

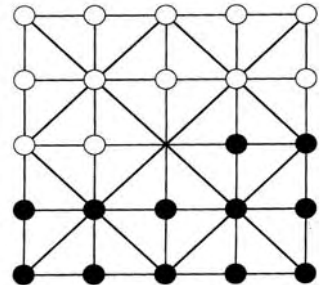
Alquerque

Histoire : l'Alquerque a été amené en Europe par les Arabes lorsqu'ils envahirent l'Espagne. Il vient directement du jeu El-Quirkat pratiqué dans l'Égypte Ancienne et au Moyen Orient dont on a retrouvé un tablier gravé dans la pierre du toit du temple de Kurna, en Égypte, construit vers 1400 av. JC.

Il est toujours pratiqué dans sa région d'origine, en particulier au Sahara. Ce jeu est souvent considéré comme l'ancêtre des dames.

Éléments nécessaires : un plateau de 5 cases x 5 cases, 12 pions de chaque couleur.

But : prendre tous les pions de l'adversaire



LA REGLE

Placement de départ : Placer tous les pions comme indiqué sur le schéma de droite.

Règle du jeu

Effectuer un déplacement d'une case en suivant les lignes du plateau

ou

Capturer un pion en sautant par dessus, on ne peut sauter qu'un pion à la fois mais on peut enchaîner les prises comme aux dames.

Lorsqu'un joueur peut capturer un pion de son adversaire, il doit effectuer la prise sinon il y a « soufflé n'est pas joué » et le joueur perd un de ses pions au profit de son adversaire. En cas de choix entre plusieurs prises, celle qui rapporte le plus de pions doit être jouée en priorité.

Le jeu prend fin quand un des joueurs a mangé tous les pions de son adversaire.



Mogol putt'han
Jeu de la famille de
l'alquerque





AFRIQUE Côte d'Ivoire

Awélé

Histoire et Origine : l'Awélé fait parti de la famille des jeux de mancala. On a des traces de jeux d'Awélé datant du 4ème siècle avant notre ère. Ce jeu est originaire de l'Égypte des pharaons. Le nom du jeu vient de l'arbre « Awélé » qui donnait les graines servant à jouer. Aujourd'hui on y joue le plus souvent avec des graines de Caesalpinioïdées. Environ 200 variantes se sont développées d'une région à une autre, parfois même d'un village à un autre. Il est courant d'y jouer à même le sol, les trous creusés dans la terre.

C'est un jeu qui est le plus souvent joué par des hommes, et qui est soumis à de nombreux rituels. On a coutume de ne pas jouer après le coucher du soleil et laisser ce privilège aux Dieux.



caesalpinioïdées

Éléments nécessaires : un mancala, plateau de 6 x 2 alvéoles, 48 graines

But : Jeu de semailles où l'on doit récolter le plus grand nombre de graines.



Position de départ : On dispose 4 graines dans chaque trou.

Règles du jeu :

- Comme les échecs, seulement deux joueurs peuvent s'affronter, mais contrairement aux échecs, les joueurs doivent jouer rapidement et le public peut (et doit) faire du bruit, chanter, discuter les coups.
- Les joueurs sont l'un en face de l'autre, avec une rangée devant chaque joueur : leurs camps respectifs. On choisit un sens de rotation qui vaudra pour toute la partie (sens inverse des aiguilles d'une montre pour la règle décrite). On choisit également un joueur qui commencera la partie.
- Tour de jeu : le premier joueur prend toutes les graines d'un des trous de son camp puis il les égraine dans toutes les cases qui suivent sur sa rangée puis sur celle de son adversaire suivant le sens de rotation (une graine dans chaque trou après celui où il a récupéré les graines). Si sa dernière graine tombe dans le camp adverse et qu'il y a maintenant deux ou trois graines dans ce trou, le joueur récupère ces deux ou trois graines et les met de côté. Ensuite il regarde la case précédente : si elle est dans le camp adverse et contient deux ou trois graines, il récupère ces graines, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à son camp ou jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de graines différent de deux ou trois.
- Le but du jeu est d'avoir récolté le plus de graines à la fin de la partie ou de récolter le premier 25 graines.

Pour être précis :

On ne saute pas de case lorsqu'on égraine sauf lorsqu'on a plus de douze graines, c'est-à-dire qu'on fait un tour complet : on ne remplit pas la case où l'on vient de prendre les graines. Il faut nourrir l'adversaire, c'est-à-dire que, quand celui-ci n'a plus de graines, il faut absolument jouer un coup qui lui permette de rejouer ensuite. Si ce n'est pas possible, la partie s'arrête et le joueur qui allait jouer capture les graines restantes.

Si un coup devait prendre toutes les graines adverses, alors le coup peut être joué, mais aucune capture n'est fait il ne faut pas affamer l'adversaire.



DAMES CHINOISES

Histoire et Origine : le jeu de dames chinoises est en fait un descendant du *halma*, jeu de stratégie suédois du XIX^{ème} siècle qui se jouait sur un plateau carré. La variante du jeu avec un tablier en étoile s'étant très vite répandue en Chine, le jeu s'est donc appelé **dames chinoises**.

Éléments nécessaires : Un plateau décoré d'une étoile à six pointes. Le centre de l'étoile est un hexagone régulier marqué de 61 points. Chaque pointe triangulaire est marquée de 10 points.

But : Chaque joueur occupe une pointe avec ses pions de couleur et doit les amener le plus rapidement possible dans la pointe opposée.



LA REGLE

Pour 2 à 6 joueurs.

Déroulement du jeu :

A partir de la position de départ, les joueurs effectuent un déplacement à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

La fiche ou pion peut se mouvoir de deux façons :

- en avançant vers la case la plus proche, dans tous les sens (le "pas")
- en sautant en ligne droite par-dessus un autre pion - l'un des siens ou l'un de ses adversaires - à condition que la case d'arrivée soit libre. On peut faire sauter un pion plusieurs fois d'affilée. Lors d'une série de sauts, on peut changer de direction, voire reculer.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur a placé toutes ses fiches dans la pointe en face de lui, il est déclaré gagnant. Les autres joueurs peuvent continuer la partie pour se départager.

Remarques :

Il n'y a pas de prise à ce jeu, toutes les fiches ou pions restent sur le plateau du début à la fin.

Un saut n'est jamais obligatoire.

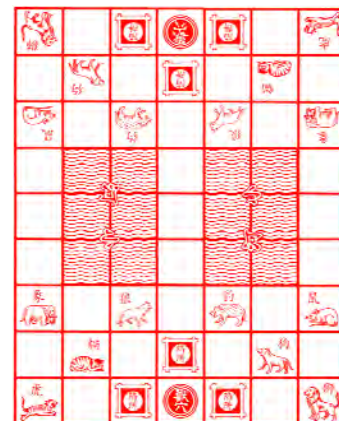
En dehors de sa pointe d'arrivée, un joueur ne peut se placer dans une autre pointe du plateau sauf dans le cas d'un saut multiple mais ne peut jamais s'y arrêter.

ECHECS DES ANIMAUX

Histoire et Origine : les échecs des animaux sont aussi appelés aujourd'hui le jeu de la jungle ou dou shou qi, *jeu d'échecs des animaux combattants*. Certaines sources indiquent qu'il date du V^{ème} siècle mais rien de sûr. C'est un jeu très pratiqué en Extrême-Orient.

Éléments nécessaires : un damier rectangulaire de 63 cases, qui représente "la jungle ". De part et d'autre de la colonne médiane, deux lacs (est et ouest), couvrant chacun six cases. A ses deux extrémités nord et sud, sont placées les cases essentielles des deux adversaires : les sanctuaires, entourés de trois pièges.

But : Etre le premier à occuper le sanctuaire adverse avec un de ses pions.



LA REGLE

Position de départ : les deux joueurs placent leurs animaux sur leurs cases respectives, la force de chaque animal est indiquée sur le pion.

Déroulement du jeu :

Les joueurs, chacun leur tour, déplacent un de leur animal d'une case, horizontalement ou verticalement, pour avancer ou prendre un animal adverse de force inférieure en se plaçant sur sa case (l'animal pris est retiré du jeu).

Lorsqu'un joueur pénètre dans un piège adverse, il perd sa force, il peut donc être mangé par n'importe lequel des pions adverses. (Un joueur est autorisé à pénétrer à entrer dans ses propres pièges où il ne perd pas sa force, en revanche il lui est interdit de pénétrer dans son propre sanctuaire).

Les caractéristiques de certains animaux :

Ils ont leur force indiquée sur le pion.

L'éléphant est a priori le plus fort sauf face au rat, qu'il craint car il rentre dans sa trompe pour lui grignoter la cervelle...

Le lion comme le tigre ont la particularité de pouvoir sauter par dessus les lacs. Ce saut s'effectue toujours horizontalement ou verticalement, à partir d'une case située en bordure de lac jusque dans la case placée sur la rive opposée. Ils ne pourront effectuer leur saut si un rat se trouve sur la trajectoire du saut dans le lac. Un animal de force égale ou inférieure au lion ou au tigre est immédiatement "dévoté" (pris) s'il se trouve sur la case de réception du lion ou du tigre qui vient de sauter.

Le rat sait nager et est le seul animal à pouvoir entrer dans les lacs. Il ne peut pas prendre un éléphant en sortant de l'eau.

Fin du jeu : le premier joueur à pénétrer dans le sanctuaire adverse avec un de ses pions a gagné.

Echecs

Histoire et Origine : les échecs tels qu'on les connaît aujourd'hui sont une adaptation du **chaturanga**, jeu indien du XI^{ème} siècle où l'on jouait avec des éléphants, chevaux, chars et soldats d'infanterie. Ils furent ramenés en Europe par les conquistadors arabes d'Espagne dès le XIII^{ème} siècle. Ce jeu dit "royal" était le divertissement intellectuel des rois et nobles de l'Europe féodale, conçu pour les stratèges et les hommes de décision.

Éléments nécessaires : un plateau de jeu et 16 pièces et 16 pièces noirs.

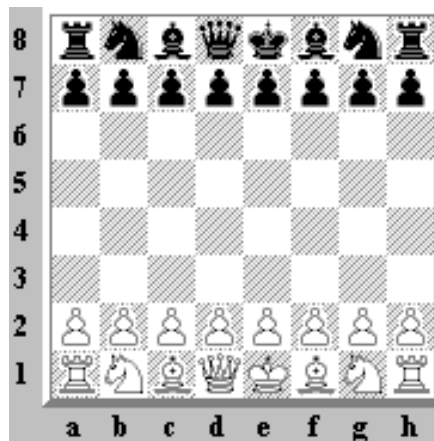
But : mettre en échec le roi adverse.



Position de départ :

L'échiquier est placé entre les joueurs de manière que la case d'angle à droite de chaque joueur soit blanche.

Les pièces placées comme suit :



Les huit rangées de cases verticales sont appelées "colonnes". Les huit rangées de cases horizontales sont appelées "traverses". Une ligne droite de cases de même couleur, se touchant par les angles, est appelée "diagonale".

LE MOUVEMENT DES PIÈCES.

Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du même coup.

La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la traverse ou des diagonales sur lesquelles elle se trouve.

La tour se déplace sur toute case de la colonne, de la traverse sur lesquelles elle se trouve.

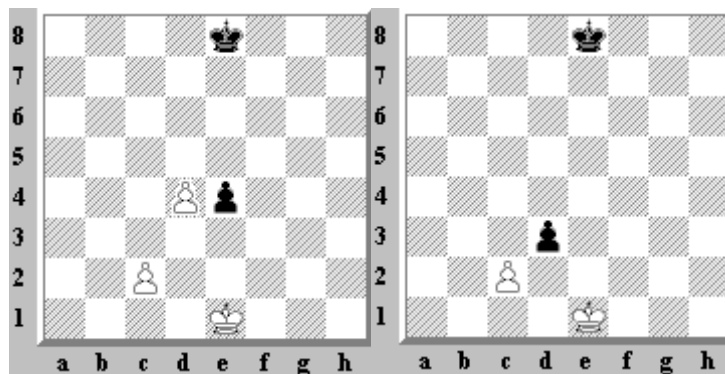
Le fou se déplace sur toute case de l'une ou l'autre diagonale sur laquelle il se trouve.

En effectuant ces mouvements, la dame, la tour ou le fou ne peuvent se déplacer au dessus d'une autre pièce.

Le Cavalier se déplace sur une des cases la plus proche de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, traverse ou diagonale. Il ne passe pas directement au dessus d'une case intermédiaire.

Le Pion se déplace en avant sur la case immédiatement inoccupée en face de lui sur la même

colonne, ou à son premier coup il peut avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient inoccupées, ou il se déplace sur la place occupée par une pièce adverse, située diagonalement en face de lui sur la colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce. Un Pion, attaquant la case traversée par un Pion adverse qui a été avancé de deux cases à partir de sa position initiale, peut prendre ce Pion comme s'il n'avait été avancé que d'une case. Cette prise ne peut avoir lieu qu'en réponse immédiate à l'avance de deux cases du Pion adverse. Elle s'appelle la "prise en passant".



Après 1.d2-d4 ... Et après... 1...exd3 en-passant

Quand un pion accède à la traverse la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du même coup, contre une Dame, une Tour, un Fou ou un cavalier de la même couleur. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. L'échange d'un pion contre une autre pièce est appelée "promotion" et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

Le Roi peut se déplacer de deux façons différentes ; soit sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une pièce adverse, soit par "roque". C'est un mouvement du Roi et de l'une des Tours, comptant pour un coup de Roi et effectuée de la manière suivante: le Roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale, sur la même traverse et en direction de la Tour; la Tour est ensuite déplacé par-dessus le Roi sur la dernière case que celui-ci vient de traverser.

Le roque est illégal si le Roi a déjà bougé, ou avec une Tour qui a déjà été déplacée.

Le roque est momentanément empêché si la case initiale du Roi ou celle qu'il doit traverser ou occuper est attaquée par une pièce adverse, ou si une pièce quelconque se trouve entre le Roi et la Tour avec laquelle le roque doit être effectué.

Le roi est "en échec", s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger. L'annonce de l'échec n'est pas obligatoire. Un joueur ne doit pas jouer un coup qui met ou laisse son propre roi en échec.

LA FIN DE LA PARTIE.

La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse avec un coup légal. Ceci met fin immédiatement à la partie.

La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup possible et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie.

La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord. Ceci met immédiatement fin à la partie.

La partie peut être nulle si une position identique est apparue trois fois sur l'échiquier.

La partie peut être nulle si les 50 derniers coups consécutifs ont été joués par chaque joueur sans mouvement de pions ni prise de pièces.





Fanorona

prononcez "fanourne"

AFRIQUE
Madagascar

Historique : né au XVIIème siècle à Madagascar. C'est aujourd'hui le jeu national.

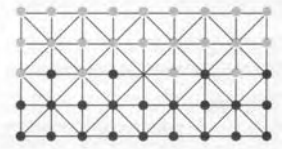
En 1885 alors que les français prenaient la capitale, la reine Ranaivalona III décida de la stratégie militaire à mettre en place selon le résultat d'une partie de Fanorona. Malheureusement l'île tomba aux mains des français et la reine passa le reste de sa vie en exil.

Il existe 3 types de plateau de jeu :

- le fanoron-telo, joué plutôt par les enfants, est en fait un jeu de marelle ou tic-tac-toe. Le but étant d'aligner 3 pions de ses pions
- le fanoron-dimy, joué sur un plateau de 5 x 5 points
- le fanoron-tsvy, joué sur un plateau de 9 x 5 points, le plus pratiqué et le plus connu.

Éléments nécessaires : un plateau de 5 cases x 9 cases, 22 pions de chaque couleur.

But : prendre tous les pions de l'adversaire ou immobiliser tous ses pions.



LA REGLE

Position de départ : début de la partie les pions sont disposés comme sur la figure ci-contre. Chaque joueur dispose de 22 pions. On tire au sort le joueur qui commence

Règle du jeu :

A son tour de jeu, un joueur doit déplacer une de ses pièces, dans n'importe quel direction, d'une intersection à une autre (en suivant les lignes) pourvu que le point d'arrivée soit vide.

Il existe deux façons de capturer des pions :

- Par approche ou percussive : un joueur déplace l'un de ses pions vers un ou plusieurs pions adverses alignés. Le joueur capture tous les pions de l'alignement.
 - Par éloignement ou aspiration : un joueur déplace l'un de ses pions en s'éloignant d'un ou plusieurs pions adverses alignés. Le joueur capture tous les pions de l'alignement.
- Attention ! on ne capture que les pions d'un alignement ininterrompu.

Au cours d'un même mouvement il est possible d'enchaîner les prises avec le même pion, pourvu que celui-ci change de direction à chaque déplacement et qu'il ne repasse pas deux fois sur la même intersection.

Quelques remarques:

- A son tour de jouer, un joueur n'est pas tenu d'effectuer un déplacement particulier. Notamment si l'un de ses pions permet une ou plusieurs captures, il n'est pas obligé de le déplacer. Il peut déplacer un autre pion qui ne rapporte rien.
- Quand un joueur arrive sur une intersection qui permet de capturer des pions adverses, il est obligé de les capturer. Par contre si lors d'un même déplacement il s'éloigne d'un groupe de pions et se rapproche d'un autre groupe, il doit choisir quel groupe il capture (il ne peut pas capturer les deux).

Variante

Pour la deuxième manche, on redispone les pions comme lors de la première partie. Mais:

- *Le joueur victorieux de la première manche ne prend pas de pions à son adversaire temps qu'il lui reste plus de 5 pions sur le plateau de jeu.*
- *Le joueur ayant perdu la première manche ne prend les pions de son adversaire que 1 par 1 et ne peut pas enchaîner les prises, temps qu'il reste plus de 5 pions adverse sur le plateau de jeu.*
- *Lorsqu'il ne reste plus que 5 pions au vainqueur de la première manche, le jeu reprend normalement avec les règles de base.*



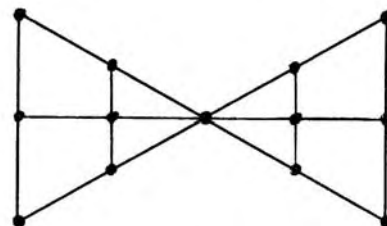
Felli

Autre nom connu : Fish

Historique : avatar moderne de l'alquerque sur un plateau quelque peu différent.

Éléments nécessaires : un plateau et 6 pièce de chaque couleur.

But : Capturer toutes les pièces de l'adversaire le premier.



LA REGLE

Placement de départ : les joueurs posent leurs 6 pions dans une aile du plateau. Au début de la partie tous les points sont occupés, excepté le point central. Tous les pions possèdent la même valeur.

Règle du jeu :

- Les pions peuvent se déplacer de deux façons : en avançant d'une case libre à proximité ou alors en sautant par-dessus une pièce adverse pour la prendre quand le point d'arrivée est libre. La pièce prise est alors retirée du jeu. Les prises multiples sont autorisées au cours d'un même tour de jeu : si une autre pièce est vulnérable, le joueur peut opérer un second saut dans la même direction ou alors dans une autre.
- Si une pièce a la possibilité d'en prendre une autre, elle doit obligatoirement le faire sinon elle est « soufflée » et sortie du jeu.
- Si une pièce parvient sur la ligne du fond de l'adversaire, elle est promue comme aux dames et peut se déplacer d'autant de cases libres qu'elle le souhaite. Elle prend les pièces adverses, du coup, plus facilement.

Le gagnant est celui qui, le premier, aura capturé toutes les pièces de l'adversaire.



Jeu des Bâtonnets

Historique : les **jeux de nim** (qui veut dire *prend*, en allemand) se jouaient déjà il y a des milliers d'années en Orient. On dispose d'un tas de petits objets (allumettes, cailloux, graines...) et celui qui prendra (ou ne prendra pas) le dernier élément gagne la manche. Le **fan tan** chinois est l'un des plus anciens, le **jeu des bâtonnets** est une forme encore très courante aujourd'hui que l'on retrouve un peu partout dans le monde.

Éléments nécessaires : 16 bâtonnets alignés.

But : ne pas être celui qui prendra le dernier bâtonnet.



LA REGLE

Position de départ : deux joueurs se placent de part et d'autre de la zone de jeu.

On tire au sort celui qui commence.

Chaque joueur enlève à son tour de jeu 1, 2 ou 3 bâtonnets.

Celui qui enlève le dernier bâtonnet a perdu.





EUROPE
France

JEU DU TOCK

Il existe de nombreuses règles, et même les plateaux diffèrent selon les régions ou les fabricants.

pour 4 joueurs Tock se joue soit en individuel soit en équipe de 2

Le but du jeu est d'être le premier (ou la première équipe) à avoir rentré ses pions à la "maison".

Distribution des cartes

Un des joueurs, le donneur, distribuera d'abord 5 cartes à chacun. Ces cartes seront jouées une par une et chacun, à son tour, joue une carte. Cette première donne jouée, le donneur redonnera 4 cartes à chacun et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le paquet est été distribué.. Un autre joueur distribuera ensuite.

Note: Si vous jouez avec la variante joker à la fin de la 3ème donne il restera 2 cartes non distribuées. Ces deux cartes sont remélangées avec les cartes jouées avant redistribution.

Début de partie

Tous les pions se trouvent dans les camps de départ. Les deux équipes sont diamétralement opposées (A et C contre B et D). Pour sortir du camp il faut posséder un sorteu (roi ou as). Si le joueur ne dispose pas de sorteu et qu'il ne peut avancer de pion, il doit se défausser d'une carte. En revanche le joueur est toujours obligé de jouer ses cartes même si cela le désavantage. On déplace ses pions selon la valeur de la carte que l'on vient de jouer.

Le plateau

Tous les pions qui sont dans leur camp de départ ou d'arrivée sont intouchables par les autres. Un pion qui vient de sortir (case de départ) est immortel, il ne peut ni être déplacé, ni être pris, ni même être dépassé tant que son possesseur ne l'a pas décidé (blocage). On dépasse les autres pions sans effet sauf avec le roi qui mange tout sur son passage. Il est interdit de repasser sur sa case de départ, ni dans un sens ni dans l'autre. Si l'on tombe sur une intersection (case7), on peut sauter, dans le sens du déplacement, jusqu'à la case 7 suivante.

Les prises Les prises se font en finissant sur une case occupée par l'adversaire, le pion pris retourne dans son camp de départ et recommence. Il peut arriver qu'un joueur prenne son propre pion (puisqu'il est toujours obligé de jouer ses cartes). Le roi permet d'avancer de 13 cases et de prendre tous les pions présents sur son passage, ils sont alors remis au départ.

Entrée des pions

Pour entrer dans la maison, le joueur doit réussir à tomber directement sur un des 4 emplacements. Dans la maison un pion ne peut pas passer par-dessus un autre. Un pion rentré ne ressort plus, mais il peut continuer à avancer à l'intérieur de la maison.

Fin de la partie Quand un joueur a rentré tous ses pions dans la maison, il joue ses cartes pour faire avancer les pions de son partenaire. L'équipe gagnante est celle qui réussit en premier à rentrer tous ses pions.

Valeurs des cartes

As: sorteu ou avance de 1

Roi: sorteu ou avance de 13 et ²mange tout² sur son passage.

Dame: avance de 12

Valet: il permet d'échanger n'importe lequel de ses pions avec un autre sur le plateau (sauf un qui est sur sa case de départ). Il est possible d'échanger deux de ses propres pions.

7: peut être décomposé, c'est à dire que l'on joue par exemple 4 avec un pion et 3 avec un autre ou 3 + 2 + 1 + 1 avec nos quatre pions.

5: vous oblige à faire avancer un pion adverse, de votre choix, de 5 mais et vous autorise à lui faire franchir sa case de départ.

4: vous oblige toujours à reculer de 4 (si on vient juste de sortir et que l'on recule, le tour est déjà fait et on peut rentrer au prochain coup dans la maison). Il est interdit d'entrer dans la maison en reculant.

Toutes les autres cartes font avancer de leur valeur (par exemple un 8 permet d'avancer de 8 cases).

Variante avec joker (jeu de 54 cartes)

Joker: sorteu ou avance de 18. Lorsqu'un joueur joue un joker, il repioche une carte et peut rejouer tout de suite ou plus tard.





Nyout



Historique : son origine semble remonter à un millénaire avant J-C. C'est un jeu de hasard courant en Corée et dans une grande partie de l'Asie. C'est sans doute le plus traditionnel des jeux de parcours mêlant croix et cercle. Il revêt un caractère divinatoire.

Éléments nécessaires : un plateau de jeu, des pions ou chevaux, des pièces de monnaie pour le tirage au sort.

But : Faire sortir l'ensemble de ses pions du diagramme par le nord après qu'ils aient parcouru l'ensemble du diagramme dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

LA REGLE

Position de départ : A 2 joueurs : 4 pions chacun, à 3 joueurs : 3 pions chacun, à 4 joueurs : 2 pions chacun et le nyout se jouera en équipes.

Règle du jeu :

Points issus du tirage au sort

Chaque joueur doit introduire ses pièces sur le point à gauche du nord. Il les déplace ensuite selon la somme des points obtenus par tirage au sort. Celui-ci s'effectue à l'aide de quatre jetons avec deux faces distinctes : pile (vert) et face (mauve).

4 faces « pile » équivalent à 5 points

4 faces « face » à 4 points

3 faces « face » : 3 points

2 faces « face » : 2 points

1 face « face » : 1 point

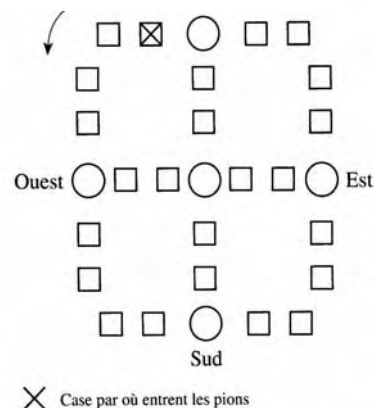
Les tirages de 5 et 4 points donnent le droit de rejouer en tirant à nouveau.

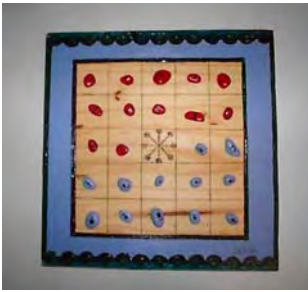
Déplacement et prise

Lorsqu'un joueur arrive sur l'un des points cardinaux, il peut emprunter le raccourci lui permettant de passer par le centre. Si un joueur réussit à faire arriver l'un de ses pions par un point occupé déjà par un autre de ses pions, il a le droit de les associer. Ils sont posés l'un sur l'autre et font route ensemble jusqu'à la fin.

Si un pion arrive sur un point occupé par un pion d'une équipe adverse, ce dernier doit sortir du jeu et recommencer au point de départ. Même chose s'il s'agit de deux pions associés. De plus le joueur ayant obtenu cette prise a le droit de rejouer.

Le gagnant est celui qui arrive à faire sortir tous ses pions du jeu par la case nord.





AFRIQUE Egypte

SEEGA

Historique : Très célèbre au siècle dernier dans toute l'Egypte, le seega se jouait à l'aide de petits cailloux trouvés dans le Nil. Il est également beaucoup pratiqué en Somalie.

Eléments nécessaires : un plateau de 5 cases x 5 cases, 12 pions de chaque couleur.

But : « Grande victoire », prendre tous les pions de l'adversaire. « Petite victoire », créer une barrière empêchant toute nouvelle prise, le gagnant est alors celui qui a le plus de pions sur le plateau.

LA REGLE

Position de départ : Poser chacun son tour toutes ses pièces sur le plateau deux par deux, excepté sur la case du centre.

Règle du jeu :

Le joueur ayant posé en dernier ses pions commence la partie.

Une pièce se déplace d'une case à la fois verticalement ou horizontalement mais jamais en diagonale.

La capture de pièces se fait par encadrement sur une même ligne. Cependant on peut se glisser entre deux pièces ennemies sans se faire prendre.

Les prises sont obligatoires et peuvent s'enchaîner si le jeu le permet.

Si deux prises sont possibles, le joueur choisit celle qu'il réalise.

La case centrale protège toute pièce qui s'y trouve.

Si un joueur ne peut déplacer aucune de ses pièces, son adversaire rejoue et il doit dégager un passage pour ce premier.

Fin de la partie :

Soit un joueur remporte la « grand victoire » en prenant toutes les pièces de son adversaire, soit un joueur remporte « la petite victoire » en bloquant toute prise. Il est fréquent que le résultat soit nul, c'est pourquoi il est important de ne pas se bloquer dès le départ pour que la partie puisse se poursuivre.





EUROPE
France

Solitaire

Histoire : Inventé par un aristocrate français enfermé à la Bastille au XVIIIème siècle, le solitaire pouvait se jouer seul sur un tablier du renard et les oies. Le principe du jeu consiste à éliminer pion par pion en sautant pour qu'il n'en reste plus qu'un

Éléments nécessaires : un plateau en forme de croix à 38 cases, 37 pions.

But : éliminer tous les pions sauf un.

LA REGLE

Préparation : posez les pions dans les trous de la tablette. Vous laisserez le trou central vide.

Le jeu : n'importe quel pion peut prendre le pion voisin en sautant par dessus, horizontalement ou verticalement, à condition de retomber immédiatement après dans un trou vide. Les pions pris sont enlevés du jeu. Efforcez-vous d'éviter de laisser des pions isolés qui seront ensuite inaccessibles.

Fin de la partie : au moment où le premier joueur s'est exclamé « Bingo » à juste titre, il gagne la partie et il prendra la direction du jeu dans la partie suivante. Si plusieurs joueurs ont dit « Bingo » au même moment, on tire au sort pour déterminer le gagnant.

Quelques fantaisies pour les professionnels : lorsque vous serez un bon joueur, vous vous amuserez à imaginer des problèmes :

- faire disparaître tous les pions sauf un, que vous essaierez de loger dans le trou central.
- dessiner avec les pions une lettre choisie à l'avance : « E » ou « I » par exemple, qui restera sur la tablette après que les autres pions auront été éliminés.





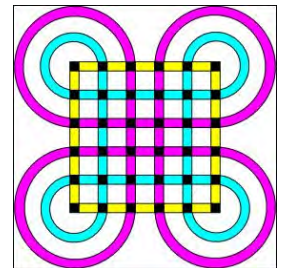
**ASIE
Indonésie**

Surakarta

Historique : Le nom de Surakarta vient de l'une des plus grande ville de Java. Cette cité s'appelait, avant la conquête des hollandais au XVIIème siècle, « Solo » mais ils la rebaptisèrent « Surakarta ». On pense donc que le jeu est postérieur au XVIIème siècle.

Éléments nécessaires : un plateau et 12 pions de chaque couleur.

But : capturer le plus grand nombre de pièces de l'adversaire.



LA REGLE

Position de départ : Placer ses pièces sur les 12 cases en bouts de plateau.

A tour de rôle chaque joueur déplace l'une de ses pièces de une case, cette case doit être libre. Il peut l'avancer ou la reculer dans n'importe quel sens y compris en diagonale même si ce n'est pas indiqué sur le plateau.

Prise : Pour prendre un pion adverse :

- On doit toujours emprunter une barre de lancement en premier lieu.
- On peut se déplacer d'autant de case que l'on veut avant la barre de lancement et après, pourvu qu'on ne passe au-dessus d'aucun pion
- Le pion attaquant s'arrêtera exactement sur la case du pion qu'il prend

En résumé, le pion va avancer sur une ligne d'autant de cases que nécessaire pour atteindre une barre de lancement, va suivre la barre de lancement puis continuer sa route dans la direction indiquée par la barre de lancement jusqu'à s'arrêter sur le pion adverse.

Le gagnant est celui qui a capturé le plus de pions de l'adversaire.





AFRIQUE Sahara

TARGUI

Histoire : on ne connaît pas exactement son origine. Cette variante du solitaire se joue directement dans le sable avec de petits cailloux. On pense qu'il est pratiqué par des Touareg, d'où son nom : un targui, des touareg !

Éléments nécessaires : un plateau rond de 12 cases et 11 pions.
But : éliminer tous les pions sauf un.

LA REGLE

Position de départ : Poser tous les pions sur les cases, une case reste donc vide.

Règle du jeu :

Le jeu consiste à faire sauter un pion par-dessus un autre contigu en suivant la ligne du cercle, la case d'arrivée devant être vide. Le pion ainsi sauté est retiré du jeu.

