une plutôt que piocher.

⚠ Les cas à connaître

Lorsque la réserve est vide, conservez la carte supérieure de la défausse sur la table, puis mélangez les autres pour recréer la réserve. La famille annoncée après un huit reste valable : le mélange ne l'annule pas.

Si aucune réserve ne peut être refaite et que personne ne peut jouer pendant un tour complet, la manche est bloquée. Dans notre convention simple, le plus petit nombre de cartes en main gagne ; une égalité reste une nulle.

On peut terminer avec un huit : il faut néanmoins annoncer la famille. Il n'y a pas de pénalité pour avoir oublié de dire « dernière carte » dans cette version. Pour jouer une règle familiale plus animée, écrivez les pouvoirs et leur priorité avant de distribuer ; ne les introduisez pas après un litige.

Huit américain

La fin de partie

Après le huit la famille annoncée commande

8♠

Annonce : carreau ♦

R♦

8♥

R♠

Oui

Oui

Non

La carte de pique ordinaire ne convient pas malgré le pique imprimé sur le huit

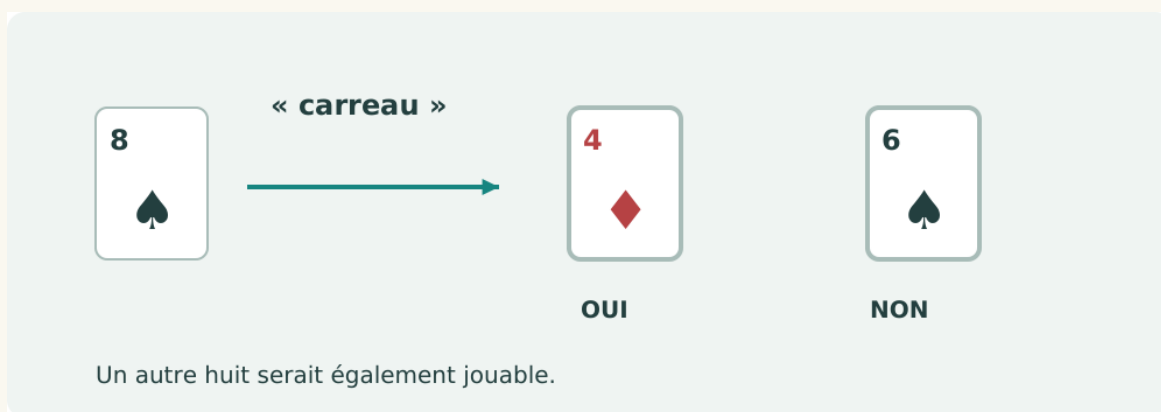
Après un huit demandant carreau, un pique ordinaire ne suffit plus.

✂ Terminer la partie

Le premier à poser sa dernière carte gagne immédiatement. Pour plusieurs manches, le système le plus simple est un point par victoire et un objectif convenu. Une autre tradition additionne la valeur des cartes restant chez les perdants ; elle n'est pas utilisée dans le jeu DataMac décrit ici.

Huit américain

Pour progresser

Choisir la famille du prochain tour

Après le 8♠ et l'annonce « carreau », 4♦ convient ; 6♠ ne convient plus.

💡 Lire la demande active

Un huit remplace temporairement la règle de correspondance ordinaire par une famille annoncée. Si vous posez le 8 de pique en demandant carreau, le suivant doit jouer un carreau ou un autre huit. Le pique imprimé sur la carte ne fixe plus la demande. Annoncez clairement la famille et répétez-la au besoin avant que l'autre joueur choisisse sa carte.

💡 Garder le huit ou l'utiliser

Un huit est souple : il permet de changer la famille et peut aider lorsqu'aucune carte ordinaire ne convient. Le conserver peut donc être utile. Mais si vous avez beaucoup de carreaux, l'employer pour demander carreau peut aussi faciliter vos prochains tours. Comparez les deux idées à la taille de votre main et au nombre de cartes adverses. Aucun huit ne garantit que la famille restera inchangée jusqu'à votre prochain tour.

Huit américain

Observer, essayer, comprendre



Ne pas mélanger les pouvoirs familiaux

Dans cette version, un 2 ne fait pas piocher deux cartes et un valet ne saute pas un joueur. Toutes les cartes autres que les huit restent ordinaires. Une règle mémorisée dans une autre famille n'est pas automatiquement applicable ici. Si vous souhaitez ajouter des pouvoirs, fixez ensemble leur effet, leur cumul éventuel et leur fonctionnement lorsqu'ils constituent la dernière carte.



À VOUS DE JOUER

Le joueur précédent a posé un 8 de pique et demandé carreau. Vous possédez 6 de pique, 4 de carreau et 8 de trèfle. Quelles cartes sont légales ?



LA RÉPONSE

Le 4 de carreau et le 8 de trèfle. Le 6 de pique ne répond pas à la famille demandée. Si vous choisissez l'autre huit, annoncez à votre tour une famille, même s'il s'agit de votre dernière carte.



SUR DATAMAC

DataMac joue contre l'ordinateur avec sept cartes chacun. Seuls les huit ont un effet spécial et la pioche est limitée à une carte. Les cartes autorisées sont surlignées. Après votre pioche, posez la carte si elle convient ou passez. Le dernier huit doit être suivi du choix de famille pour que la victoire soit validée. En blocage sans réserve, deux passes consécutives départagent au nombre de cartes, avec nulle à égalité.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-huit-americain

15 Rami

Former des combinaisons et choisir le bon moment.

👤 2 à 4 joueurs • 2 jeux et 4 jokers

Rami classique à treize cartes avec ouverture à 51 points



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Vider sa main en formant des combinaisons.

Rami

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue



Préparer la partie

Mélangez deux jeux complets et quatre jokers, soit cent huit cartes. Distribuez treize cartes à chacun ; le reste constitue la pioche, dont vous retournez une carte pour la défausse. Le joueur après le donneur commence. Conservez le même sens de jeu pendant la manche.

Le but est de se débarrasser de ses cartes en formant des combinaisons. Un groupe réunit trois ou quatre cartes de même rang et de familles différentes. Une suite réunit au moins trois cartes consécutives d'une même famille. Deux exemplaires identiques d'une carte ne peuvent pas servir dans le même groupe.



Jouer un tour

Commencez votre tour en prenant une carte de la pioche ou la dernière carte de la défausse. Si vous prenez la défausse, vous devez utiliser cette carte dans une combinaison posée pendant ce tour. Vous pouvez ensuite poser ou compléter des combinaisons selon les conditions ci-dessous, puis terminer par une carte défaussée.

Pour votre première pose, réunissez dans vos propres nouvelles combinaisons au moins cinquante et un points et une tierce franche, c'est-à-dire une suite d'au moins trois cartes sans joker. Les cartes numérotées valent leur nombre ; valet, dame et roi valent dix. L'as vaut un en as-2-3, onze en dame-roi-as ou dans un groupe d'as. Un joker vaut la carte qu'il remplace pour l'ouverture.



LE BON RÉFLEXE

Au rami à 51 points de ce guide, une première pose exige au moins cinquante et un points et une suite d'au moins trois cartes sans joker.

Rami

Le jeu en action

Ouvrir avec une tierce franche et au moins 51 points



24 points • sans joker



30 points

24 + 30 = 54 points

Cette ouverture est valide dans le rami classique à 51 points retenu

Une ouverture traditionnelle valide à cinquante-quatre points, comprenant une tierce franche.

Après l'ouverture, vous pouvez poser de nouvelles combinaisons et ajouter des cartes aux combinaisons déjà posées, y compris celles des autres joueurs, sans les rendre invalides. Le premier exemple ouvre avec 7-8-9 de cœur et trois rois : vingt-quatre plus trente, soit cinquante-quatre points.



Les cas à connaître

Une combinaison contient au maximum un joker dans la convention retenue. Il remplace un rang et une famille précis. Après votre ouverture, pour le récupérer, posez la carte exacte à sa place et réutilisez immédiatement le joker dans une combinaison ; vous ne le gardez pas en main pour plus tard.

L'as peut être bas ou haut, mais la suite roi-as-2 est interdite. Une fois la suite posée, l'as ne change plus de fonction. Une suite as-2-3 ne peut donc pas être prolongée par un roi de l'autre côté.

Pour une règle de table sans ambiguïté, ce guide impose de terminer la sortie par une défausse. Prévoyez donc une carte à jeter après toutes vos poses. Quand la pioche s'épuise, conservez la dernière défausse et mélangez les autres pour refaire la pioche.

Rami

La fin de partie

Rami DataMac une main gagnante de dix cartes

A♠

2♠

3♠

7♥

8♥

9♥

R♠

R♥

R♦

R♣

3 cartes + 3 cartes + 4 cartes = 10

5♣

Onzième carte défaussée

Toutes les cartes restantes appartiennent à une combinaison valide

Une main complète DataMac : deux suites de trois cartes et un groupe de quatre rois, après défausse.

✂ Terminer la partie

Le premier à vider sa main termine la manche. Selon le barème de la convention Ducale retenue, celui qui n'a pas encore ouvert reçoit cent points ; un joueur ayant ouvert compte les cartes restantes : de 2 à 10 à leur valeur, figures dix, as onze, joker vingt. Si le gagnant sort d'un seul coup alors qu'aucun autre n'a posé, chaque adversaire reçoit deux cents points.

Additionnez ces pénalités sur plusieurs manches. Convenez d'un seuil, par exemple cinq cents points : lorsqu'il est atteint par un joueur, le plus petit cumul gagne. Le rami possède de nombreux barèmes ; celui-ci doit être choisi avant la première manche, en même temps que la sortie obligatoire par défausse.

Références Ducale • Détails en fin de guide

Rami

Pour progresser

Compter l'ouverture avant de poser

21 points 30 points

51 points + une tierce franche

$6♥-7♥-8♥ = 21$; $R♣-R♦-R♠ = 30$. Total : 51, avec une tierce franche.

💡 Réunir les deux conditions

Au rami à 51 points de ce guide, une première pose exige au moins cinquante et un points et une suite d'au moins trois cartes sans joker. Le total seul ne suffit pas. Dans l'exemple, 6, 7 et 8 de cœur forment une tierce franche valant vingt et un points ; trois rois de familles différentes ajoutent trente points. Les deux combinaisons atteignent exactement le seuil.

💡 Contrôler chaque combinaison

Pour un groupe, vérifiez le rang identique et les familles distinctes. Deux rois de cœur issus des deux jeux ne peuvent pas faire partie du même groupe. Pour une suite, contrôlez la famille commune et l'absence de trou. Le 6, le 8 et le 9 de cœur ne forment pas une suite. Un joker peut remplacer une carte selon la convention du chapitre, mais il ne transforme pas sa suite en tierce franche.

Rami

Observer, essayer, comprendre



Préparer aussi la fin du tour

N'oubliez pas de piocher avant vos poses et de conserver une carte pour la défausse finale. Une belle ouverture ne doit pas vous faire perdre le fil des étapes. Après avoir ouvert, vous pouvez compléter les combinaisons déjà posées ; avant l'ouverture, vous ne contournez pas le seuil en ajoutant seulement une carte au jeu d'un autre. Lors d'une partie d'apprentissage, annoncez le calcul à voix haute pour que chacun puisse le vérifier.



À VOUS DE JOUER

7-8-9 de cœur et trois dames permettent-ils d'ouvrir ?



LA RÉPONSE

Oui, vingt-quatre plus trente donnent cinquante-quatre points et la suite est franche. Trois rois et trois dames valent soixante points, mais ne suffisent pas sans tierce franche. Dans DataMac, n'appliquez pas ce seuil : sa variante à dix cartes se gagne avec une main entièrement combinée, sans pose sur table.



SUR DATAMAC

Le rami DataMac est beaucoup plus simple et ne doit pas être confondu avec le rami à 51 points : deux joueurs, deux jeux sans jokers, dix cartes chacun, aucune pose sur table ni ouverture à 51. Piochez ou prenez la défausse, puis jetez une carte. Les dix restantes doivent toutes se répartir en groupes valides ou suites. L'as peut être bas ou haut sans boucler. Le contrôle est automatique ; les doublons de même famille ne forment pas un groupe.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-rami

16

Belote

Jouer ses cartes, penser en équipe.

👤 4 joueurs • 2 équipes • 32 cartes

Belote classique sans annonces de suites ou de carrés



Image d'ambiance • Le matériel ne constitue pas une position de référence.

P LE BUT DU JEU

Remporter les points nécessaires avec son partenaire.

Belote

Préparer et jouer

Les règles de la variante retenue



Préparer la partie

Les partenaires se font face. Utilisez les cartes de 7 à as dans les quatre familles. La donne et le jeu suivent le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le donneur distribue cinq cartes à chacun, en paquets de trois et deux ou l'inverse, puis retourne la carte suivante.

En commençant par le voisin de droite du donneur, chacun peut prendre à la famille de la carte retournée ou passer. Si tous passent, un second tour permet de choisir l'une des trois autres familles. Si tous passent encore, on change de donneur et redistribue. Sinon, le preneur reçoit la carte retournée, puis chacun complète sa main à huit cartes : deux de plus au preneur, trois aux autres.



Jouer un tour

Le joueur à droite du donneur entame le premier pli. Chacun pose ensuite une carte. Il faut fournir la famille demandée si l'on en possède. Si la famille demandée est l'atout, il faut jouer un atout plus fort que le meilleur déjà posé lorsque c'est possible ; sinon on fournit un atout inférieur.

Si l'on ne peut pas fournir et que l'équipe adverse est maîtresse, il faut couper avec un atout. Si le pli contient déjà un atout adverse, il faut surcouper si possible ; à défaut, sous-couper. Sans atout, on se défausse librement. Si son partenaire est maître et qu'on ne peut pas fournir, on peut jeter n'importe quelle carte : on n'est pas obligé de couper.



LE BON RÉFLEXE

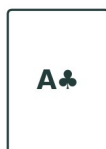
Un petit atout peut gagner un pli chargé de points.

Belote

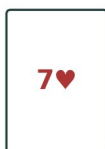
Le jeu en action

Un atout gagne contre les cartes de la famille demandée

Atout cœur • Sud entame à trèfle



Sud



Ouest



Nord



Est

Ouest ne possède aucun trèfle et coupe du 7 de cœur

Ouest gagne le pli • les autres joueurs ont fourni la famille demandée

Ouest coupe le trèfle avec un petit atout et gagne le pli.

Le meilleur atout gagne le pli ; sans atout joué, la meilleure carte de la famille demandée le gagne. Une carte d'une autre famille, non atout, ne peut pas gagner. Le gagnant ramasse les quatre cartes et entame le pli suivant. Huit plis terminent la donne.



Les cas à connaître

Ordre à l'atout, du plus fort au plus faible : valet, 9, as, 10, roi, dame, 8, 7. Dans les autres familles : as, 10, roi, dame, valet, 9, 8, 7. Il faut distinguer cet ordre de force du nombre de points : le roi est plus fort que la dame, mais le 10 dépasse les deux.

Points des cartes : as 11, 10 dix, roi 4, dame 3. Le valet vaut 20 à l'atout et 2 ailleurs ; le 9 vaut 14 à l'atout et zéro ailleurs. Les 7 et 8 valent zéro. Les huit plis totalisent 152 points, plus dix pour le dernier pli, soit 162.

Roi et dame d'atout dans la même main donnent vingt points de belote. Annoncez « belote » en jouant la première de ces deux cartes, puis « rebelote » en jouant l'autre. Ce bonus reste acquis à son équipe, même en cas de chute. Nous n'utilisons pas les annonces de suites et de carrés dans la règle principale.

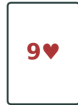
Variante avec annonces : les suites et carrés peuvent apporter des points supplémentaires, mais il faut alors adopter un règlement complet précisant leur comparaison, leur annonce et leur rôle dans le contrat. Ce n'est ni la règle principale de ce chapitre ni la manche découverte DataMac.

Belote

La fin de partie

Surcouper quand le camp adverse est maître

Atout cœur • ordre du pli : Sud, Ouest, Nord, Est



Ouest tient le pli avec le 9 d'atout

Atouts disponibles chez Nord

Si Nord n'a aucun trèfle, il doit jouer le valet de cœur

Le valet dépasse le 9 d'atout • l'as de cœur ne le dépasse pas

Nord, sans trèfle, doit surcouper le 9 de cœur adverse avec son valet de cœur.

Terminer la partie

Dans la règle fédérale retenue, on compare les points de plis plus la belote éventuelle pour réaliser le contrat. Sans belote, le preneur doit donc atteindre au moins 82 sur 162. S'il réussit, chaque camp marque son total. S'il fait moins que les défenseurs, il chute : la défense reçoit 162, le preneur zéro, puis la belote reste ajoutée à son équipe propriétaire.

Sans belote, à 81-81, il y a litige : la défense marque ses 81 points et les 81 du preneur sont mis en suspens pour le gagnant de la donne suivante. Une égalité de totaux peut aussi survenir avec la belote ; ce bonus reste acquis et seuls les points de plis concernés sont reportés. Si un camp gagne les huit plis, il réalise un capot à 252 points hors belote. Jouez jusqu'à un total convenu, par exemple mille, en terminant la donne engagée ; à égalité finale, jouez-en une autre.

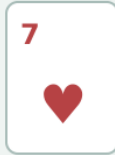
Références Fédération française de belote • Détails en fin de guide

Belote

Pour progresser

Séparer force et valeur d'une carte

CŒUR EST ATOUT

			
11 pts	10 pts	0 pts	4 pts

Le 7♥ gagne : 11 + 10 + 0 + 4 = 25 points.

Un pli : A♣, 10♣, 7♥, R♣. Avec cœur atout, le 7♥ gagne un butin de 25 points.

💡 La carte gagnante ne vaut pas toujours le plus

Un petit atout peut gagner un pli chargé de points. Dans l'exemple, l'as et le 10 de trèfle apportent onze et dix points ; le roi de trèfle en apporte quatre. Le 7 de cœur n'en apporte aucun, mais il gagne si cœur est atout et si aucun atout plus fort n'est joué. Son équipe ramasse donc vingt-cinq points. Un pli gagné et un point marqué ne sont pas la même unité.

💡 Vérifier la légalité avant de comparer

L'exemple suppose que le joueur du 7 de cœur n'a pas de trèfle : sinon il devrait fournir. Pour décider à votre tour, cherchez d'abord une carte de la famille demandée. Si vous en avez, fournissez ; à l'atout, montez lorsque c'est possible. Si vous n'en avez pas, regardez qui est maître du pli et appliquez les obligations de coupe ou de surcoupe décrites dans le chapitre. On ne choisit pas librement une coupe parce qu'elle gagnerait davantage.

Belote

Observer, essayer, comprendre



Compter en équipe

Rassemblez les plis de votre camp, puis additionnez les valeurs en séparant les atouts des autres familles. Le valet d'atout vaut vingt points, contre deux pour un valet ordinaire ; le neuf d'atout vaut quatorze, contre zéro ailleurs. Ajoutez les dix points du dernier pli, puis traitez la belote selon la règle annoncée. Le contrôle de base est de retrouver cent soixante-deux points de plis entre les deux équipes.



À VOUS DE JOUER

Sans belote, les preneurs totalisent 80 points et la défense 82. Le contrat est-il réussi ?



LA RÉPONSE

Non, les preneurs chutent. La défense marque 162 points. Ne concluez pas à partir du nombre de plis : quatre petits plis peuvent rapporter moins qu'un seul pli riche. La situation 81-81 relève du litige à la table, mais DataMac applique la différence explicitée dans le chapitre.



SUR DATAMAC

DataMac distribue directement huit cartes. Vous êtes Sud, associé à Nord, face à Ouest et Est, tous trois pilotés par l'ordinateur. Vous choisissez librement l'atout et entamez : il n'y a pas de tour de prise. Roi et dame d'atout donnent automatiquement vingt points. Le contrat exige 82 points et une supériorité hors belote ; à 81-81, le moteur fait chuter le preneur au lieu de reporter un litige. Le capot vaut 252. Une seule manche est jouée ; les cartes légales sont signalées.



ACCÈS NUMÉRIQUE PRÉPARÉ

Redirection à activer avant diffusion.

go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-belote

Organiser une soirée de jeux

Quelques repères pour que chacun trouve sa place.

Commencer simplement

Choisissez un jeu dont le but peut être expliqué en une phrase. Faites un tour d'essai à découvert et annoncez les conventions avant la partie. Pour une première rencontre, mieux vaut apprendre un mécanisme à la fois.

Adapter le rythme

Une réussite se découvre seul, puis se commente à plusieurs. Les jeux de plateau demandent des temps de réflexion différents ; les jeux de hasard peuvent servir de transition. Convenez d'une pause ou d'une limite de durée avant le début, sans modifier les règles au milieu d'une manche.

Expliquer ses choix

Pendant une partie d'apprentissage, dites ce que vous cherchez à faire. Après une erreur, revenez sur la situation et comparez deux possibilités. Une annulation convenue entre joueurs est un outil pédagogique ; elle ne remplace pas les usages d'une compétition.

Retrouver le bon chapitre

Chaque jeu possède sa page d'ouverture, ses règles, ses schémas et son atelier. Les signets du PDF et le sommaire permettent d'y revenir directement. Les encadrés DataMac décrivent la variante numérique présentée dans le document de référence.



LE PLUS IMPORTANT

Laissez à chacun le temps de comprendre. Le plaisir de jouer se construit aussi dans la manière d'expliquer, d'attendre et de partager.

Repères et vocabulaire

Famille et couleur Une famille de cartes est pique, cœur, carreau ou trèfle. Rouge et noir sont les deux couleurs visuelles. À la belote, le mot couleur désigne souvent une famille ; ce guide emploie famille pour éviter la confusion.

Main Cartes ou dominos qu'un joueur possède et n'a pas encore joués.

Pioche et défausse La pioche est une réserve généralement cachée. La défausse reçoit les cartes rejetées ou jouées ; seule sa carte supérieure est habituellement disponible.

Fondation Pile de réussite construite par famille, généralement de l'as au roi.

Suite et groupe Une suite aligne des rangs consécutifs. Au rami, un groupe réunit des cartes de même rang et de familles différentes.

Pli et atout Un pli est l'ensemble des cartes jouées à raison d'une par joueur. L'atout est la famille qui l'emporte sur les autres, sous réserve des obligations de fourniture.

Trait Le camp qui a le trait doit jouer le prochain coup. Un demi-coup est l'action d'un seul joueur ; un tour complet comprend les deux camps dans un jeu à deux.

Case protégée Case bénéficiant d'une règle particulière empêchant la capture. Elle n'existe que si la variante la prévoit.

Position partielle Schéma limité aux pièces nécessaires à un exemple. Il ne sert pas à reconstituer toute une partie.

Règle et convention Une règle appartient à la variante annoncée. Une convention est un choix fixé avant de jouer pour départager des usages différents.

Avant de commencer

Vérifiez le nombre de joueurs et de cartes, l'ordre de jeu, les pouvoirs spéciaux, la règle de pioche et la condition de victoire. Une partie de découverte peut autoriser le retour en arrière si tout le monde est d'accord. Lors d'une compétition, le règlement de l'organisateur remplace ces arrangements pédagogiques.

Accès numériques

Chaque QR du guide encode l'un des liens courts ci-dessous. Ces adresses sont préparées, uniques dans ce lot, mais non réservées et non activées dans le registre de production au moment de cette édition. Vérifier leurs destinations et leur disponibilité avant toute diffusion publique.

Échecs go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-echecs

Dames go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-dames

Reversi go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-reversi

Backgammon go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-backgammon

Petits chevaux go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-petits-chevaux

Jeu de l'oie go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-oie

Moulin go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-moulin

Dominos go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-dominos

Solitaire Klondike go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-klondike

FreeCell go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-freecell

Spider go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-spider

Réussite Pyramide go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-pyramide

Bataille go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-bataille

Huit américain go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-huit-americaain

Rami go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-rami

Belote go.cimolino.lu/q/datamac-regles-2026-belote

Une sauvegarde locale

Dans DataMac, la partie est conservée dans le navigateur de l'appareil utilisé, lorsque ce navigateur autorise le stockage local. Cela ne constitue pas un compte synchronisé entre appareils. L'effacement des données du navigateur peut supprimer la partie ; le mode privé peut empêcher sa conservation durable.

Sources et crédits

Références consultées le 25 octobre 2026. Le livre reformule les mécanismes de jeu et propose ses propres exemples ; il ne remplace pas un règlement officiel de compétition. Les variantes de pioche, de départ et de fin sont annoncées dans leur chapitre.

FIDE Laws of Chess applicables depuis le 1 janvier 2023. [Consulter la référence](#)

FMJD Règles officielles des dames internationales annexe 1. [Consulter la référence](#)

World Othello Federation Official rules for the game Othello. [Consulter la référence](#)

Fédération française de backgammon Règles du jeu. [Consulter la référence](#)

Djeco Petits chevaux Ludo règle française modèle DJ05234. [Consulter la référence](#)

Règle du jeu Jeu de l'oie et conventions de plateau. [Consulter la référence](#)

National Museum of Ireland Nine Men's Morris. [Consulter la référence](#)

Pagat Draw Dominoes et variantes. [Consulter la référence](#)

Bicycle Klondike et Solitaire. [Consulter la référence](#)

Sources et crédits · suite

DataMac FreeCell règles et moteur de jeu inspectés le 25 octobre 2026. [Consulter la référence](#)

Bicycle Spider Solitaire et distinction des distributions. [Consulter la référence](#)

DataMac Pyramide règles et moteur de jeu inspectés le 25 octobre 2026. [Consulter la référence](#)

Bicycle War. [Consulter la référence](#)

Bicycle Crazy Eights et convention de pioche explicitée dans ce guide. [Consulter la référence](#)

Ducale Rami classique pour joueur occasionnel. [Consulter la référence](#)

Fédération française de belote Règles officielles. [Consulter la référence](#)

Fédération française de belote Règlement avec ou sans annonces. [Consulter la référence](#)

Le projet DataMac

Les seize variantes numériques ont été contrôlées sur les pages et les moteurs du projet DataMac disponibles à la date de préparation. Les captures et les textes d'interface n'ont pas été reproduits ; les diagrammes du livre ont été dessinés de manière indépendante. Les règles de FreeCell et de Pyramide sont décrites selon la convention précise retenue par ce projet.

Illustrations et réalisation

Seize images d'ambiance de jeux, deux couvertures générées et quarante-huit schémas et exemples pédagogiques. La refonte ajoute seize pages d'ouverture et des pictogrammes originaux. Les images d'ambiance ne servent pas à vérifier les positions de jeu.

Les noms de jeux et les noms d'organismes cités désignent leurs jeux et références respectifs. La mention d'une fédération ou d'un éditeur ne signifie pas que cet organisme approuve ou publie ce guide.

Le plaisir de jouer, tout simplement.

Un échiquier, quelques cartes, des dés... et le plaisir de se retrouver autour d'une table. Les grands jeux traversent les générations et n'attendent qu'une occasion de reprendre vie.

Ce guide vous accompagne dans la découverte de 16 jeux de plateau et de cartes. Retrouvez des règles expliquées pas à pas, les cas particuliers à connaître et des conseils pour commencer avec confiance.

Échecs, dames, reversi, backgammon, dominos, réussites, rami ou belote : choisissez votre jeu, préparez le matériel et laissez la partie commencer.

16 jeux pour tous les goûts
48 schémas pour comprendre les règles
16 ateliers illustrés avec exercices corrigés

À partager en famille ou entre amis, avec des repères pour prolonger la découverte sur DataMac.

STEVE CIMOLINO

Éditions Les Vieux Livres

