


Membre de  
**2 Tours de jeu**  
La Rochelle



Accueil

Citations

Liste des jeux

Infos club


Liens

Le jeu c'est quoi ?

Contact

Livre d'or

**Nos partenaires de jeu**  
jeux de société, de stratégie et de plateau



# CHIFOUMI

Retour présentation

## COMPOSITION DU JEU:

**1 Plateau de jeu** en bois ([voir fin de page](#)).

**30 Pion en bois** 8 blancs, 8 rouges, 6 oranges, 8 noires (tous les pions sont en doubles)



## RÈGLE DU JEU:

## Règle pour deux joueurs

### But du jeu:

Prendre les pièces adverses

**Début de partie:** Chaque joueur place ses pièces comme indiqué fig 1. Pour savoir qui commence, les joueurs mettent une main derrière le dos et jouent à "Pierre, ciseaux, feuille". Le gagnant commence.

### Déroulement d'une partie:

Chaque joueur, à tour de rôle, doit déplacer un pion d'une case dans n'importe quelle direction (Fig 2). Dans le cas d'une pile, on déplace toujours le pion situé au sommet de la pile.

figure 2

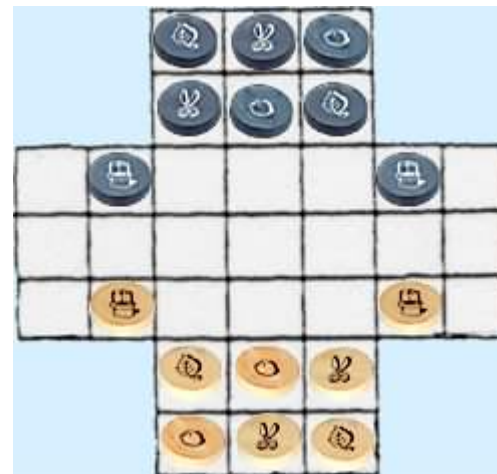
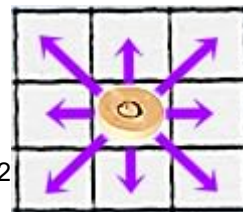


Figure 1

### Il existe trois types de déplacement:

- Se déplacer sur une case libre: toujours possible
- S'empiler sur un de ses pions: toujours possible
- Prendre un ou plusieurs pions adverses

### Principe des prises

La pierre prend les ciseaux

les ciseaux prennent la feuille

La feuille prend la pierre et le puits

Le puits prend la pierre et les ciseaux

**Les prises:** Le pion pris est sorti du plateau. Le pion qui a pris est déplacé sur la case du pion pris (fig 3). Dans le cas d'une pile, on ne considère que le pion au sommet de la pile. Si ce pion peut être pris, alors toute la pile est prise et sortie du plateau (fig 4). La prise donne la possibilité de rejouer le pion qui a pris et celui-là seulement (fig 5).

Figure 3: prise d'un pion



Figure 4: prise d'une pile



Figure 5: La prise permet de rejouer le pion qui a pris



Les ciseaux prennent la feuille...



Ils peuvent donc rejouer et prendre à nouveau...



Il peuvent encore rejouer et ainsi reculer pour éviter de se faire manger par la pierre.

**Fin de partie:** La partie se termine lorsqu'un des joueurs n'a plus de pion sur le plateau ou lorsqu'il n'y a plus de prise possible. Chaque joueur compte alors le nombre de pion qui lui reste sur le plateau. Chaque pion restant donne 1 point. Celui qui n'a pas commencé s'ajoute 1/2 pt. Le gagnant est celui qui a le plus de point. Si vous faites plusieurs parties, additionnez les points que vous avez obtenu à chaque partie. Le premier qui atteint 15 points, gagne.

**Après 2 ou 3 parties, jouez la règle suivante qui donne au jeu toute sa dimension stratégique.**

Il n'y a aucun pion sur le plateau. Les joueurs posent à tour de rôle un de leurs pions n'importe où sur le plateau en respectant les deux règles suivantes: Ne jamais poser un pion sur la case centrale. Deux pions adverses ne peuvent être sur des cases adjacentes, c'est à dire ne pas poser un pion à côté d'un pion adverse. Remarque: vous pouvez toujours poser un pion sur un autre pion de la même couleur ou poser un pion à côté d'un pion de la même couleur. Une fois tous les pions posés, celui qui a posé en premier commence à jouer. Puis la partie se déroule normalement et la case centrale n'est plus interdite.

Si vous jouez avec la variante, il peut être intéressant de prendre ses propres pions (fig 6)

Figure 6:



Les ciseaux prennent la feuille pour..



pouvoir rejouer et prendre la pile adverse toute entière

## Règle pour 3 joueurs

**Début de partie:** Chaque joueur choisit une couleur (parmi noir, blanc, rouge) et place ses huit pions comme indiqué fig 7.

**Déroulement de la partie:** Les blancs commencent. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Appliquer les mêmes règles que pour 2 joueurs.

**Fin de partie:** La partie s'arrête dès qu'il n'y a plus de prise possible. Le gagnant est celui qui a pris le plus de pions adverses. Vous pouvez jouer !a variante.

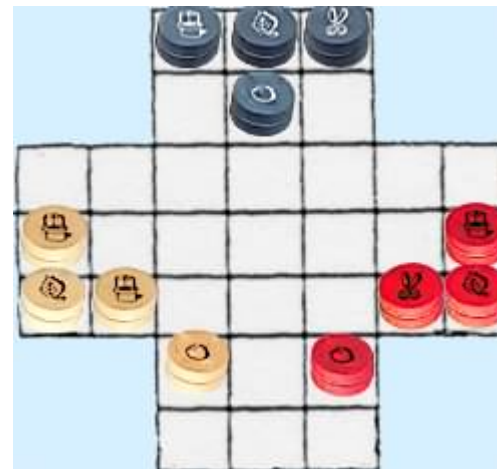


Figure 7

## Règle pour 4 joueurs (*Les puits ne sont pas utilisés*)

**Début de partie:** Chaque joueur choisit une couleur et place ses six pions comme indiqué fig 8. Les blancs et les noirs jouent ensemble contre les rouges et oranges.

**Déroulement d'une partie:** Les blancs commencent. Les joueurs jouent à tour de rôle dans l'ordre des aiguilles d'une montre en respectant les mêmes règles. Ne pas jouer la variante.

**Remarque 1:** Vous pouvez manger les pions de votre partenaire mais vous pouvez aussi vous empiler sur ses pions comme si c'était les vôtres.

**Remarque 2:** Si vous n'avez plus de pion apparent sur le plateau, passez votre tour.

**Fin de partie:** La partie s'arrête dès qu'il n'y a plus de prise possible. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de pion sur le plateau. Il est interdit de parler à son partenaire. Faites donc bien attention aux-coups joués. Pour gagner il faut savoir jouer en équipe!

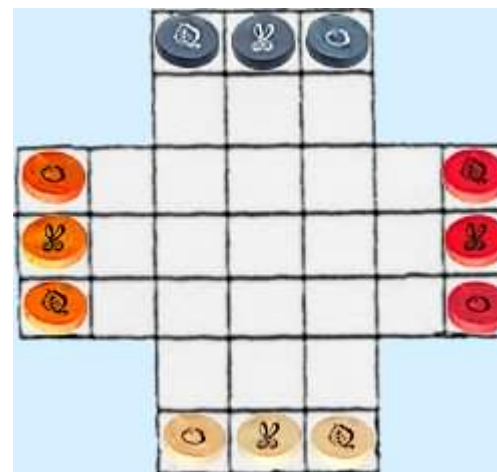


figure 8

## Questions/Réponses

Décidez si on a le droit de regarder les pions cachés dans une pile avant de jouer.

**Est-on obligé de manger l'adversaire ?** Non, vous n'êtes jamais obligé de prendre.

**Peut-on passer son tour ?** Si vous avez un pion apparent c'est à dire qui ne soit pas caché sous un autre pion, vous devez jouer.

**Quand on joue à quatre, puis-je jouer les pions de mon partenaire ?** Non, ne déplacez que les pions de votre couleur.

**Puis-je déplacer une pile ?** Non, on déplace toujours un seul pion.

**Puis-je rejouer si je n'ai pas pris ?** Non, pour rejouer vous devez prendre un pion.

**Un puits prend-il un puits ?** Non, deux pions de même espèce ne se prennent pas.

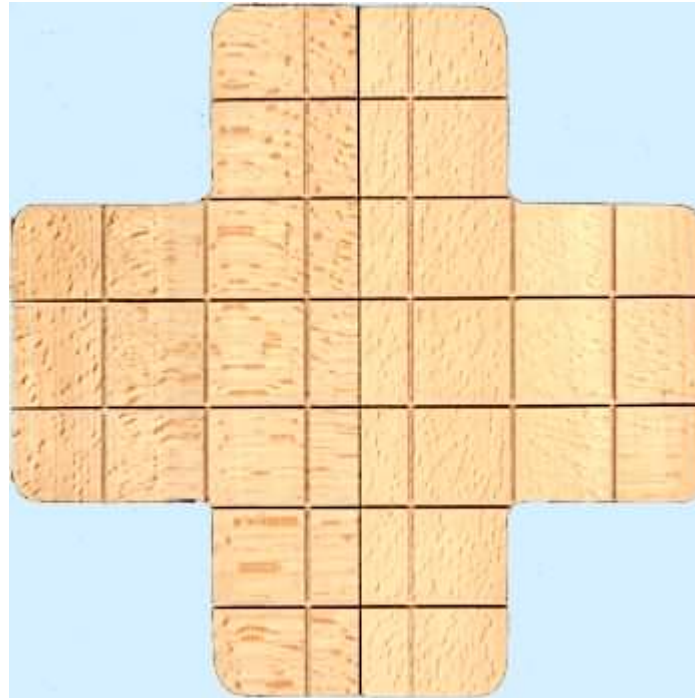
**Puis-je manger en diagonale ?** Oui, on peut manger dans n'importe quelle direction.

**Le déplacement indiqué fig 9 est-il possible ?** Oui.



Figure 9

**Plateau de jeu** (taille réelle = 24 x 24 cm)



[Retour présentation](#)