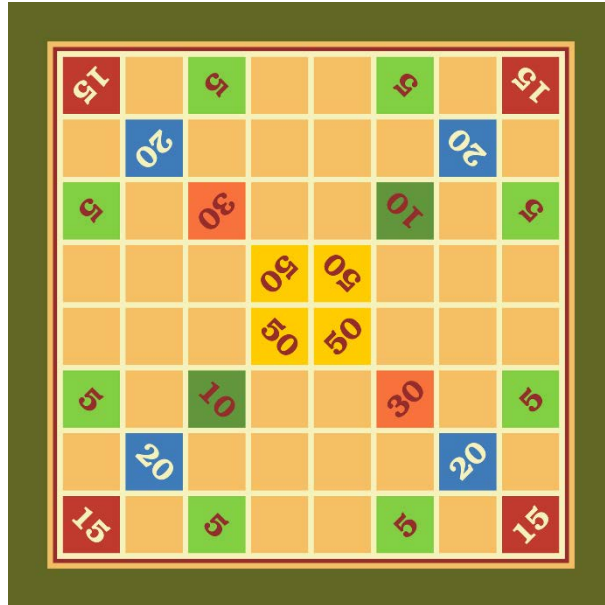


LES ALVÉOLES



Les Alvéoles sont un jeu de société français édité en 1910 par la célèbre maison R.T. (Revenaz et Tabernat). Son principe rappelle celui de la *Pipopipette*, un jeu que le mathématicien Édouard Lucas présenta dans son ouvrage *L'arithmétique amusante* publiée en 1895, et que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de *jeu des petits carrés* : chacun à son tour, les joueurs ajoutent un côté, et celui qui ferme une case s'en empare.

Contrairement à la *Pipopipette* qui se trace au crayon sur une feuille de papier, *Les Alvéoles* se joue sur un véritable échiquier de soixante-quatre cases dont vingt-quatre portent une valeur de 5 à 50 points. Seule la fermeture d'une de ces cases numérotées donne le droit de rejouer.

En y ajoutant sa propre arithmétique, le jeu devient ainsi beaucoup plus stratégique ; toute la finesse consiste alors à pousser l'adversaire à fermer les cases blanches pour récolter soi-même les gros chiffres. Comme la notice de l'époque l'évoquait déjà : « *il est donc nécessaire de jouer avec réflexion et prudence* ».

But du jeu

Former le plus grand nombre possible de cases, appelées *alvéoles*, en les fermant de plaquettes, et totaliser le plus de points à la fin de la partie.

Matériel

- Un plateau carré de 64 cases (8×8) séparées par des rainures. **24 cases sont numérotées** (5, 10, 15, 20, 30 ou 50 points) et **40 cases sont blanches** (Fig. 1).
- De petites **plaquettes** identiques, qui se glissent debout dans les rainures. Le plateau compte **144 emplacements** : 112 entre les cases et 32 le long du bord (Fig. 2).
- Des **anneaux de quatre couleurs** : ivoire, marron, rose et turquoise. Chaque joueur adopte une couleur (Fig. 2).

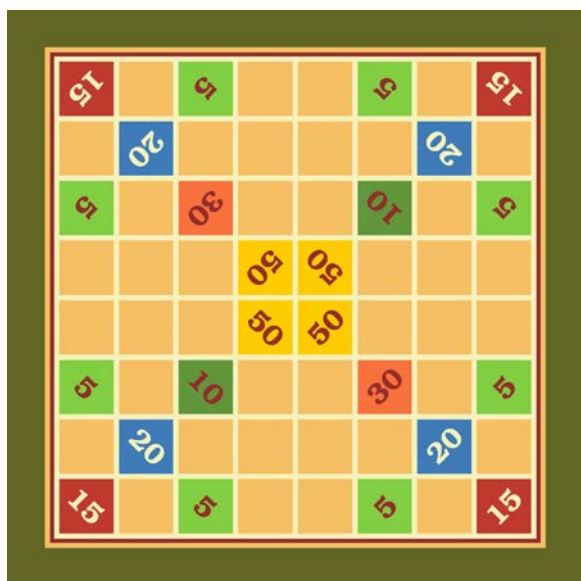


Fig. 1 : Plateau des Alvéoles



Fig. 2 : Anneaux des quatre couleurs et plaquettes

Valeur des cases

- **50 points** : les 4 cases du centre
- **30 points** : 2 cases
- **20 points** : 4 cases
- **15 points** : les 4 cases des coins
- **10 points** : 2 cases
- **5 points** : 8 cases
- **1 point** : chacune des 40 cases blanches (non numérotées)

Le plateau représente au total **500 points**, sans compter les primes.

Mise en place

- On joue à **2, 3 ou 4 joueurs**.
- Chaque joueur choisit une couleur d'anneaux.
- La partie commence sur un plateau vide : aucune plaquette n'est encore posée.
- Les joueurs conviennent de qui commence ; on joue ensuite à tour de rôle.

Déroulement de la partie

La pose des plaquettes

À son tour, le joueur pose **une plaquette** debout dans la rainure libre de son choix, entre deux cases ou le long du bord du plateau (Fig. 3). Puis c'est au joueur suivant de jouer.

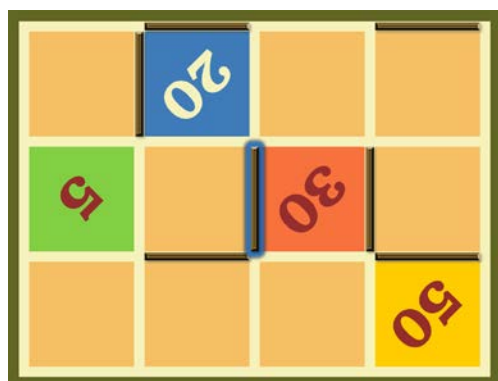


Fig. 3 : Pose d'une plaquette

La fermeture d'une case

Une case est **fermée** lorsque ses quatre côtés sont garnis de plaquettes. La case appartient au joueur qui l'a fermée, c'est-à-dire à celui qui a posé la dernière plaquette. Pour en marquer la prise de possession, il y place **un anneau de sa couleur** (Fig. 4).

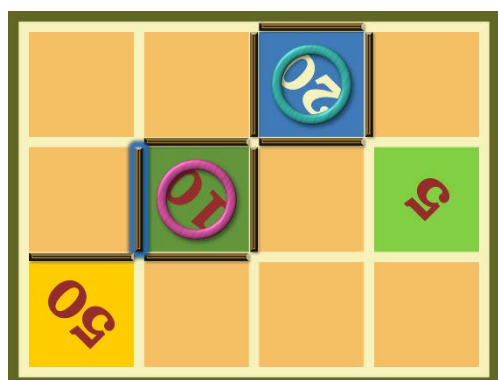


Fig. 4 : La case 10 est fermée, le joueur rose y place un anneau

La fermeture obligatoire

Toute case qui a **trois côtés garnis** de plaquettes doit **obligatoirement** être fermée par le joueur suivant (Fig. 5).



Fig. 5 : La case 30 a trois côtés garnis : le joueur suivant doit la fermer

Le droit de rejouer

Chaque fois qu'un joueur ferme une **case numérotée**, il a le droit de poser aussitôt une nouvelle plaquette. Si cette plaquette ferme encore une case numérotée, il recommence, et ainsi de suite.

Ce privilège **n'existe pas pour les cases blanches** : le joueur qui ferme une case blanche y place son anneau, puis la main passe au joueur suivant.

C'est tout l'intérêt du jeu : en laissant une case à trois côtés, on oblige l'adversaire à la prendre. S'il s'agit d'une case blanche, il n'y gagne qu'un point et perd la main ; mais s'il s'agit d'une case numérotée, il rejoue et peut enchaîner d'autres prises. Il faut donc bien mesurer ce que l'on offre à ses partenaires.

Les enchaînements

Une plaquette posée entre deux cases touche ces deux cases à la fois. Elle peut donc donner leur troisième côté à deux cases en même temps, et la plaquette qui ferme une case peut en amener une autre à trois côtés. Plusieurs cases à trois côtés peuvent ainsi coexister : le joueur au trait ferme celle de son choix, avant toute autre pose, puis la règle s'applique de nouveau au joueur qui joue ensuite.

Au bout d'un tel enchaînement, il arrive que deux cases voisines n'attendent plus que leur côté commun : une seule plaquette les ferme alors toutes les deux, et le joueur s'empare des deux cases (Fig. 6 et Fig. 7).



Fig. 6 : Après la prise des deux cases du haut, une seule plaquette ferme les deux cases du bas

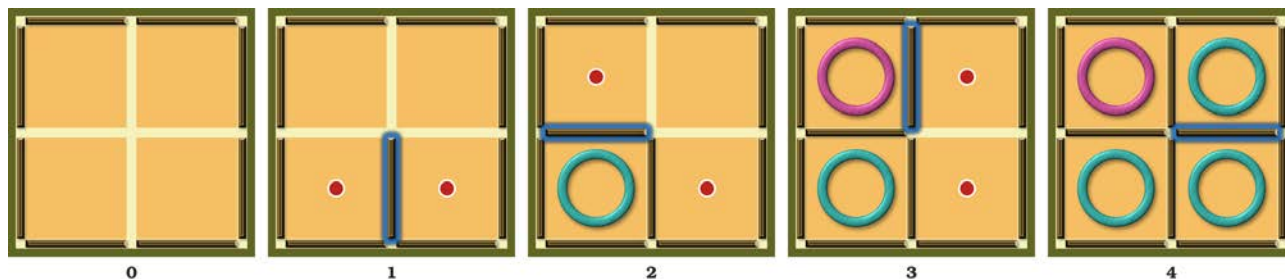


Fig. 7 : Un enchaînement de fermetures. 1 : la plaquette du milieu donne trois côtés aux deux cases du bas. 2 : turquoise ferme la case de gauche, ce qui donne trois côtés à la case du haut à gauche. 3 : rose ferme celle-ci, ce qui donne trois côtés à la case du haut à droite. 4 : les deux cases de droite n'attendent plus que leur côté commun, turquoise les ferme d'une seule plaquette.

Fin de partie et conditions de victoire

La partie se termine lorsque **toutes les alvéoles sont formées**, c'est-à-dire lorsque les 64 cases sont fermées. On compte alors les points de chaque joueur :

- chaque case blanche fermée compte pour **un point** ;
- chaque case numérotée compte pour **la valeur inscrite** ;
- le joueur qui possède **toute une ligne** de cases, horizontale ou verticale, gagne **100 points de plus** (Fig. 8) ;
- le joueur qui a fermé **9 cases formant un carré** (3×3) gagne **100 points de plus** (Fig. 9).

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.



Fig. 8 : Une ligne complète : 100 points de plus



Fig. 9 : Un carré de 9 cases : 100 points de plus

Précisions sur les règles

- **Les plaquettes du bord.** Comme sur le plateau d'origine, le pourtour comporte lui aussi des rainures : le cadre ne compte pas comme un mur, et une case du bord n'est fermée qu'avec ses quatre plaquettes.
- **Les primes.** Chaque ligne complète et chaque carré de 9 cases rapporte 100 points. Les primes se cumulent : une même case peut faire partie de plusieurs lignes ou carrés. Ainsi, un joueur qui possède une ligne horizontale, une ligne verticale et un carré de 9 cases reçoit 300 points de prime.
- **L'égalité.** Si plusieurs joueurs terminent avec le même total, ils sont déclarés ex aequo.

Note de l'éditeur dans la notice originale

Le jeu à quatre joueurs est composé de quatre couleurs d'anneaux.

Dans les modèles où le plateau n'a pas de rainures, les petites plaques sont remplacées par des bâtonnets, et à l'endroit où la charnière coupe le plateau, on placera 2 bâtonnets au lieu d'un pour parfaire l'emplacement.

Les modèles qui ne comportent que 2 baguiers ne servent que pour 2 joueurs, et dans certains modèles les anneaux sont remplacés par des jetons de couleur.

Édité par Frédéric Vande Vreken - Sambreville, Belgique



<https://vandevreken.be>



Copyright © 2026 Frédéric Vande Vreken