

Morpion nomade et version au sol

La règle classique à poser sur table ; une adaptation au sol sans course

Le jeu classique

Deux personnes ou deux petits groupes. Poser à tour de rôle un pion dans une case vide. Trois pions alignés gagnent. Grille pleine sans alignement : match nul. Les pions posés ne bougent pas.

Imprimer

Page 2 : plateau de 150 x 150 mm. Pages 3-4 : cinq X et cinq O de 49 x 49 mm. À taille réelle / 100 %. Les formes, pas seulement les couleurs, distinguent les séries.

Transport

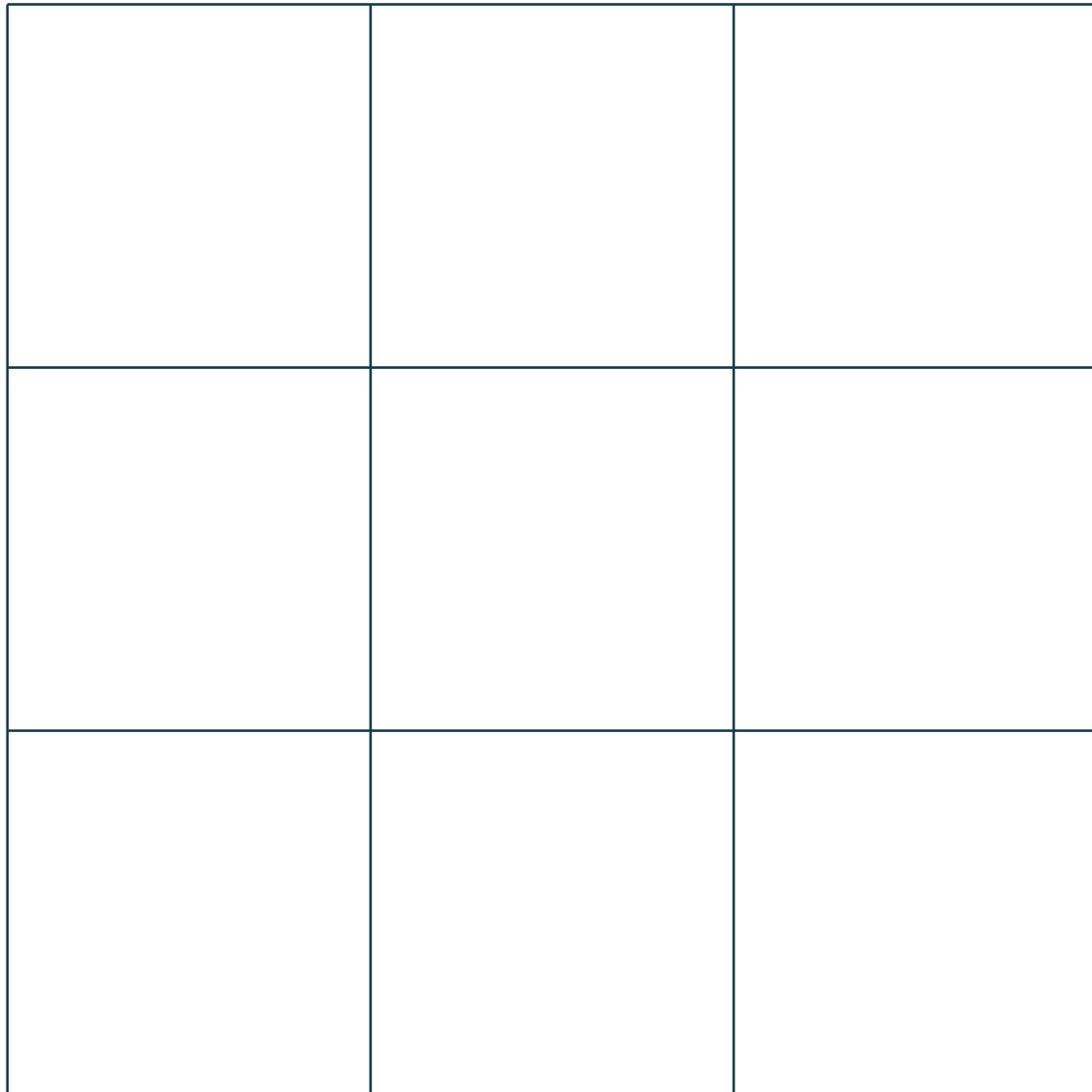
Ce kit complète le tutoriel du morpion nomade. Les cartes plates sont une alternative aux bouchons. Une pochette séparée ajustée au contenu évite de forcer un pli du plateau.

Pour un groupe

Page 5 : version au sol avec neuf repères. Page 6 : trois positions et leurs réponses. Se déplacer tranquillement, avec une seule personne dans la zone de jeu à la fois.

Le plateau de table

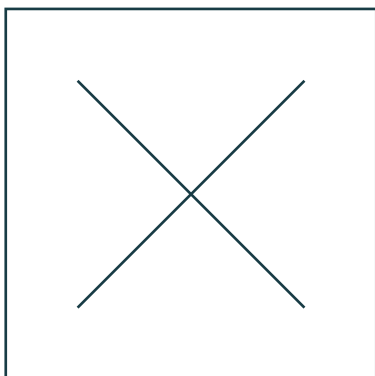
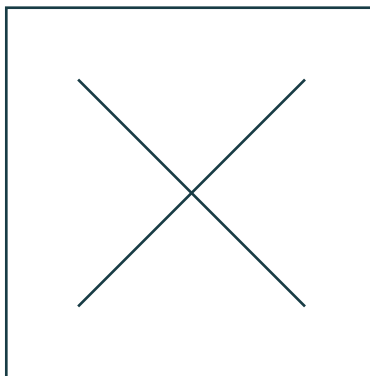
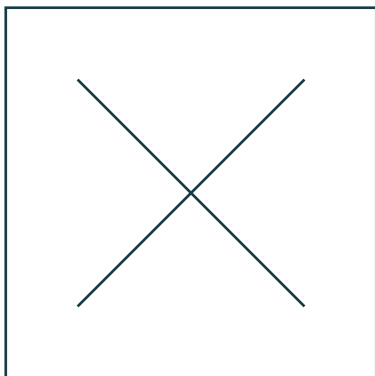
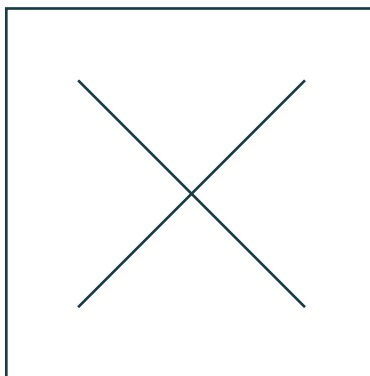
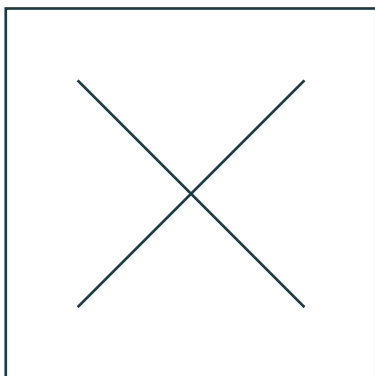
Neuf cases de 50 mm. Repère à mesurer : le côté total fait 150 mm.



Une manche s'arrête dès qu'une ligne de trois apparaît. Ne pas continuer à remplir après une victoire.

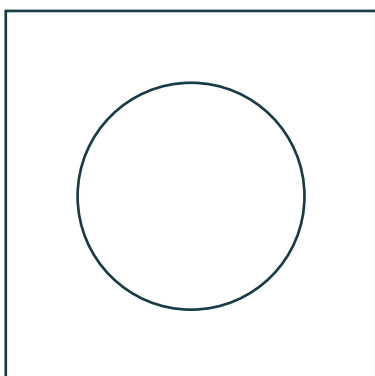
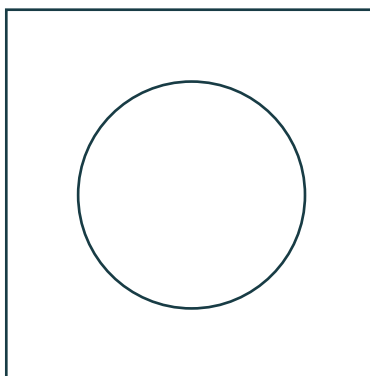
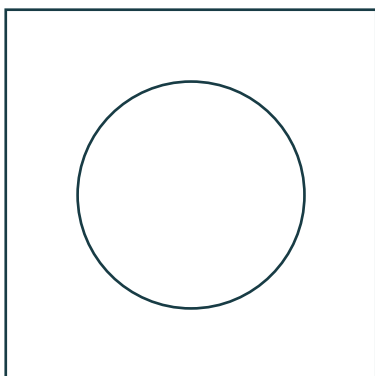
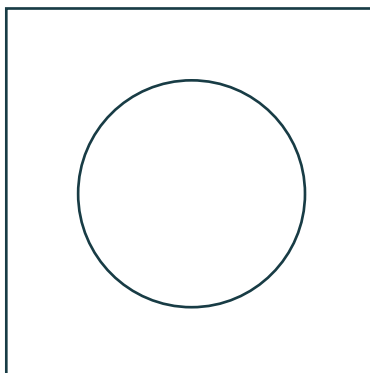
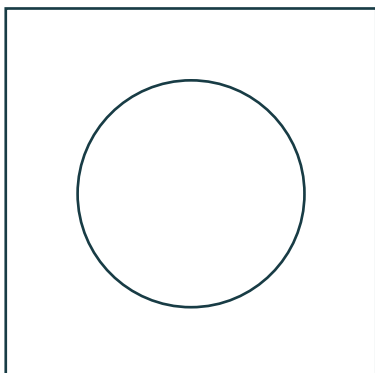
Cinq cartes X

Découper les cadres de 49 mm. Garder les cartes loin de l'eau.



Cinq cartes O

Découper les cadres de 49 mm. Garder les cartes loin de l'eau.



Passer au sol sans changer les règles

Il s'agit du morpion 3 x 3, pas d'un alignement de cinq sur une grande grille.

Installer

Neuf cases ou repères stables, non glissants, dans un espace dégagé. Une personne doit pouvoir poser un grand objet sans marcher dans les autres cases.

Décider ensemble

Dans chaque équipe, le groupe choisit une case puis une personne va y déposer le pion. Changer la personne qui pose, sans course ni élimination.

Jouer

Les mêmes règles restent valables : une case vide par tour, trois alignés gagnent, puis on remet la grille à zéro. Pas de déplacement des pions après la pose.

Adapter

On peut indiquer une case à un adulte ou jouer assis avec la même grille sur une table. Les enfants n'ont pas à servir eux-mêmes de pions.

Trois positions à expliquer

X joue. Cases numérotées 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 de gauche à droite.

X	X	
O	O	

Gagner tout de suite : quelle case ?

Réponse adulte : 3 : la première ligne devient XXX.

O	O	
X		
	X	

Empêcher O de gagner au prochain tour : quelle case ?

Réponse adulte : 3 : bloquer les deux O de la première ligne.

X	O	X
O	X	O
O	X	

Quelle est l'issue après la dernière case libre ?

Réponse adulte : 9 : X complète la diagonale 1-5-9 et gagne.