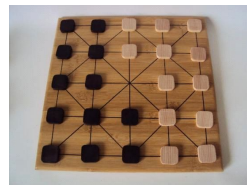


ALQUERQUE

Pratiqué depuis des siècles au Moyen-Orient, l'Alquerque ou « el quirkat » en arabe est né au moins 1 400 ans avant Jésus-Christ. Les Maures l'apportèrent avec eux quand ils envahirent l'Espagne. Il est toujours joué dans le Sahara.



Matériels

12 pions blancs
12 pions noirs
1 plateau & 1 règle

But du jeu - Prendre tous les pions de son adversaire.

Déroulement

Déplacement des pions :

Chaque joueur dispose de 12 pions de couleur différente. On déplace ses pions en suivant les lignes tracées, en se rendant vers un point d'intersection vide. Ces déplacements peuvent s'effectuer dans toutes les directions.

Prise des pions adverses

La capture se fait en sautant par-dessus le pion adverse. Le pion ainsi capturé est enlevé du jeu. Pour réaliser une prise, il faut que le pion adverse soit sur un point d'intersection voisin et que la case située immédiatement après soit vide.

Un pion peut enchaîner plusieurs prises tant qu'il réalise ces conditions. La prise est obligatoire : si un joueur a la possibilité de prendre un pion adverse et qu'il effectue un déplacement qui ne lui apporte aucune prise, son pion est retiré du jeu par son adversaire.

Un pion peut également être « soufflé » si le joueur ne réalise pas toutes les prises possibles. En cas de choix, la prise qui rapportera le plus de pions est obligatoire.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui a réussi à prendre tous les pions de l'adversaire.

Inconnue

Népal

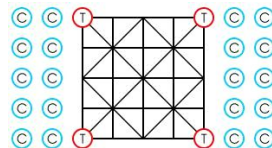
Chasse

2 joueurs

BAGHA-CHALOU

Le Bagha-chalou ou Bagh-Chal , le «jeu de la tactique du tigre» est la version népalaise du «Jeu du tigre» originaire du Sri-Lanka. Il fait partie de la vaste famille des jeux de chasse où chaque joueur ne possède pas le même nombre de pions que l'adversaire.

Traditionnellement il se joue avec des pions et un plateau en bronze. Il en existe de nombreuses variantes comme le Bagh-Bandi.



Matériels

20 pions chèvres
4 pions tigres
1 plateau & 1 règle

Préparation

La position de départ illustrée ci-dessus, diffère par rapport au jeu du Bagh-Bandi. Placez les quatre tigres aux quatre coins du plateau. La première chèvre est en général posée au milieu d'un côté.

But du jeu

Dévorer le plus de chèvres pour les tigres .
Immobiliser le tigre pour les chèvres.

Déroulement

Le joueur fait entrer ses chèvres une par une, sur les cases de son choix. Aucune chèvre ne peut se déplacer tant que toutes les autres n'ont pas été mises en jeu.

Les piles de chèvres ne sont pas autorisées.
Les chèvres commencent.

Déplacements

Chaque joueur déplace un pion à tour de rôle.
Les chèvres et les tigres se déplacent vers l'intersection voisine libre en suivant les lignes, dans toutes les directions.

Dévoré les chèvres

Les tigres peuvent dévorer les chèvres en sautant par-dessus si le point d'intersection sur lequel il vient s'installer est libre.

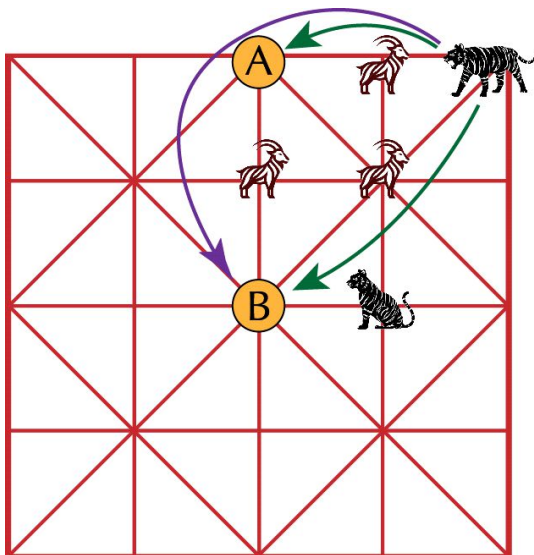
La chèvre est alors retirée du plateau.

Les prises peuvent s'enchaîner comme aux dames.

La capture n'est pas obligatoire.

Exemple de prise :

- le tigre 1 peut prendre la chèvre 1 en sautant en A ou la chèvre 2 en sautant en B ;
- soit les chèvres 1 et 3 en finissant en B ;
- soit les chèvres 2 et 3 en finissant en A ;
- le tigre 2 ne peut pas prendre la chèvre 3.



Inconnue

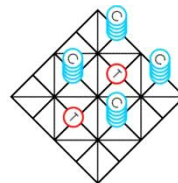
Ceylan

Chasse

2 joueurs

BAGH-BANDI

Jeu du Tigre , originaire du Sri-Lanka, est très populaire en Inde. Il fait partie de la vaste famille des jeux de chasse où chaque joueur ne possède pas le même nombre de pions que l'adversaire. Dans certaines régions, les tigres et les chèvres sont remplacés par des léopards et du bétail. Il en existe de nombreuses variantes comme le Bagha-Chal ou Bagha-chalou qui est sa version népalaise.



Matériels

20 pions chèvres
2 pions tigres
1 plateau & 1 règle

Préparation

Chacun place ses pions suivant le schéma ci-dessus:
Les chèvres sont rassemblées en quatre piles de 5.

But du jeu

Dévoré le plus de chèvres pour les tigres .
Immobiliser le tigre pour les chèvres.

Déroutement

Chaque joueur déplace un pion à tour de rôle.

Les chèvres et les tigres se déplacent vers l'intersection voisine libre en suivant les lignes, dans toutes les directions.

Le joueur possédant les chèvres fait entrer la première chèvre en jeu en la prenant sur le haut d'une pile, ensuite il pourra déplacer ce pion à nouveau sur le plateau ou un autre.

- On ne peut pas augmenter une tour de chèvres.

Dévorer les chèvres

Les tigres peuvent dévorer les chèvres en sautant par-dessus si le point d'intersection sur lequel il vient s'installer est libre. La chèvre est alors retirée du plateau.

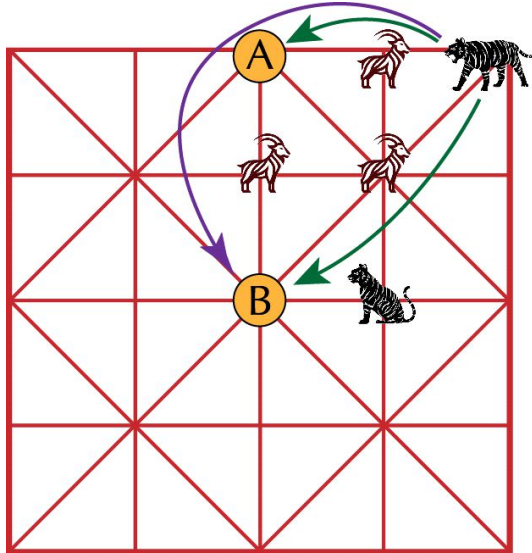
Si un tigre saute par dessus une pile de chèvres, il ne prend que la

première chèvre de la pile.

- Les prises peuvent s'enchaîner comme aux dames.
- La capture n'est pas obligatoire.

Exemple de prise :

le tigre 1 peut prendre la chèvre 1 en sautant en A ou la chèvre 2 en sautant en B ;
soit les chèvres 1 et 3 en finissant en B,
soit les chèvres 2 et 3 en finissant en A ;
le tigre 2 ne peut pas prendre la chèvre 3.



XIXe

France

Adresse

2 à 4 joueurs

BILLARD TOQUE D'OR



Matériels

24 palets,
une canne de billard.

But du jeu

Être le premier joueur à obtenir le score de 100 points.

Déroulement

Chaque joueur dispose de 6 palets en bois. Le premier joueur, tiré au sort, place un palet dans la zone de départ et tire à l'aide de la queue de billard dans la zone des toques.

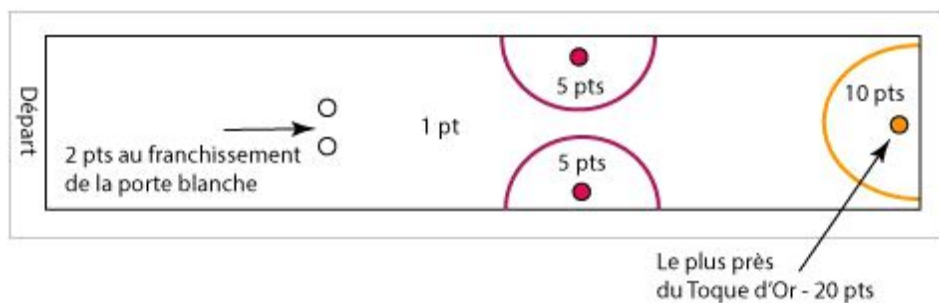
S'il passe au milieu des deux premières toques, il marque immédiatement 2 points, et passe la main au joueur suivant.

Lorsque tous les joueurs ont joué tous leurs palets, on compte les points: Un palet doit obligatoirement être passer par les deux premières toques blancs pour être comptabilisé, si ce n'est pas le cas il compte pour zéro.

On compte comme suit:

- 0 point pour tous les palets tombés dans la rigole.
- 1 point par palet resté sur la surface centrale de jeu.
- 5 points pour les palets qui touchent ou sont dans les cercles rouges.
- 10 points pour les palets qui touchent ou sont dans le cercle jaune.
- 20 points en plus sont donnés au joueur qui est le plus près du toque d'or (toque jaune).

Le premier joueur qui obtient un score de 100 points a gagné.



CORN HOLE

Tout le monde connaît la véritable origine du cornhole.

Les Allemands vous diront qu'ils l'ont inventé au 14^{ème} siècle, les Anglais y sont probablement pour quelque chose et même aux Etats Unis où le jeu a connu son véritable essor, les états du Kentucky, de l'Illinois, de l'Indiana, de Virginie, de l'Alaska et de l'Ohio se félicitent tous d'être à l'origine de son succès



Matériels

2 planches trouées,
4 sacs,
1 règle.

Le principe est simple comme un épi de maïs grillé
Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie.

Pour marquer des points vous devez lancer vos sacs sur la planche située en face de vous et si vos sacs tombent dans le trou vous marquez encore plus de points !

Déroulement d'une partie :

Placez-vous à 8 mètres de la planche (6 ou 7 mètres si vous débutez).

Tirez au sort le joueur qui commence.

Celui-ci lance ses 4 sacs à la suite en direction de la planche.

Si un sac touche le sol avant de retomber sur la planche il faut le retirer du jeu, celui-ci ne compte pas.

Une fois ses 4 sacs lancés c'est au tour du deuxième joueur de lancer ses sacs. Attention ! il ne faut pas retirer les sacs du premier joueur du jeu.

Une fois les 8 sacs lancés on compte les points :

Il se peut qu'en tombant sur la planche un sac pousse un autre sac dans le trou ou en dehors de la planche. Quoi qu'il arrive, une fois les 8 sacs lancés:

- Les sacs restant sur la planche valent 1 point
- Les sacs tombés dans le trou valent 3 points
- Les sacs tombés à l'extérieur de la planche valent 0 point

On ajoute à son compteur seulement les points qui dépassent ceux de l'autre joueur,

exemple:

- Le joueur A a mis 2 sacs sur la planche, un sac dans le trou et un sac dans l'herbe. Total = 5 points

- Le joueur B a mis 2 sacs sur la planche et 2 sacs dans le trou. Total = 8 points

- Le joueur B ajoute $8-5 = 3$ points à son compteur et le joueur A ne marque aucun point

C'est ensuite au joueur qui mène au score de lancer de nouveau en premier. En cas d'égalité c'est au joueur qui vient de revenir au score de lancer en premier.

Le premier joueur à 21 points gagne la partie, du moins la première manche...

MARRAKECH

Le marché aux tapis de la place de Marrakech est sur les dents: on va bientôt désigner le plus habile des marchands. Chacun d'entre eux va tenter d'avoir le plus grand nombre de ses tapis exposés en fin de partie tout en accumulant la plus grande fortune.



Matériels

Un plateau de jeu
 20 pièces de 1 (Grisées)
 20 pièces de 5 (Jaunes)
 Un pion en bois: le vendeur de
 tapis
 60 tapis

Mise en place

Le vendeur de tapis est disposé au centre du plateau.

Chaque joueur reçoit 30 dirhams (5 pièces de 1 et 5 pièces de 5).

- 2 ou 3 joueurs, chacun reçoit 15 tapis d'une même couleur.
- 4 joueurs chacun reçoit 12 tapis de même couleur.

Le dernier joueur qui a passé ses vacances au Maroc commence.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

A son tour, le joueur effectue les 4 actions suivantes:

- 1) Il fait tourner, s'il le souhaite, le vendeur de tapis d'un quart de tour.
- 2) Il lance le dés et déplace le vendeur de tapis du nombre de cases indiqué par le dés.
- 3) Si nécessaire, il paie sa dîme à un adversaire
- 4) Il pose un de ses tapis, à côté de la case du vendeur de tapis .

DEPLACEMENT D'ASSAM

Le joueur choisit le sens du déplacement du pion vendeur de tapis avant de lancer le dé ; il peut laisser le pion dans son orientation ou le tourner d'un quart de tour à droite ou à gauche mais il ne peut pas lui faire faire demi-tour !

Le joueur lance ensuite le dé et avance d'autant de cases que de babouches, en ligne droite (pas en diagonale) dans le sens initialement choisi.

Si le vendeur de tapis sort du marché, il suit le demi-tour indiqué par les flèches

bleues (les flèches ne comptent pas comme un point de déplacement).

PAIEMENTS DE LA DÎME ENTRE MARCHANDS

Si le vendeur de tapis finit son déplacement sur un tapis adverse, le joueur doit payer une dîme au propriétaire de ce tapis. La dîme due est égale au nombre de cases recouvertes par des tapis de même couleur et adjacentes entre elles à celle sur laquelle se trouve le pion :

Le montant à payer est équivalent au nombre de cases concernées. Les cases doivent avoir un côté commun. Par contre les cases en diagonale ne comptent pas. La case sur laquelle se trouve le pion compte aussi.

Le joueur n'a rien à payer si le vendeur de tapis finit son déplacement sur une case vide ou sur l'un de ses propres tapis.

POSE DES TAPIS

Le joueur pose ensuite un de ses tapis à côté de la case sur laquelle le pion est placé : son tapis doit longer un des 4 côtés de cette case.

Un tapis peut être posé sur:

- deux cases vides
- sur une case vide et une moitié de tapis (quelque soit sa couleur)
- sur deux moitiés de tapis différents.

Un tapis adverse ne peut être entièrement recouvert en une seule et même pose (il ne peut donc être entièrement caché que par 2 moitiés de tapis).

FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès que le dernier tapis est posé. Chaque moitié de tapis exposé (visible) et chaque dirham compte pour un point. Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

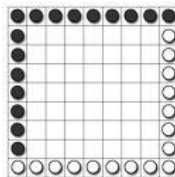
En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de dirhams qui l'emporte.

VARIANTE A DEUX JOUEURS

Chaque joueur reçoit 30 Dirhams et 24 tapis de 2 couleurs



MING-MANG



Matériels

Un plateau de 9x9
36 pions blancs 36 pions noirs

Le Mig-Mang ou Ming-Mang est un jeu tibétain traditionnellement pratiqué sur un plateau de jeu de Go. Nous vous proposons de le jouer sur un plateau de plus petite taille. Ming-Mang se traduit par "plusieurs yeux". Il est surtout joué par les aristocrates et certaines communautés de moines.

But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire.

Déroulement

Déplacements

A tour de rôle les joueurs déplacent un pion orthogonalement d'un nombre indéterminé de cases (comme la tour aux échecs) .

Les pions sont déplacés sur les lignes horizontales ou verticales pour atteindre une case libre, mais ne peuvent sauter par dessus un autre pion.

Capture des pions

Les captures sont réalisées par encadrement, une pièce ou une série de pièces prises en tenaille sont retirées du jeu , une pièce peut se déplacer sans risque entre deux pièces ennemies .

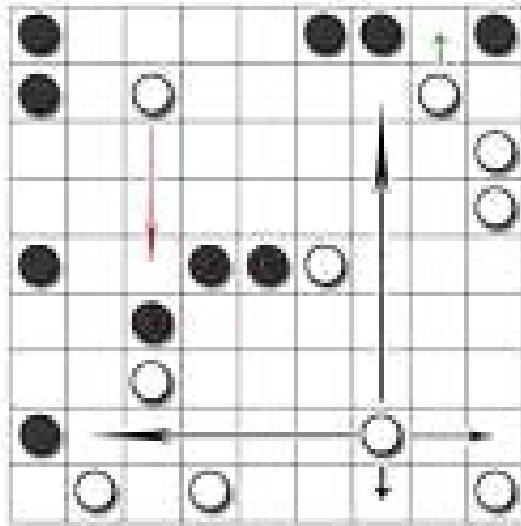
Les pions capturés sont remplacés par des pions de la couleur de celui qui vient d'effectuer la prise.

Le placement d'un pion entre deux pions adverses est possible mais si l'un de ces pions (adverses) fait un mouvement pour revenir ensuite seulement dans ce cas la prise sera effectuée.

Fin de partie

Le gagnant est celui qui capture le plus de pions.

La partie est nulle si le dernier pion d'un joueur est emprisonné dans un coin.



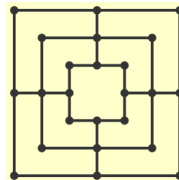
Moyen Âge

Europe

Réflexion

2 joueurs

MOULIN



Matériels

Un plateau de jeu
9 pions blancs
9 pions noirs

But du jeu

Capter les pions de l'adversaire en réalisant des alignements de trois pions.

Déroutement

Première phase de jeu

Chaque joueur va poser un de ses pions sur une intersection de son choix. Si un joueur réalise un alignement de trois pions, "faire un moulin", il retire un pion adverse de son choix.

Attention: dans cette phase de jeu, il n'y a pas de déplacement de pion. Lorsque tous les pions sont posés, on passe à la phase suivante.

Seconde phase de jeu

Chacun son tour, les joueurs vont déplacer un de leurs pions d'une intersection afin de réaliser un alignement.

Un pion se déplace d'une seule intersection à la fois, en suivant les traits du diagramme, et forcément vers une intersection libre.

- Lorsqu'un joueur n'a plus que 4 pions, il peut déplacer, à son tour, un de ses pions sur n'importe quelle intersection du jeu.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur ne possède plus que 2 pions, la partie est terminée.

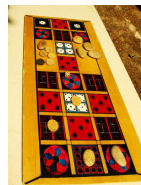
ROYAL D'UR

En 1920, un l'archéologue britannique Sir Leonard Woolley a découvert plusieurs plateaux de ce jeu dans des sépultures royales de la ville d'Ur, située en Irak actuel. Vraisemblablement on mettait des jeux dans les tombes pour que les défunts aient de quoi se distraire durant l'éternité.

C'est un des plus ancien jeu du monde pratiqué par les sumériens.. Il semble être l'ancêtre original du groupe des jeux de Backgammon.

A partir des plateaux de jeu et des accessoires, on a pu déduire les règles probables de ce jeu.

Les règles présentées ci-dessous ne sont en rien historiques mais elles nous semblent néanmoins plus intéressantes.



Matériels

- 14 pions
- 3 dés tétraèdre régulier
- 1 plateau
- 1 règle

But du Jeu

Capturer tous les pions adverses.

Déroulement d'une partie

Déplacements des pions

Au départ, les 7 pions soldats sont empilés devant leur entrée respective(D). Chaque joueur possède un camp correspondant aux 6 cases des lignes extérieures. La ligne centrale est commune aux deux joueurs. Les pions de chaque joueur ont leur propre parcours (trait noir pour les noirs et trait bleu pour les blancs). Les pions d'un joueur ne peuvent pas pénétrer dans le camp adverse, sauf s'ils sont prisonniers. On lance le dés chacun son tour et on avance l'un des pions du nombre de cases indiquées par le dé. Si on obtient un 6 avec le dé, on n'avance aucun pion et on passe son tour.

Capture des pions

Dès qu'un pion entre sur le champ de bataille (cases centrales) il doit essayer de faire des prisonniers. Pour cela il suffit de finir son

déplacement sur la même case qu'un pion adverse. Au tour suivant, on peut ainsi le déplacer en même temps que son pion et ce jusqu'à la dernière case de son parcours (A). S'il y parvient il sort définitivement le pion adverse du jeu et son propre pion devient pion officier

Soldats/Officiers

Au départ tous les pions sont des soldats, c'est à dire qu'ils ne peuvent qu'avancer dans le sens des flèches.

Quand un pion parvient à faire son parcours et termine sur la case d'arrivée, il ne sort pas du jeu mais devient officier (même quand il n'a réalisé aucune capture). On le retourne pour qu'apparaisse sa marque distinctive et à ce moment là il peut avancer ou reculer sur le plateau de jeu, mais comme le soldat, il peut être capturé par n'importe quel pion adverse qui vient terminer son coup de dé sur sa case.

Délivrer un (ou des) prisonniers

Pour libérer un de ses pions, il suffit de terminer sa course sur un pion qui a fait sa capture. Au tour suivant, on repart avec le pion adverse, en libérant ainsi son propre pion.

On peut empiler plusieurs de ses pions sur la même case mais dans tous les cas on ne peut avancer qu'un seul des ses pions.

SHUFFLEBOARD

La famille des jeux où l'on fait glisser des palets sur une surface lisse existe dans de nombreux pays du monde. On trouve au Québec et au Canada différentes formes de règles de ce jeu. Certains plateaux font plus de 2 m (dessinés au sol sur du béton) et se jouent avec des cannes pour pousser les grosses assiettes en résine. Ces jeux sont sans doute d'origine européenne; ils présentent des similitudes avec le billard irlandais et le jeu de l'assiette. Mais il est amusant de noter que les tribus indiennes du nord des Amériques jouaient à faire glisser sur les rivières gelées des baguettes en os ornées d'une plume. Il s'agissait alors de lancer sa baguette plus loin que les autres joueurs.



Matériels

- 2 series de 5 palets
- 1 piste de lancée
- 1 règle

But du jeu

Être le premier joueur à marquer 10 points, en plaçant le maximum de palets de sa couleur dans les zones à points.

Déroulement d'une manche

Chaque joueur dispose de 5 palets.

Les joueurs lancent à tour de rôle un de leurs palets.

- Un palet qui sort du jeu n'est pas rejoué pendant ce tour.
- On peut pousser et sortir tout palet adverse sur la planche avec un des siens.

Lorsque tous les palets sont lancés on compte les points ainsi:

- Un palet dépassant ou se situant sur la première ligne vaut 1 point.
- Un palet dépassant ou se situant sur la deuxième ligne vaut 2 points.
- Un palet en équilibre qui dépasse du bout de la planche vaut 3 points.
- Tous les palets hors du plateau central valent 0 points

Les joueurs démarrent alternativement les manches suivantes.