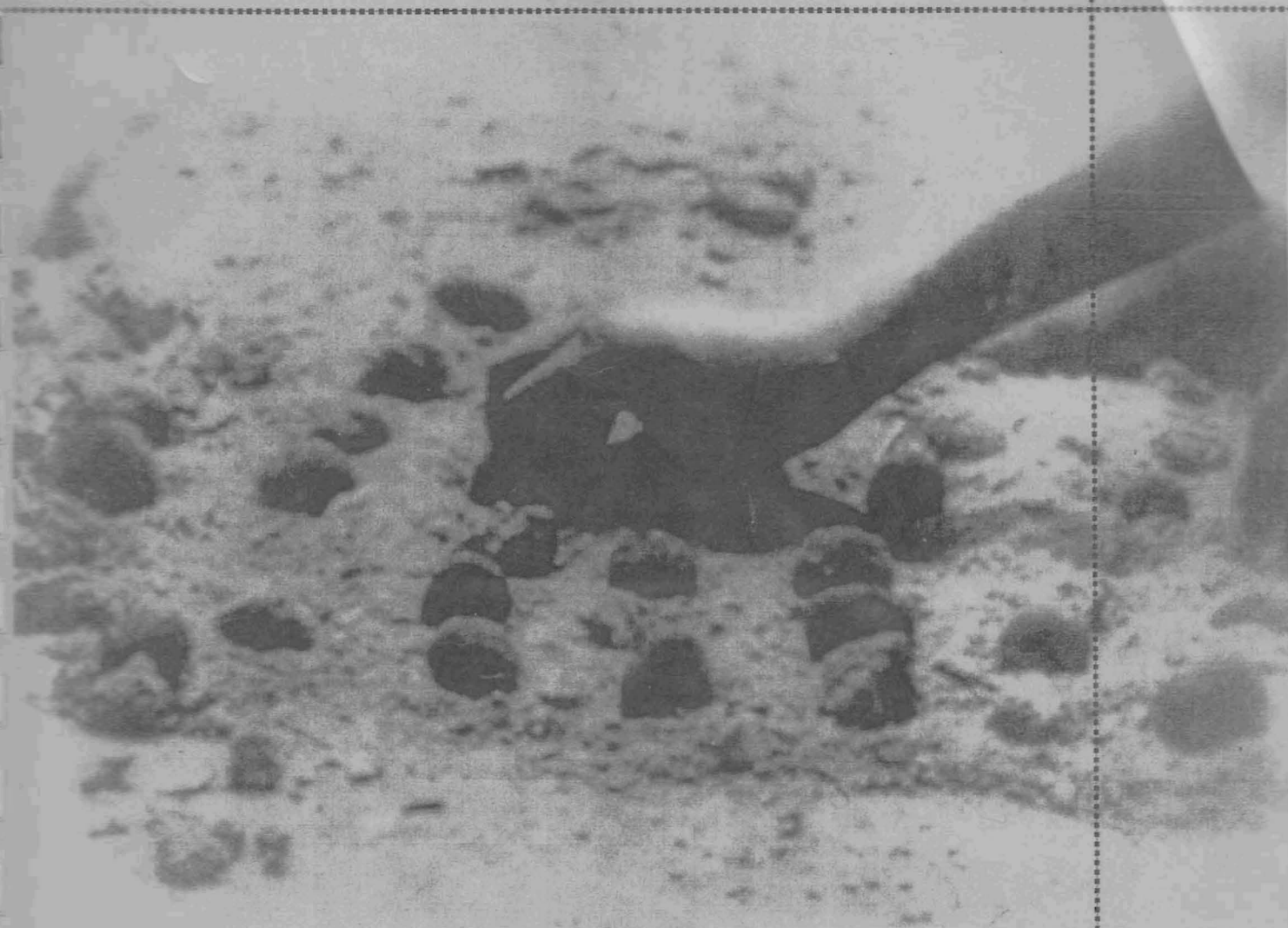


Livret jeux du monde

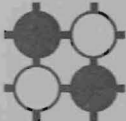
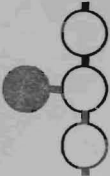
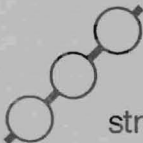
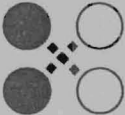
une compilation des règles de jeux pratiquées
par différents peuples du monde.



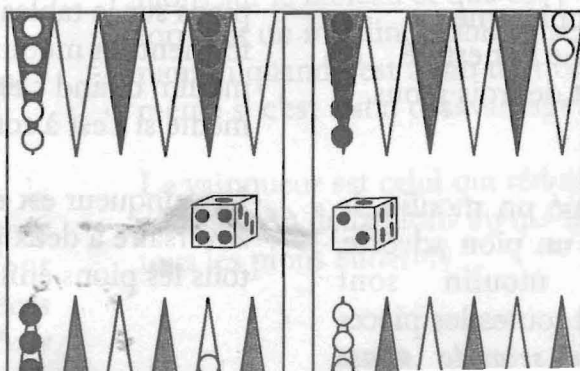
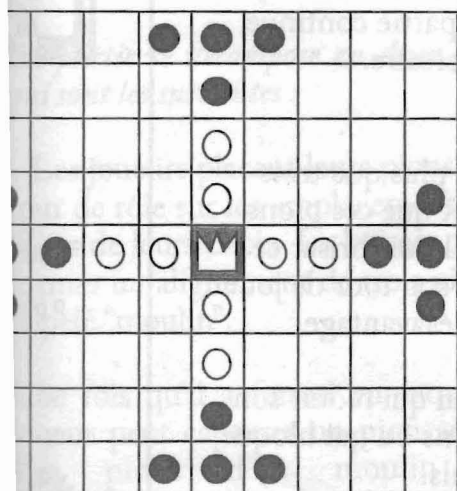
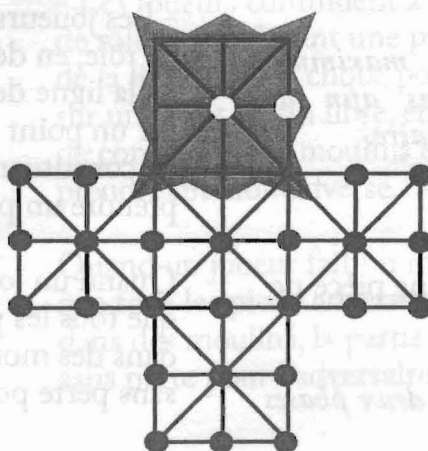
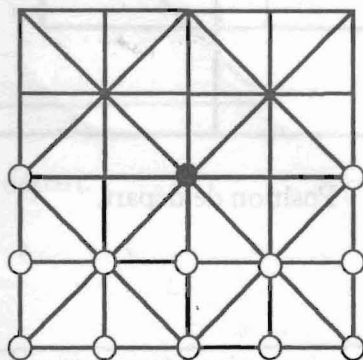
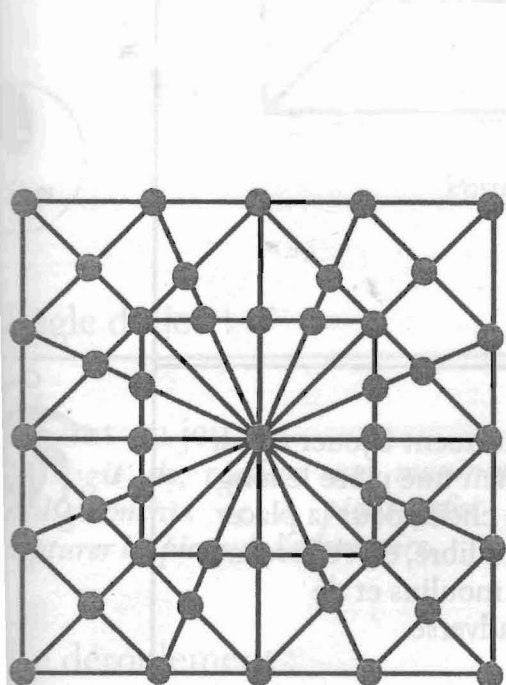
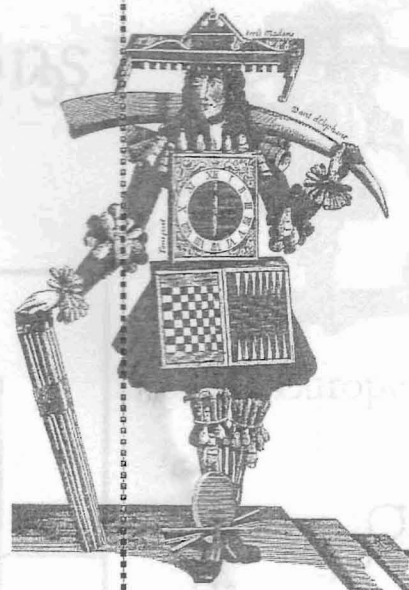
Approfondissement : construire et jouer



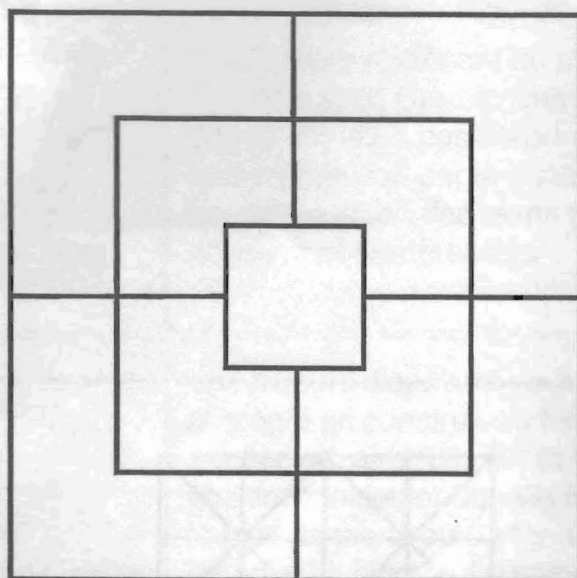
Explication des symboles

 stratégie par affrontement	Les joueurs disposent du même nombre de pions. Une stratégie peut être envisagée dès le départ car les pions de jeu ont leurs positions initiales. La victoire est recherchée soit par la prise d'une pièce symbolique, soit par l'élimination des pions adverses. Les formes de prises sont nombreuses. ex. : Échecs, Dames...
 stratégie par arrangement	Les joueurs disposent du même nombre de pions. La stratégie se construit au fur et à mesure des coups joués par l'adversaire. Les pions n'ont pas forcément de positions initiales. Suivant le jeu, le but est de posséder le plus de pions ou de territoire, de poser son pion sur un objectif, bloquer l'adversaire... ex. : Othello, Go...
 stratégie par chasse	Les joueurs ne disposent pas du même nombre de pions et ont des objectifs différents. Généralement, l'un cherche à éliminer les pions en nombre et l'autre à bloquer le ou les pions de l'adversaire ou envahir un espace de jeu. ex. : Assaut, Juroku Musashi...
 stratégie par alignement	C'est généralement un jeu de stratégie par arrangement où l'objectif est de faire un alignement. ex. : Marelle, Morpion...
 stratégie sur parcours	Les joueurs déplacent leurs pions vers un but le plus rapidement possible. ex. : Five field kono, dames chinoises, ...

Jeux d'Europe



Le Moulin à 9 pions



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de réaliser un maximum d'alignements de 3 pions afin de capturer les pions de l'adversaire.

Le déroulement :

Au début de la partie, aucune pièce ne figure sur le tableau.

La partie se décompose en deux phases qui sont les suivantes :

- Les joueurs placent leurs pions à tour de rôle sur les emplacements libres de leurs choix. Le but est de former un alignement de trois pions, appelé "moulin".

Une fois qu'il a formé un moulin, le joueur peut capturer un pion adverse. Les pions d'un moulin sont invulnérables. Quand toutes les pièces sont en piste, la seconde phase

- Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle, en déplaçant une pièce le long de la ligne de son choix, pour la placer sur un point voisin libre, en s'efforçant de constituer des moulins et de prendre un pion adverse.

Quand un joueur fait un moulin et que tous les pions adverses sont déjà dans des moulins, la partie continue sans perte pour l'adversaire.

Quand un joueur n'a plus que trois pions sur le tableau et que ces pions forment un moulin, il doit briser ce moulin quand c'est à son tour de jouer, même si c'est à son désavantage.

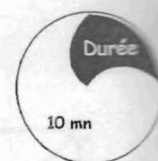
Le vainqueur est celui qui réduit son adversaire à deux pions ou qui bloque tous les pions ennemis.



Europe



stratégie
par alignement

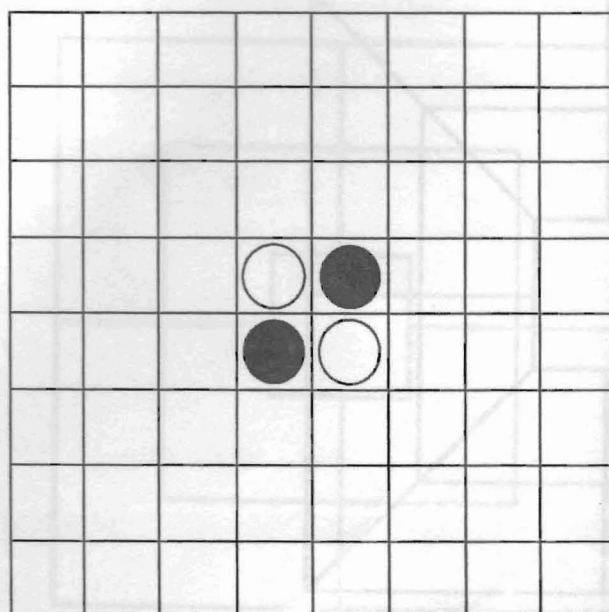


9 pions

9 pions



Le Reversi



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Avoir le maximum de pions à sa couleur sur le plateau.

Au début de la partie, les pions sont disposés comme sur la figure ci-dessus.

Le déroulement :

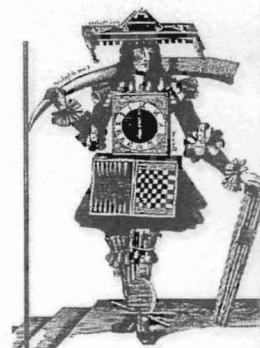
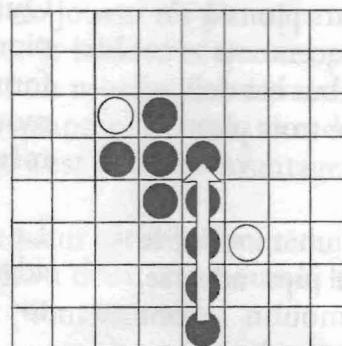
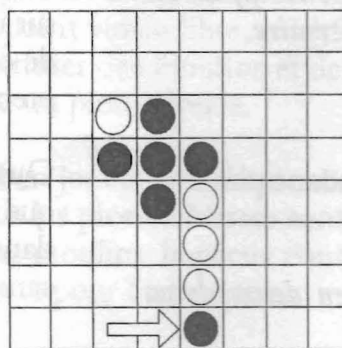
A son tour, chaque joueur pose un seul pion à sa couleur sur le plateau.

Le pion doit être posé de façon à entourer un ou plusieurs pions adverses, pour permettre de les retourner après avoir joué.

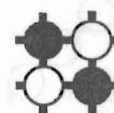
S'il ne peut pas, il passe son tour.

Un pion peut entourer une ou plusieurs rangées de pions adverses en un seul tour de jeu. Une rangée se compose d'un ou plusieurs pions de la même couleur disposés en ligne.

La partie est finie lorsque le plateau est entièrement recouvert, ou bien lorsque personne ne peut plus jouer.



Grande-Bretagne



stratégie par arrangement

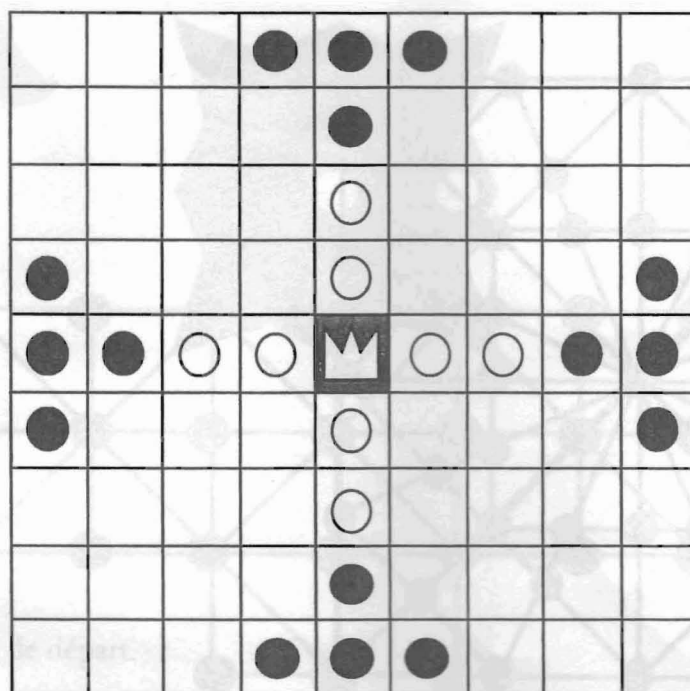


de 7 ans

64 pions
noirs et
blancs



Le Tablut



Position de départ.

Règle du jeu :

L'un des joueurs dispose d'un roi et de 8 soldats blancs (les Suédois) ; l'autre dispose de 16 soldats noirs (les Moscovites).

Le but du jeu :

- Pour les blancs : conduire le roi sur un bord du plateau,

- Pour les noirs : immobiliser le roi entre 4 de ses soldats.

Les déplacements :

Chaque pièce se déplace horizontalement et verticalement d'un nombre quelconque de cases libres (comme la tour aux échecs). Les déplacements ne sont limités que par les cases occupées.

La case centrale correspond au trône du roi. Il est le seul à pouvoir s'y placer. Les autres pions ont le droit de la traverser mais n'ont pas le droit de s'y arrêter.

La prise :

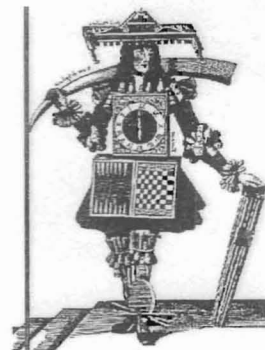
Un pion est pris lorsqu'il est encadré par 2 pions adverses. Par contre, un pion peut se placer entre 2 pions adverses sans se faire prendre.

Pour capturer le roi et gagner la partie quand on a les noirs, il faut l'encadrer avec 4 pions ou 3 pions et la case centrale.

Pour les blancs, dès qu'un accès est possible, le joueur annonce "Raichi" afin de prévenir son adversaire du danger. Si 2 accès sont possibles, la partie est gagnée pour les blancs.

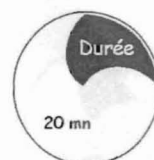
Variante :

Afin d'équilibrer les forces, on peut :
- ralentir la marche du roi (il ne peut alors se déplacer que d'une case à la fois),
- interdire au roi de participer à la prise des pions.



France
Laponie

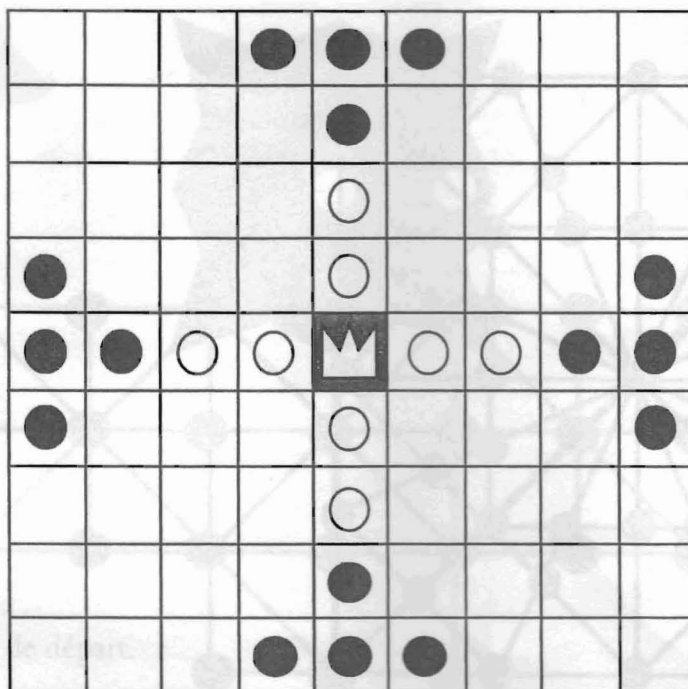
stratégie
par
chasse



16 pions ●
8 pions ○
+ 1 roi
blanc



Le Tablut



Position de départ.

Règle du jeu :

L'un des joueurs dispose d'un roi et de 8 soldats blancs (les Suédois) ; l'autre dispose de 16 soldats noirs (les Moscovites).

Le but du jeu :

- Pour les blancs : conduire le roi sur un bord du plateau,

- Pour les noirs : immobiliser le roi entre 4 de ses soldats.

Les déplacements :

Chaque pièce se déplace horizontalement et verticalement d'un nombre quelconque de cases libres (comme la tour aux échecs). Les déplacements ne sont limités que par les cases occupées.

La case centrale correspond au trône du roi. Il est le seul à pouvoir s'y placer. Les autres pions ont le droit de la traverser mais n'ont pas le droit de s'y arrêter.

La prise :

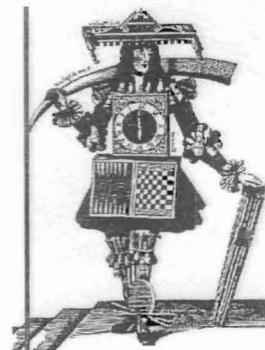
Un pion est pris lorsqu'il est encadré par 2 pions adverses. Par contre, un pion peut se placer entre 2 pions adverses sans se faire prendre.

Pour capturer le roi et gagner la partie quand on a les noirs, il faut l'encadrer avec 4 pions ou 3 pions et la case centrale.

Pour les blancs, dès qu'un accès est possible, le joueur annonce "Raichi" afin de prévenir son adversaire du danger. Si 2 accès sont possibles, la partie est gagnée pour les blancs.

Variante :

Afin d'équilibrer les forces, on peut :
- ralentir la marche du roi (il ne peut alors se déplacer que d'une case à la fois),
- interdire au roi de participer à la prise des pions.



France
Laponie

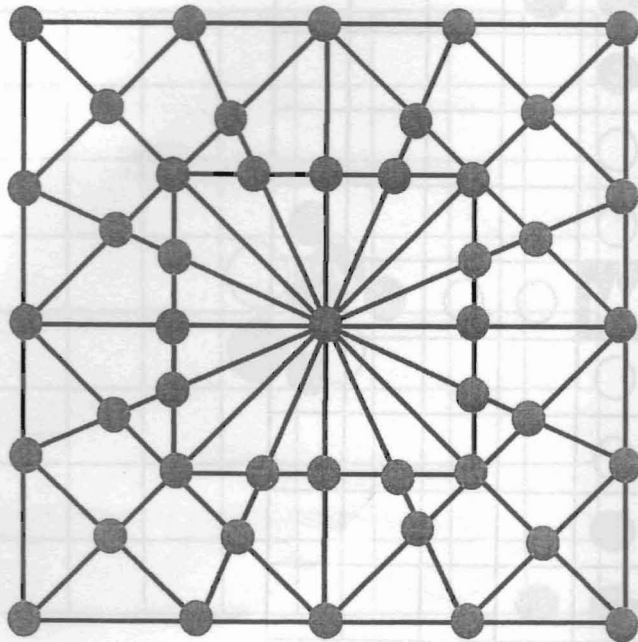
stratégie
par
chasse



16 pions ●
8 pions ○
+ 1 roi
blanc



Le Tonkin



Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de réaliser un alignement sur une ligne complète de 3, 5 ou 7 pions.

Le déroulement :

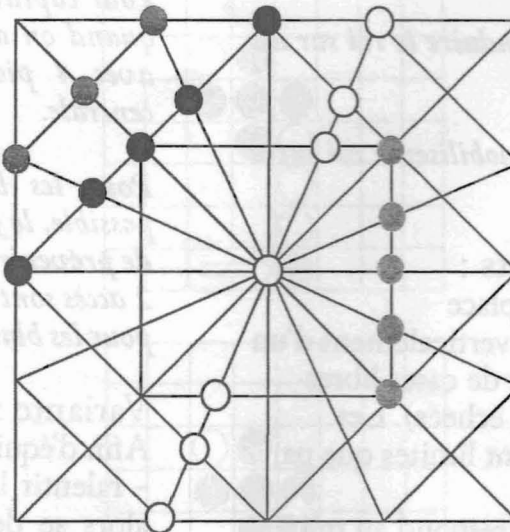
Au début de la partie, aucun pion ne figure sur le plateau.

La partie se décompose en deux phases qui sont les suivantes :

- Les joueurs placent leurs pions à tour de rôle sur les emplacements libres de leurs choix.

Une fois que tous les pions sont en jeu, si aucun alignement gagnant n'a été réalisé, la seconde phase commence.

- Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle, en déplaçant un pion le long de la ligne de son choix, pour la placer sur un point voisin libre.



4 exemples d'alignements gagnants



Europe



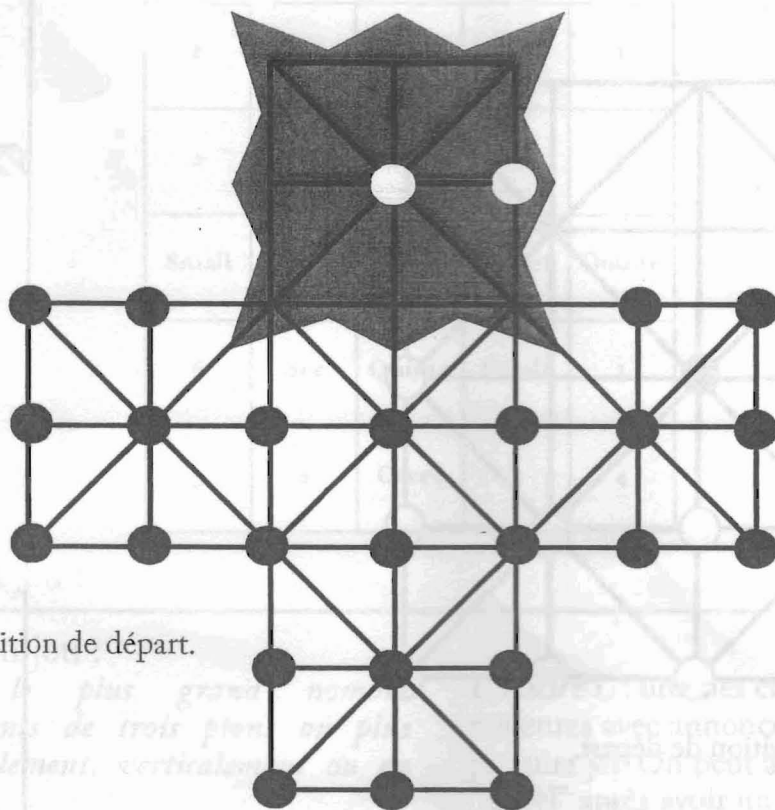
10 pions



10 pions



L'Assaut ou la citadelle



Position de départ.

Règle du jeu :

Dans ce jeu, deux officiers tentent de défendre une forteresse face à 24 soldats. Au départ, les officiers sont placés n'importe où sur les 9 points de la forteresse. Les 24 soldats sont placés sur le reste du plateau (comme sur la figure ci-dessus.)

Le but du jeu :

- Pour les soldats : il s'agit d'envahir la forteresse et donc d'en occuper les 9 points ou d'immobiliser les 2 officiers.

- Pour les officiers : il s'agit de prendre le maximum de soldats pour les empêcher de s'emparer de la forteresse. Les soldats commencent.

Les déplacements :

- Les soldats :

*Ils se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide.

*Ils se dirigent uniquement vers la forteresse, en ligne droite ou en diagonale.

*Dans la forteresse, ils peuvent bouger dans tous les sens.

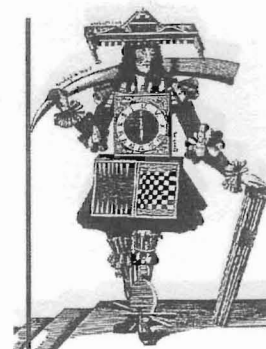
- Les officiers :

*Ils peuvent se déplacer en tous sens d'un point d'intersection à la fois.

*Ils peuvent capturer les soldats en sautant par-dessus pour atterrir sur un point d'intersection libre.

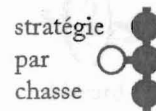
*Ils doivent enchaîner les prises lorsque c'est possible.

*Un officier peut être "soufflé" (retiré du jeu), s'il n'effectue pas toutes les prises possibles.



France

stratégie
par
chasse



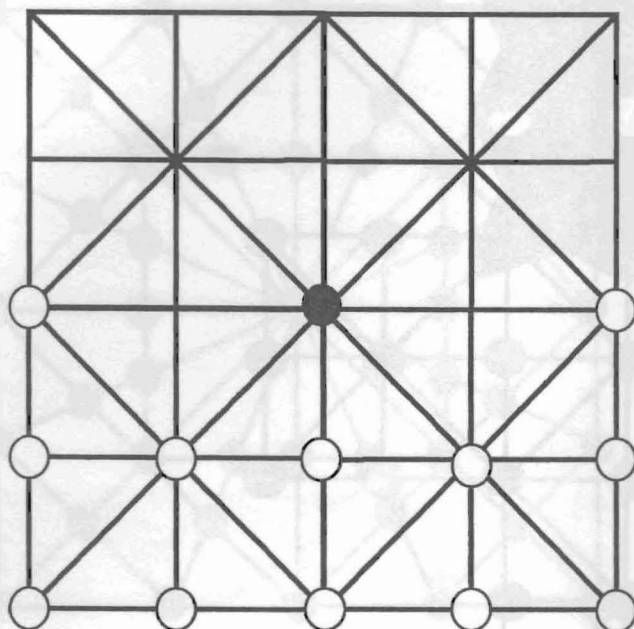
24 pions



2 pions



De Cercar La Liebre



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

- Pour le lièvre: il s'agit de capturer les chasseurs.
- Pour les chasseurs: le but est d'immobiliser le lièvre.

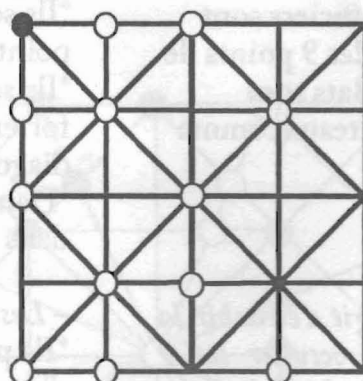
Les déplacements :

- Le lièvre commence en premier, il se déplace d'un segment vers un point d'intersection voisin vide, dans une direction quelconque.
- Les chasseurs se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide et doivent encercler le lièvre pour l'immobiliser.

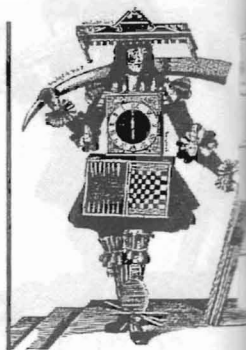
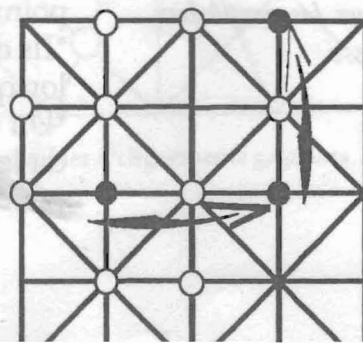
La prise :

Le lièvre saute pour prendre un chasseur. Celui-ci doit être sur un point d'intersection voisin et le point d'intersection situé immédiatement après doit être vide. Le chasseur sauté

Le lièvre peut enchaîner plusieurs sauts dans un même mouvement, sur une ligne droite ou brisée.



Dans l'exemple ci-dessus, le lièvre a perdu, car il ne peut plus se déplacer.



Espagne

stratégie
par
chasse



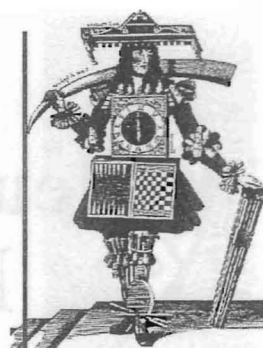
1 pion

12 pions



La Linotte

1	3	Appel	4	6
2	Carré	Sec	Full	5
Small	Full	Yam	Appel	Quinte
6	Sec	Quinte	Small	1
3	2	Carré	5	4



France



Hasard
raisonné

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Réaliser le plus grand nombre d'alignements de trois pions ou plus (horizontalement, verticalement ou en diagonale).

Le déroulement :

Pour poser un pion sur le jeu, il faut réaliser des combinaisons à l'aide de 5 dés.

Un tour de jeu comprend jusqu'à trois jets. Si une combinaison apparaît, le joueur place un de ses pions sur une case libre correspondant à celle-ci. Il passe alors la main à l'adversaire.

Si aucune combinaison n'apparaît au bout des trois jets, la main passe à l'adversaire.

Les combinaisons majeures :

Le FULL : 3 dés identiques + 2 dés identiques (ex : 5,5,5,6,6)

La QUINTE : suite de cinq dés (ex : 1,2,3,4,5)

Le CARRE : 4 dés identiques (ex : 2,2,2,2,3)

Le SMALL : somme des points des 5 dés inférieure à 9 (ex : 3,2,1,1,1)

Le YAM : 5 dés identiques (ex : 3,3,3,3,3)

Autres combinaisons :

L'APPEL : une des cinq combinaisons majeures avec annonce d'appel après le premier jet. On peut annoncer un "appel" après avoir un sec à condition de relancer au moins un des dés formant la combinaison majeure (identique ou différente). Si l'appel n'est pas réalisé, aucun pion n'est posé.

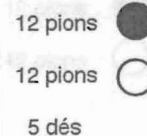
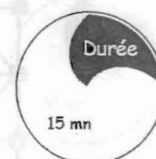
Le BRELAN : 3 dés identiques (ex : 6,6,6,5,3). Ils sont symbolisés sur la grille par les chiffres de 1 à 6.

Un joueur n'est jamais obligé de poser un pion. Si la combinaison réalisée peut convenir pour différentes cases de la grille, le joueur peut choisir la case qui l'intéresse le plus. (ex : 1,1,1,1,1 peut convenir pour le YAM, le SMALL, le CARRE, le FULL ou 1)

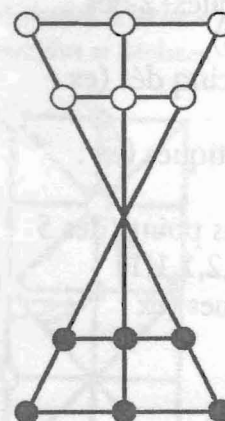
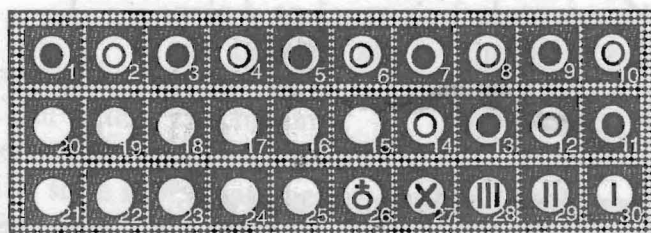
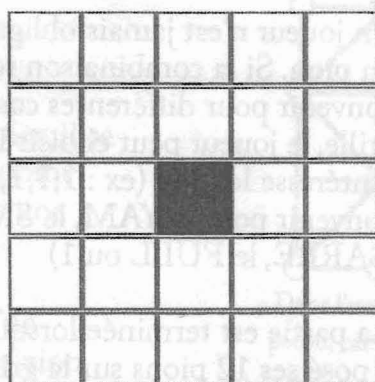
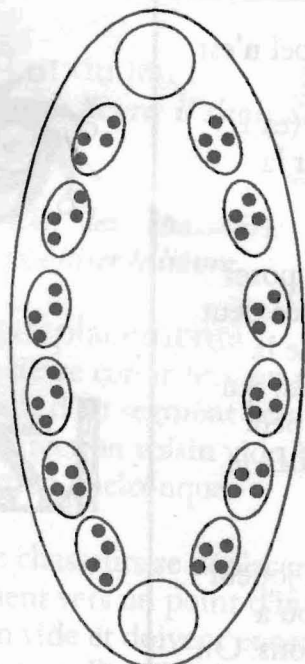
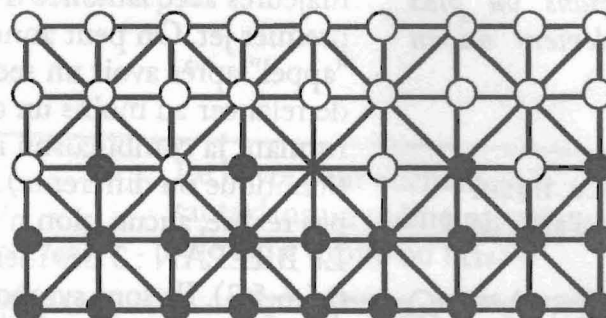
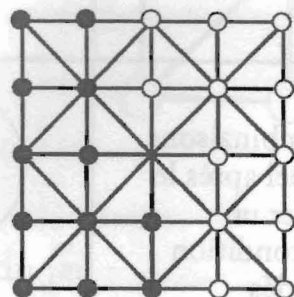
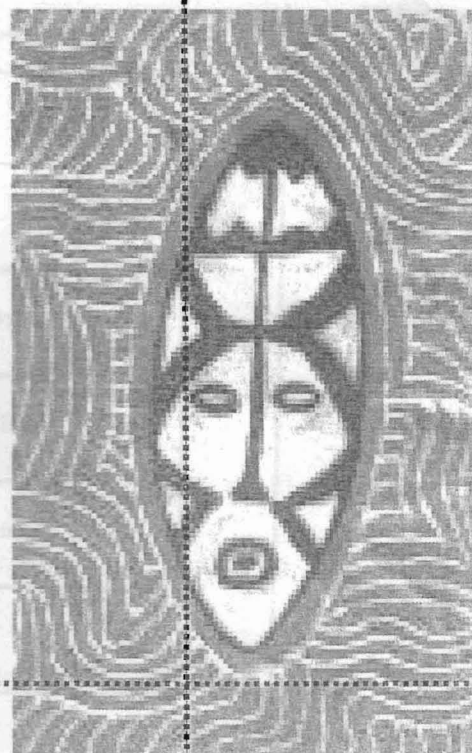
La partie est terminée lorsqu'un joueur a posé ses 12 pions sur la grille ou a réalisé un alignement de cinq pions. On procède alors au décompte des points : alignement de 3 pions = 1 pt, 4 pions = 2 pts et 5 pions = 3 pts, celui qui en totalise le plus gagne la partie.

Note :

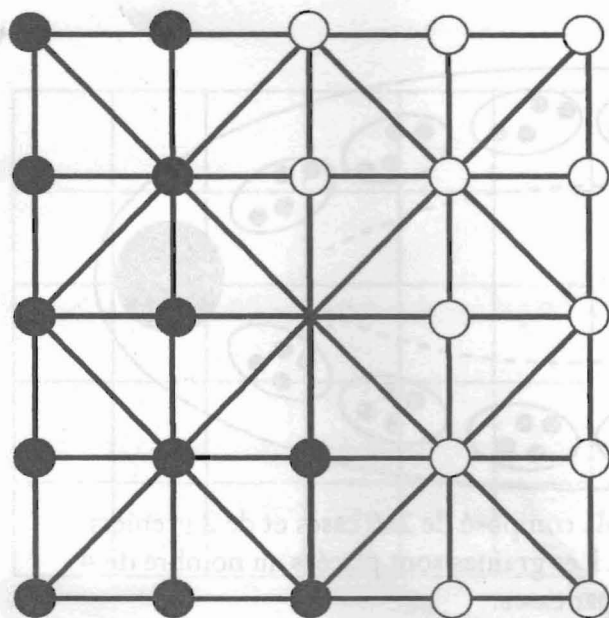
Une variante de la linotte peut se jouer à trois, avec 8 pions chacun. La règle



Jeux d'Afrique et du Moyen-Orient



L'Alquerque



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire.

Le déplacement :

Les pions se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide, dans une direction quelconque.

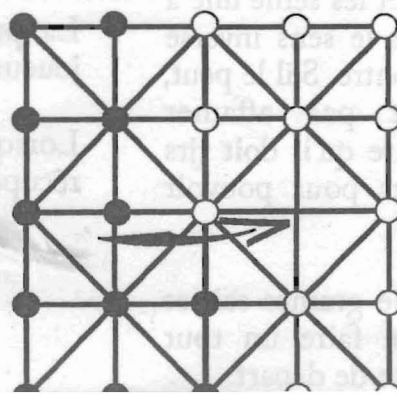
Quand un total de 5 pions a été pris, les deux adversaires ne peuvent plus jouer en arrière.

La prise :

Un pion peut sauter pour prendre un pion adverse. L'ennemi doit être sur un point d'intersection voisin et le point d'intersection situé immédiatement après doit être vide. Le pion sauté est sorti immédiatement du jeu et ne sera plus utilisé.

Un pion peut enchaîner plusieurs sauts dans un même mouvement, sur une ligne droite ou brisée, si des pions adverses sont régulièrement espacés, en laissant des intersections vides entre eux.

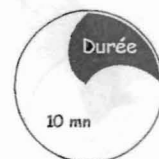
La prise est obligatoire. Lorsqu'un joueur néglige une prise, son adversaire peut le laisser réaliser un autre déplacement, puis lui souffler le pion qu'il aurait dû prendre. Le pion soufflé est sorti du jeu, comme s'il était pris.



Moyen-Orient



stratégie par affrontement



Durée

10 mn



à partir de 7 ans

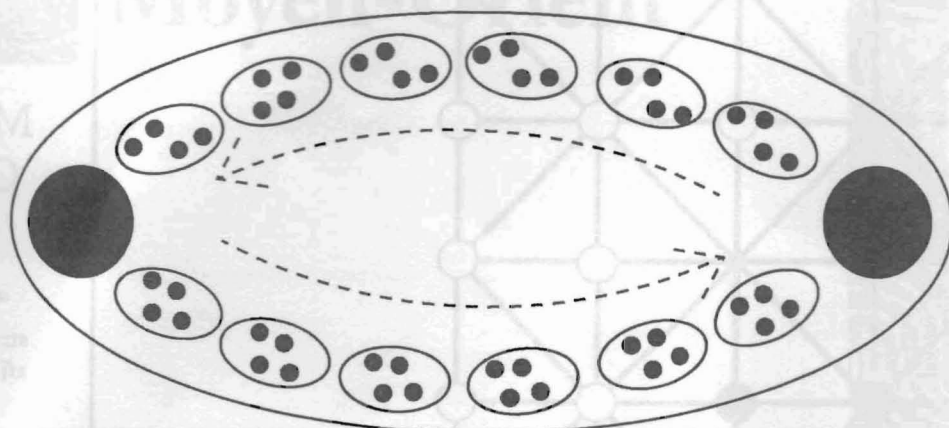
12 pions



12 pions



L'Awalé



Ce jeu se pratique sur un mancala composé de 2x6 cases et de 2 greniers placés aux extrémités du plateau. Les graines sont placées au nombre de 4 par cases.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de récolter un maximum de graines dans son grenier.

Le déplacement :

Les graines sont placées dans le jeu à raison de 4 par case (cf dessin). Chaque joueur a pour territoire l'ensemble des 6 cases de la rangée placée face à lui.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur doit choisir le contenu d'une case de son territoire et les sème à une en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. S'il le peut, le joueur ne doit pas affamer l'adversaire (c'est-à-dire qu'il doit tjrs lui rester des graines pour pouvoir jouer).

Lorsque le nombre de graines saisies permet au joueur de faire un tour complet, il saute la case de départ.

La récolte :

Elle s'effectue lorsque la dernière graine semée amène le nombre de graines de la case à 2 ou 3 dans le territoire adverse. Le joueur capture les graines de la case atteinte. Les cases précédentes du semis qui satisfont les critères sont également capturées.

La partie se termine quand un des joueurs ne peut plus jouer.

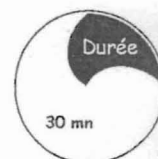
Lorsque la partie est terminée, chacun récupère les graines de son territoire.



Afrique
Occidentale



stratégie par
affrontement

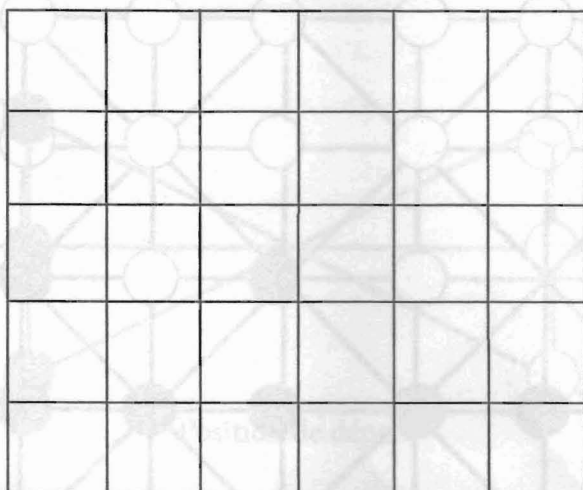


à partir de **7** ans

48 graines



Le Dra



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de former des alignements de trois pions. Une fois qu'il a formé un alignement, le joueur peut capturer un pion adverse. Les pions d'un alignement sont invulnérables.

Le déroulement :

La partie se décompose en deux phases qui sont les suivantes :

1) Les joueurs placent leurs pions à tour de rôle dans les cases libres de leur choix. Pendant cette phase, aucune prise n'est faite.

Quand toutes les pièces sont en piste, la seconde phase commence.

2) Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle, en déplaçant une pièce dans une case voisine libre, en s'efforçant de constituer des alignements et de prendre un pion adverse.

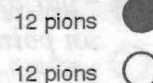
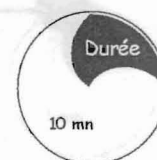
Quand un joueur n'a plus que trois pions sur le tableau et que ces pions sont alignés, il doit briser cet alignement quand c'est à son tour de jouer, même si c'est à son désavantage.

Le vainqueur est celui qui réduit son adversaire à deux pions ou qui bloque tous les pions ennemis.

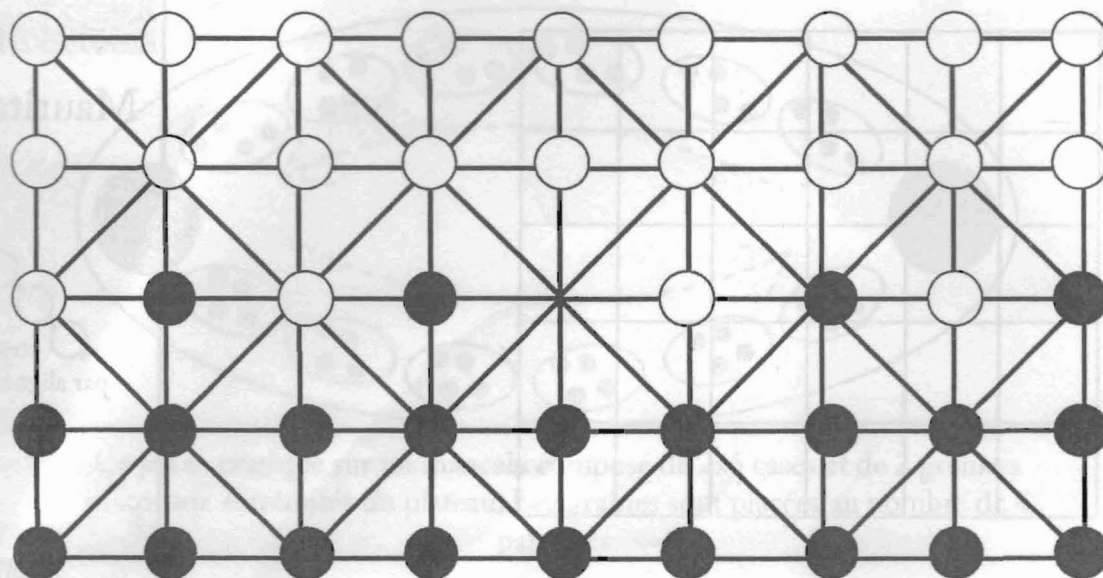
Quand un joueur fait un alignement et que tous les pions adverses sont déjà alignés, la partie continue sans perte pour l'adversaire.



Mauritanie



Le Fanorona



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Le jeu consiste à prendre tous les pions de l'adversaire.

Les pions blancs commencent en premier

- par éloignement : un pion qui s'éloigne d'un point près duquel se trouvent un ou plusieurs pions les retire du jeu.

Le déplacement :

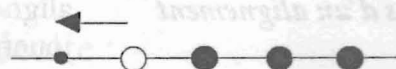
Les joueurs déplacent tour à tour un pion vers une position voisine vide en suivant les lignes du tracé.

Le joueur qui commence pousse son pion sur la position centrale vide et prend un ou plusieurs pions selon qu'il ouvre de face, en biais, ou de côtés.

La prise :

- par approche : un pion qui avance vers un point vide auprès duquel se trouvent un ou plusieurs pions adverses alignés les retire du jeu.

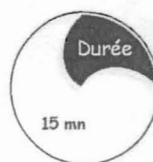
Quand un déplacement permet de prendre deux alignements, celui qui comporte le plus de pions est retiré du jeu. Un pion peut enchaîner plusieurs prises dans un même mouvement, en changeant à chaque fois de direction. Dans son mouvement, il ne peut revenir sur une place qu'il a déjà occupé. Quand aucune prise n'est possible, on avance d'un point le pion de son choix.



Madagascar



stratégie par
affrontement



7 ans

22 pions

22 pions





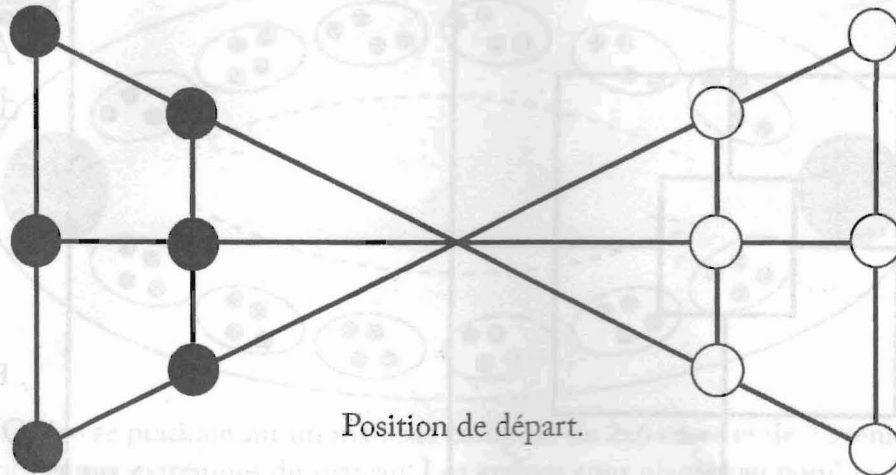
Le Felli



Maroc



stratégie par
affrontement



Règle du jeu :

Le but du jeu :
Il s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire.

Un pion peut enchaîner plusieurs sauts dans un même mouvement, sur une ligne droite ou brisée, si des pions adverses sont régulièrement espacés, en laissant des intersections vides entre eux.

Le déplacement :
 Les pions se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide, dans une direction quelconque.

Les pièces sont promues "dames" si elles parviennent aux extrémités.

La prise :
 Un pion peut sauter pour prendre un pion adverse. L'ennemi doit être sur un point d'intersection voisin et le point d'intersection situé immédiatement après doit être vide. Le pion sauté est sorti immédiatement du jeu et ne sera plus utilisé.



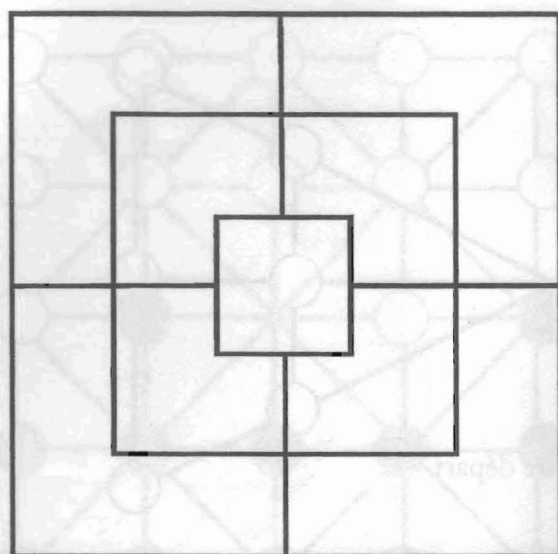
à partir de **7** ans

6 pions

6 pions



Le Fettas



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de former des alignements de trois pions. Une fois qu'il a formé un alignement, le joueur peut capturer un pion adverse. Les pions d'un alignement sont invulnérables.

Le déroulement :

Au début de la partie, aucune pièce ne figure sur le tableau.

La partie se décompose en deux phases qui sont les suivantes :

Les joueurs placent leurs pions à tour de rôle sur les emplacements libres en commençant par le carré le plus éloigné, et ainsi de suite.

Une fois qu'il a formé un alignement, le joueur peut capturer un pion adverse.

Quand toutes les pièces sont en piste, la seconde phase commence :

Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle, en déplaçant une pièce le long de la ligne de son choix, pour la placer sur un point voisin libre, en s'efforçant de constituer des alignements et de prendre un pion adverse.

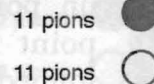
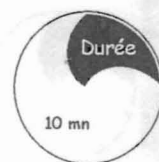
Quand un joueur fait un alignement et que tous les pions adverses sont déjà alignés, la partie continue sans perte pour l'adversaire.

Quand un joueur n'a plus que trois pions sur le tableau et que ces pions forment une ligne, il doit la briser quand c'est à son tour de jouer, même si c'est à son désavantage.

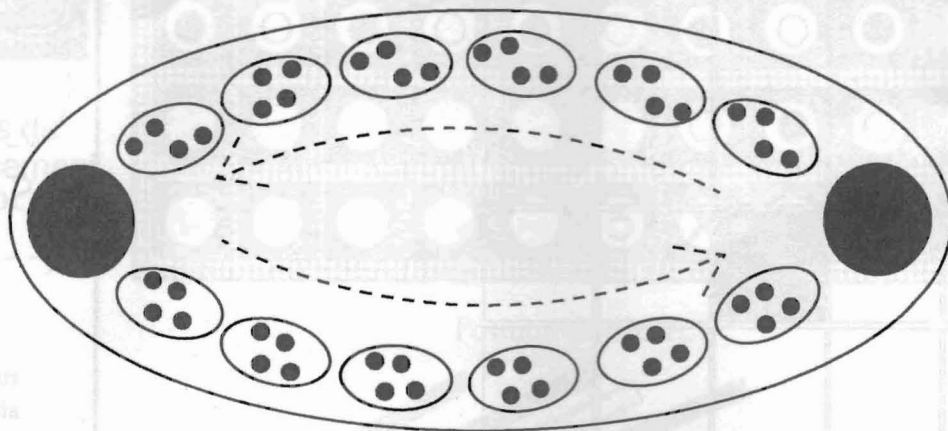
Le vainqueur est celui qui réduit son adversaire à deux pions ou qui bloque tous les pions ennemis.



Afrique
du Nord



Le Jodu



Ce jeu se pratique sur un mancala composé de 2x6 cases et de 2 greniers placés aux extrémités du plateau. Les graines sont placées au nombre de 4 par cases.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de récolter un maximum de graines dans son grenier.

Le déplacement :

Les graines sont placées dans le jeu à raison de 4 par case (cf dessin). Chaque joueur a pour territoire l'ensemble des 6 cases de la rangée placée face à lui.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur doit choisir le contenu d'une case de son territoire et les sème une à une en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Lorsque le nombre de graines saisies permet au joueur de faire un tour complet, il ne saute pas la case de départ.

Lorsque la dernière graine est semée, le joueur ramasse toutes les graines de la case atteinte et recommence à semer. Ce semis multiple s'arrête lorsque la dernière graine posée amène le nombre de graines de la case à 1 dans l'un des deux territoires.

La récolte :

Elle s'effectue lorsque la dernière graine semée amène le nombre de graines de la case à 1 dans le territoire du joueur. Le joueur récolte les graines de la case atteinte ainsi que les graines de la case située en face de la case atteinte.

Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer il passe son tour.

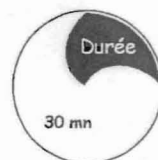
Lorsque la partie est terminée, chacun récupère les graines de son territoire.



Afrique
Occidentale



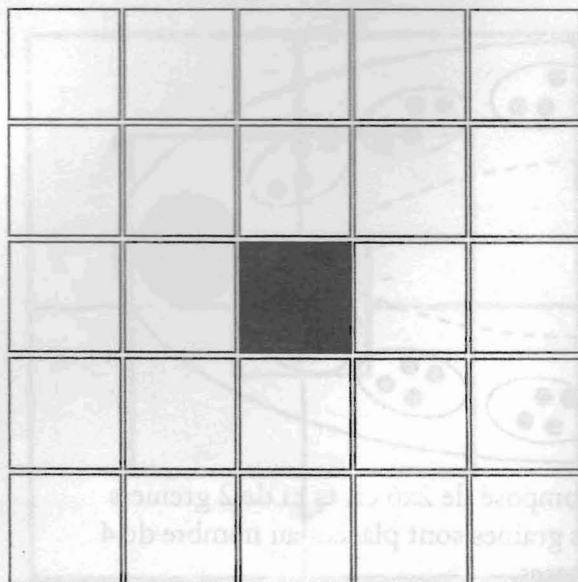
stratégie par
affrontement



48 graines



Le Seega



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire. Au début, aucune case n'est occupée, les joueurs placent leurs pions à tour de rôle sur le damier, sauf sur la case centrale. Une fois toutes les pièces placées sur le jeu, la partie commence.

Le déplacement :

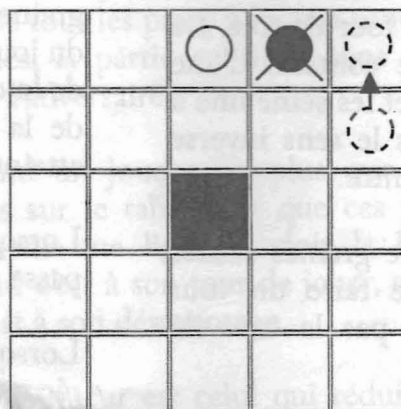
Les pions se déplacent en ligne droite et jamais en diagonale.

La prise :

Les prises se font par encadrement, une pièce ennemie étant prise en tenaille par deux pièces adverses situées sur la même ligne. Les prises sont obligatoires et doivent être enchaînées quand c'est possible (si, après une prise, le joueur peut en obtenir une autre en déplaçant la même pièce).

La case centrale est une case refuge où aucune pièce s'y trouvant ne peut être capturée.

La grande victoire consiste à capturer plus de pièces que son adversaire. La petite victoire s'obtient en créant une barrière de pions immobilisant l'adversaire. Le gagnant est celui qui possède le plus de pions.



prise d'un pion noir par le déplacement du pion blanc en pointillés



Somalie



stratégie par
affrontement



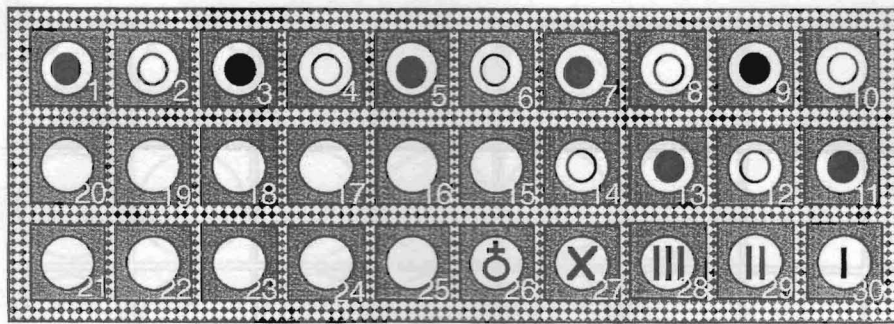
à partir de **7** ans

12 pions

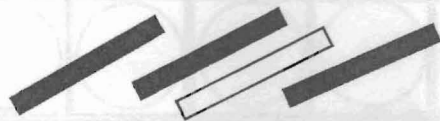
12 pions



Le Senet



Position de départ.



Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de sortir tous ses pions du plateau.

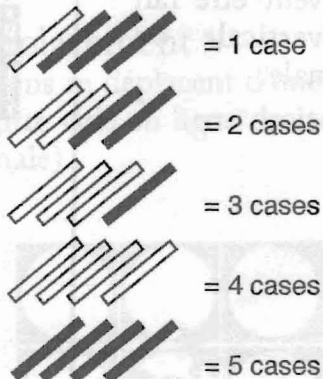
Début de partie :

Chaque joueur dispose de 7 pions disposés alternativement de la case 1 à 14 (comme sur la figure ci-dessus).

Le déplacement :

Les déplacements se font en forme de "S" à l'envers, du haut vers le bas (comme indiqué sur la figure ci-dessus).

Pour savoir de combien de cases le joueur peut se déplacer, il lance 4 bâtonnets noirs d'un côté et blancs de l'autre :

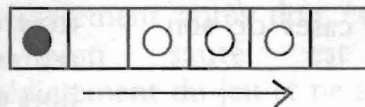


Le joueur qui fait 1 ou 5, déplace un de ses pions et rejoue. S'il tire 2, 3 ou 4, il joue et passe la main à son adversaire.

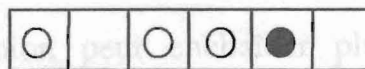
Les prises :

2 pions de couleur identique ne peuvent occuper la même case, mais 2 pions occupant des cases contiguës se protègent; le premier protégeant le second.

3 pions (ou plus) occupant des cases contiguës se protègent également. Seul le premier de la file reste attaquant. Lors de la prise d'un pion, la position du pion qui mange et celle de celui qui est mangé s'inverse.



ex : si les noirs font 4, le pion noir ci-dessus peut prendre la place du pion blanc se trouvant devant la file de 3 pions, les 2 autres étant imprenables. Le pion pris prend la place du pion qui mange et inversement.



Sortie des pions :

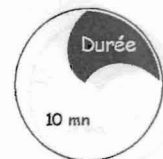
Avant de sortir, les pions sont obligés de s'arrêter sur la case 26. Lorsqu'un pion tombe sur la case 27, il doit retourner sur la case n°1 ou sur la première case libre si celle-ci est occupée. Lorsqu'un coup ne nous permet pas d'atteindre la case 26 ou de sortir, on recule son pion du nombre de cases qu'il reste à jouer.



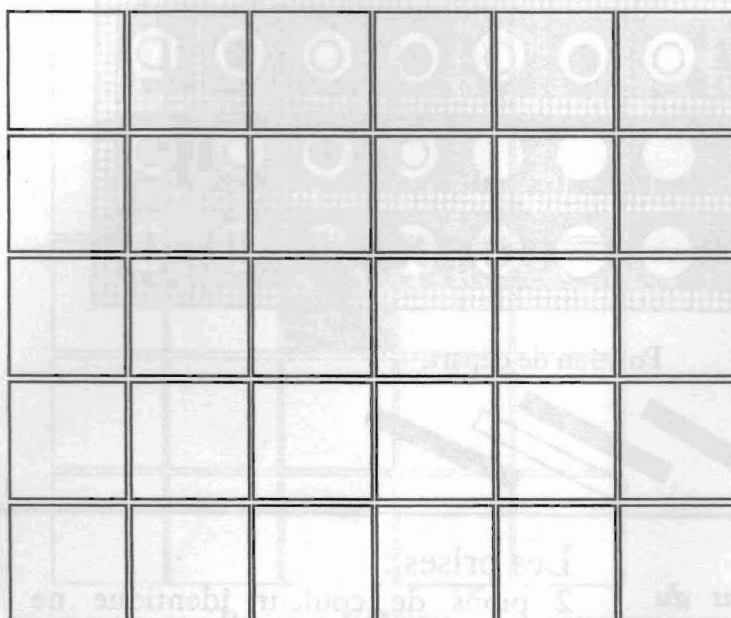
Egypte



Hasard
raisonné



Le Wali



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire.

Chaque joueur dispose ses pions alternativement sur les cases de son choix, un par un

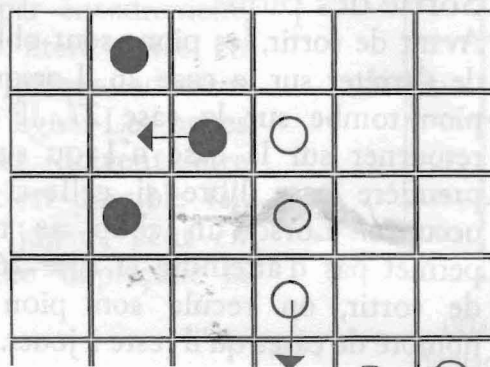
Le déplacement :

Les pions se déplacent d'une case à une autre vide en ligne droite (non en diagonale).

La prise :

A chacun so tour les joueurs déplacent un de leur pion d'une case, vers une case libre. si un joueur réussi à aligner trois de ses pions, cela lui permet de retirer un pion adverse de son choix hors du jeu.

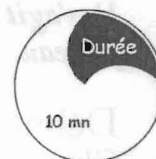
Les alignements ne peuvent être fait que sur une ligne verticale ou horizontale, pas en diagonale.



Afrique
Occidentale



stratégie par
affrontement

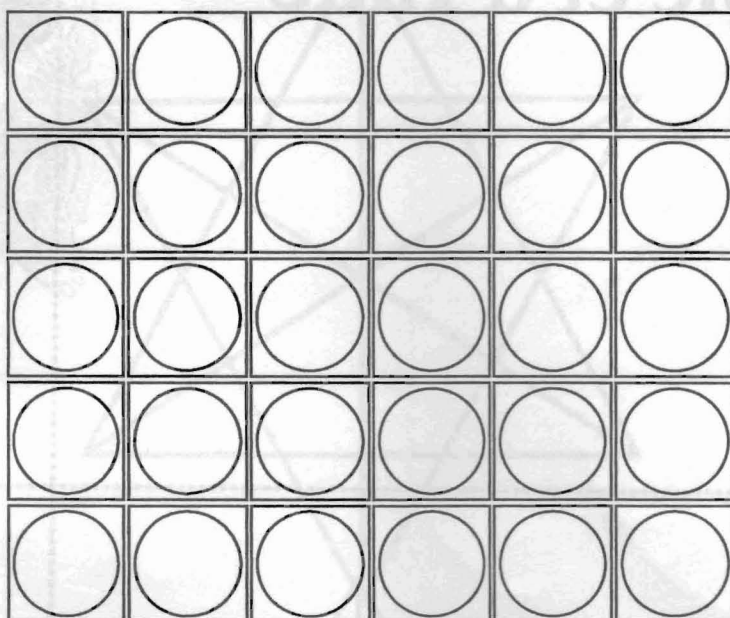


12 pions

12 pions



Le Yoté



Position de départ.

Règle du jeu :

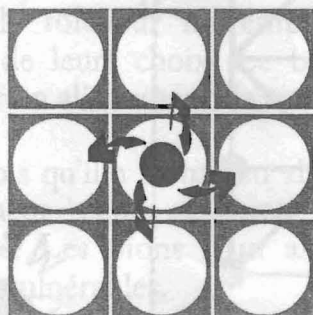
Le but du jeu :

Il s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire.

Chaque joueur dispose ses pions alternativement dans les alvéoles de son choix, un par un, mais il n'est pas indispensable de les avoir tous placés pour commencer à jouer en déplaçant ses pions sur le tablier.

Le déplacement :

Les pions se déplacent d'une alvéole à une autre vide en ligne droite (non en diagonale).

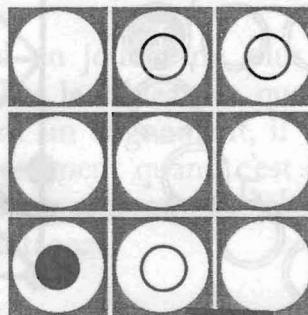


La prise :

Un pion saute par-dessus un pion adverse. L'ennemi doit être sur une case voisine et la case située immédiatement après doit être vide. Le pion sauté est sorti immédiatement du jeu et ne sera plus utilisé.

La particularité du jeu réside dans le fait qu'une prise permet de capturer un second pion de son choix.

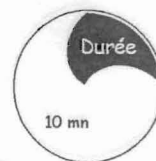
Un pion peut enchaîner plusieurs sauts dans un même mouvement.



Afrique
Occidentale



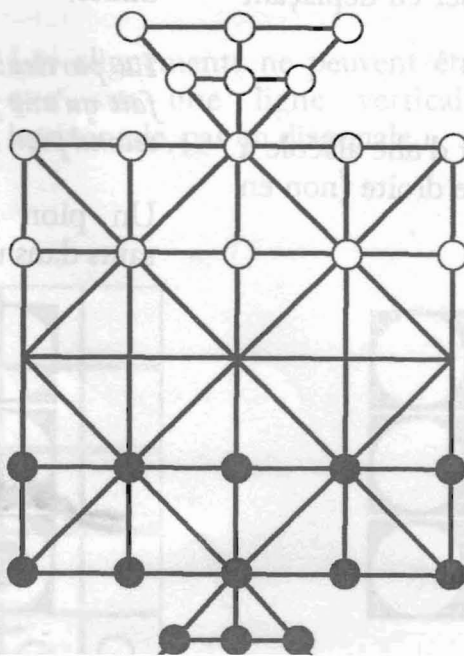
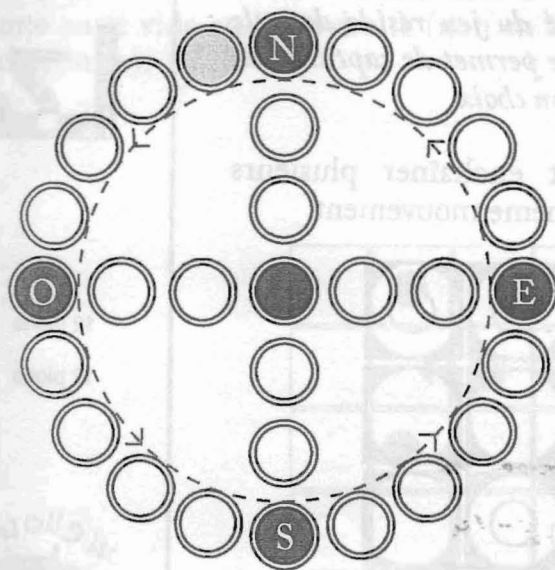
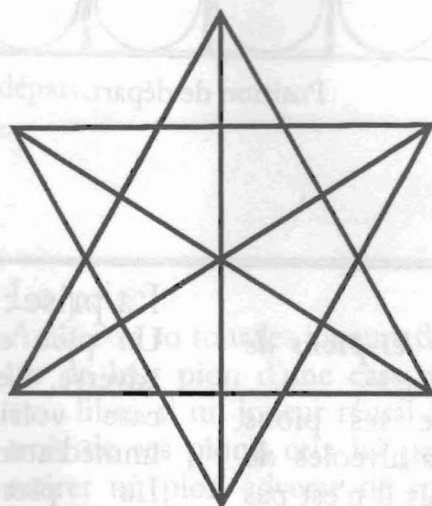
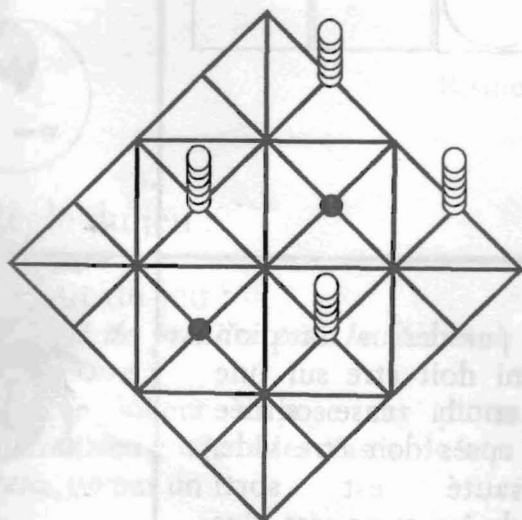
stratégie par
affrontement



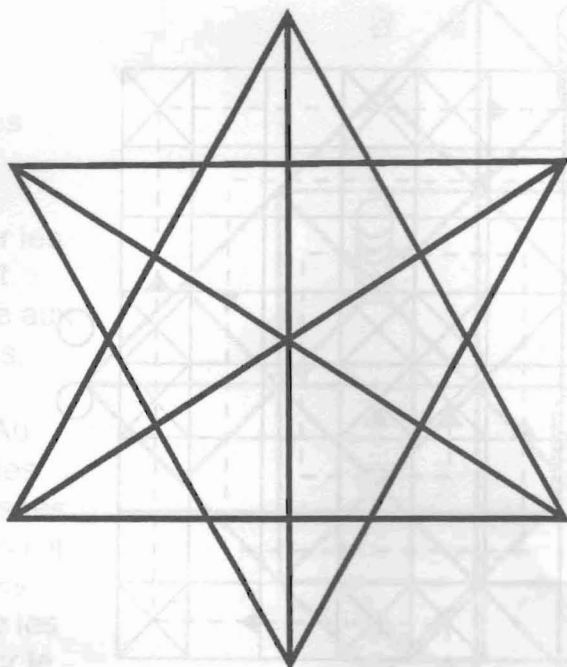
12 pions ●
12 pions ○



Jeux d'Asie et d'Inde

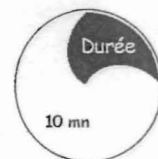
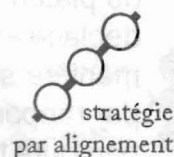


Les Neuf routes



Position de départ.

Mongolie



Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de former des alignements de trois pions. Une fois qu'il a formé un alignement, le joueur peut capturer un pion adverse. Les pions d'un alignement sont invulnérables.

Quand toutes les pièces sont en piste, la seconde phase commence :

2) Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle, en déplaçant une pièce le long de la ligne de son choix, pour la placer sur un point voisin libre, en s'efforçant de constituer des alignements et de prendre un pion adverse.

Quand un joueur fait un alignement et que tous les pions adverses sont déjà dans des alignements, la partie continue sans perte pour l'adversaire.

Quand un joueur n'a plus que trois pions sur le tableau et que ces pions forment un alignement, il doit briser cet alignement quand c'est à son tour de jouer, même si c'est à son désavantage.

Le vainqueur est celui qui réduit son

Le déroulement :

Au début de la partie, aucune pièce ne figure sur le tableau.

La partie se décompose en deux phases qui sont les suivantes :

1) Les joueurs placent leurs pions à tour de rôle sur les emplacements libres de leurs choix. Le but est de former un alignement de trois pions.

Une fois qu'il a formé un alignement, le joueur peut capturer un pion adverse. Les pions d'un alignement sont invulnérables.



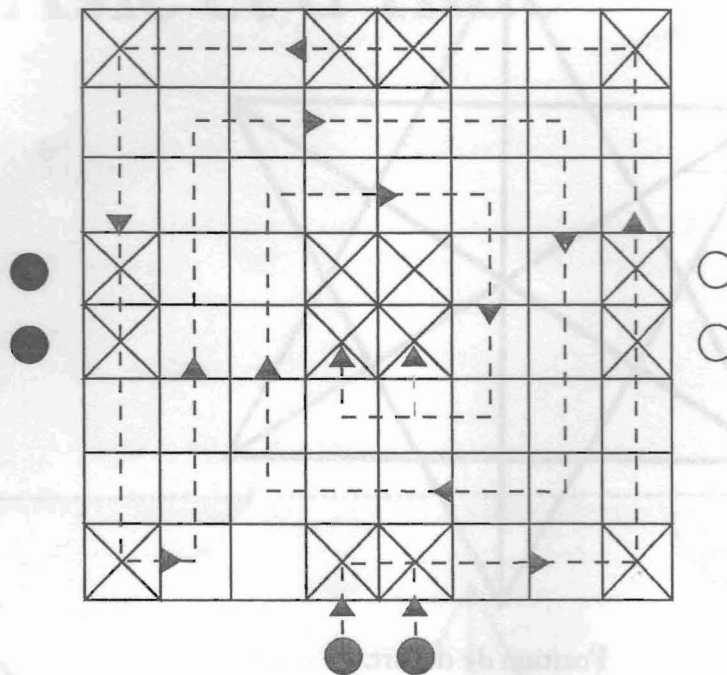
9 pions

9 pions



L'Ashtapada

Chaque joueur met en jeu ses 2 pions par les deux cases situées au centre d'un des côtés du plateau. Il les déplace ensuite de manière symétrique par rapport au parcours tracé en pointillés sur le dessin.



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Chaque joueur dispose de deux pions qu'il déplace le long d'un parcours en spirale (comme sur le schéma ci-dessus), sur le pourtour du plateau, pour les faire entrer dans les cases centrales.

Déplacements et prises :

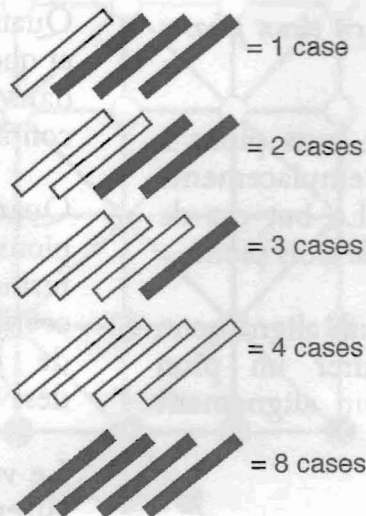
Le jet de quatre coquillages (cauris) ou bâtonnets détermine le nombre de cases dont peuvent se déplacer les pions.

Pour mettre un pion en jeu, il faut 3 fentes apparentes, cette figure correspond également à 1 point de déplacement. Aucune fente apparente = 8 points. (Voir ci-contre)

Lorsqu'un pion arrive sur un pion adverse, celui-ci est sorti du jeu et devra être réintroduit. Les cases marquées d'une croix sont des refuges, les pions s'y trouvant ne peuvent être capturés.

Historique :

L'ashtapada (littéralement : "qui a huit pas") apparaît comme l'ancêtre des jeux de parcours où l'avancement des pions se fait d'après les indications de coquillages ou bâtonnets. Il figure dans la série des jeux cités dans les "Dialogues de Bouddha", manuscrit datant du Vème siècle avant Jésus-Christ.



Inde



Hasard
raisonné

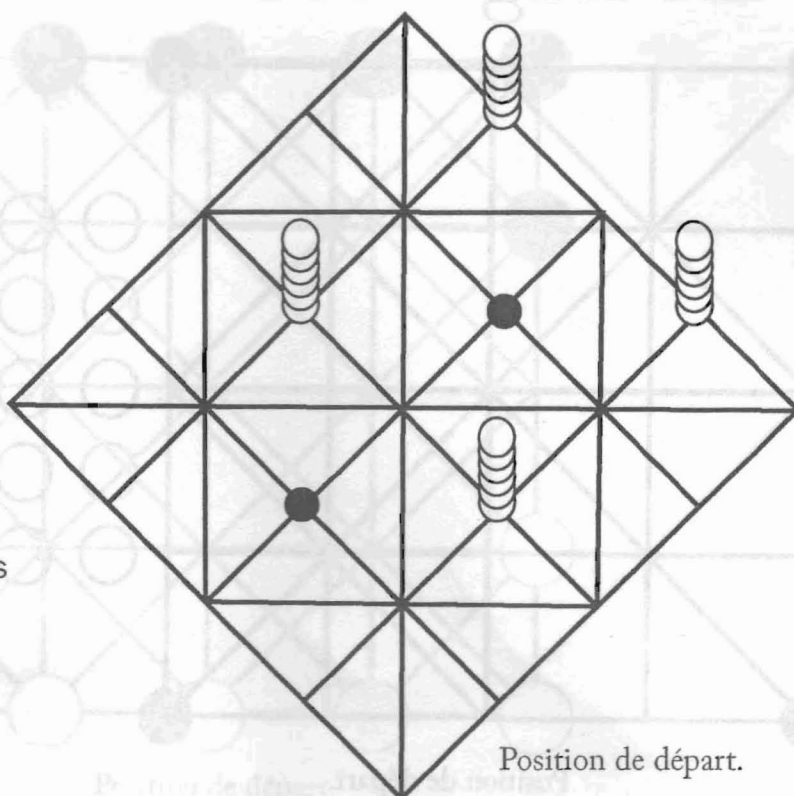


4 x 2 pions
de couleurs
différentes



Le Bagh Bandi

Dans ce jeu, 2 tigres sont opposés à 20 chèvres. Les tigres essaient de manger les chèvres, en sautant par-dessus, comme aux dames. Les chèvres, elles, essaient de bloquer les tigres. Au début de la partie, les chèvres sont disposées en pile de 5, sur 4 points du plateau, les tigres sont placés comme les deux pions noirs sur le diagramme ci-contre.



Position de départ.

Inde

stratégie
par
chasse



Règle du jeu :

Le but du jeu :

pour les chèvres, il s'agit d'immobiliser les tigres.

pour les tigres, il s'agit de manger toutes les chèvres.

les chèvres commencent.

Les prises :

Les tigres peuvent sauter pour prendre une chèvre. Celle-ci doit être sur un point d'intersection voisin et le point d'intersection situé immédiatement après doit être vide.

Les tigres peuvent également sauter par-dessus une pile de chèvres et prendre le pion supérieur. Dans ce cas, ils ne peuvent enchaîner les prises. Si la chèvre est isolée, ils peuvent enchaîner les sauts comme aux dames.

Les déplacements :

Les chèvres se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide, dans toutes les directions. Au début, le joueur qui possède les chèvres fait entrer la première en la tenant sur le haut d'une pile; ensuite peut bouger ce même pion ou en introduire un nouveau, toujours en le tenant sur le haut d'une pile, et ainsi de suite. Tant qu'une pile n'a pas été défilée, elle reste fixe.

Les tigres se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide, dans une direction quelconque.



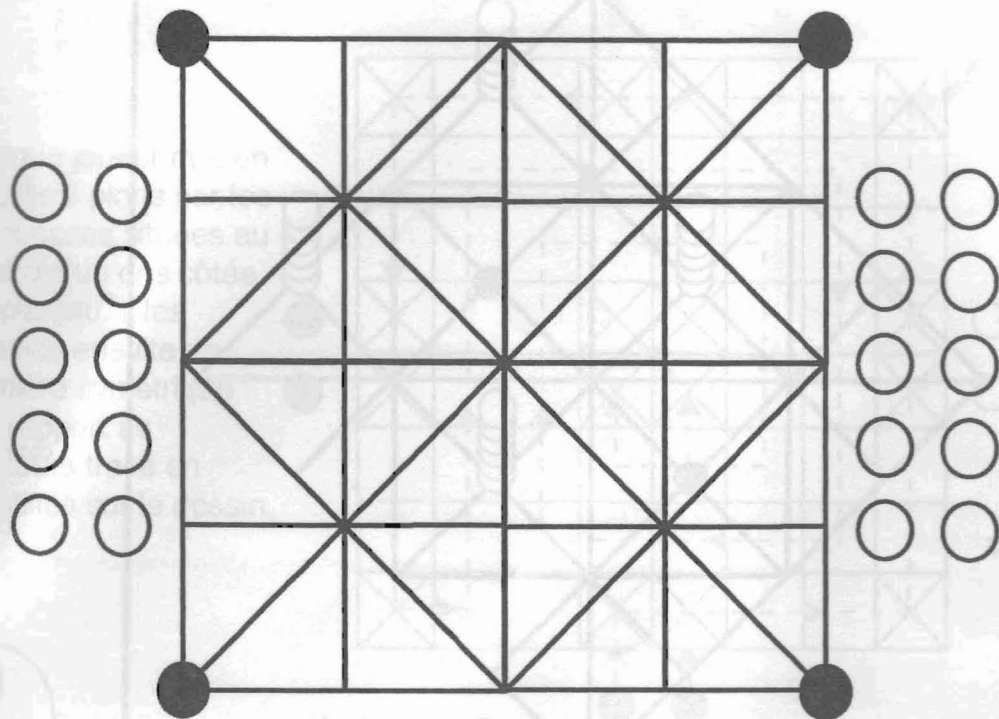
à partir de **7** ans

2 pions

20 pions



Le Bagh Chal



Position de départ.

Inde

stratégie
par
chasse



Règle du jeu :

Le but du jeu :

- pour les chèvres, il s'agit d'immobiliser les tigres.

- pour les tigres, il s'agit de manger toutes les chèvres.

Les chèvres commencent.

Les déplacements :

Les chèvres se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide. Au début, le joueur qui possède les chèvres les fait entrer une à une, à chaque tour. Elles ne peuvent bouger jusqu'à ce qu'elles aient été toutes posées.

Les tigres se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide, dans une direction quelconque.

Les prises :

Les tigres peuvent sauter pour prendre une chèvre. Celle-ci doit être sur un point d'intersection voisin et le point d'intersection situé immédiatement après doit être vide. La chèvre sautée est sortie immédiatement du jeu et ne sera plus utilisée.

Les tigres ne peuvent enchaîner plusieurs sauts dans un même mouvement.

Les tigres ayant capturé cinq chèvres sont gagnants. Il est possible de décider que le gain doit se fixer à sept chèvres.

Les chèvres doivent encercler les tigres pour les immobiliser.

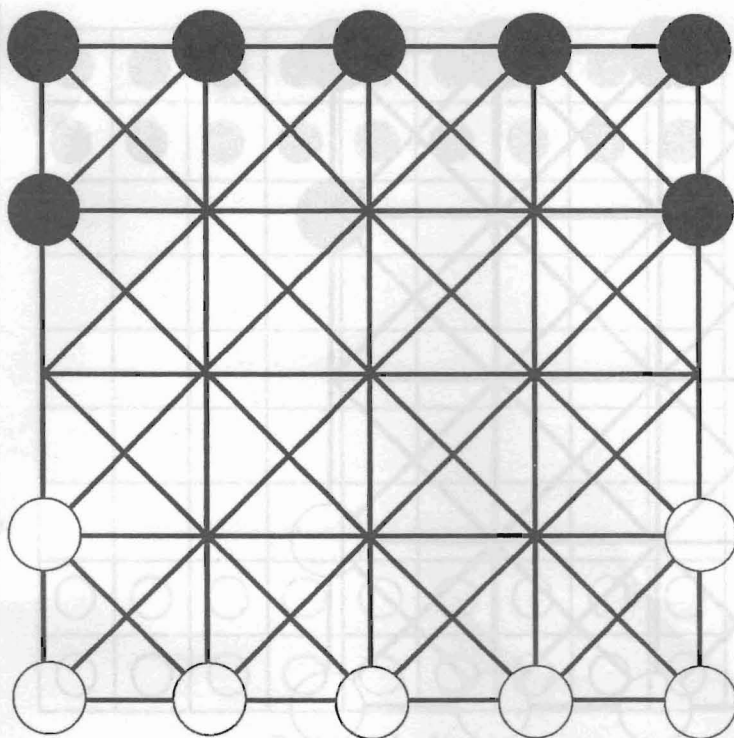


4 pions

20 pions

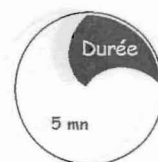


Le Five Field Kono



Position de départ.

Corée



Règle du jeu :

Le but du jeu :

- Pour les noirs: il s'agit de prendre la place initiale des pions blancs.

- Pour les blancs: il s'agit de prendre la place initiale des pions noirs.

Les pions blancs commencent.

Les déplacements :

Les pions se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide. On peut aller en avant, sur le côté ou en diagonale.

Un pion ne peut passer par-dessus un autre et ne peut jouer en arrière.



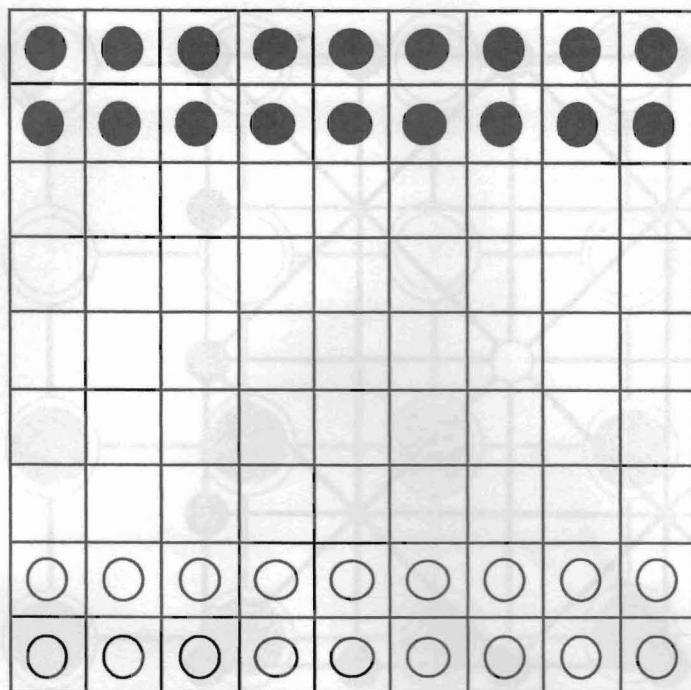
12 pions



12 pions

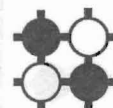


Le Hasami-Shogi

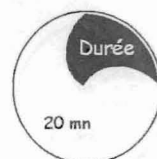


Position de départ.

Japon



stratégie par
arrangement



Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de former un alignement de cinq pions horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Le déplacement :

Un pion peut se déplacer d'une case, dans toutes les directions sauf en diagonale. Pour se déplacer plus vite, un pion peut également sauter par-dessus un pion voisin (adverse ou ami), si la case juste après est libre, et ce uniquement horizontalement ou verticalement. *On ne peut enchaîner les sauts.*

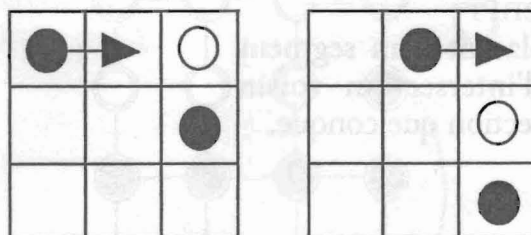
La prise :

Pour capturer un pion adverse, il faut l'encadrer avec deux de ses pions horizontalement ou verticalement. La prise peut aussi se faire par blocage dans un coin du plateau (voir schéma ci-contre). Un pion capturé est retiré du jeu et ne sera plus utilisé. *Un pion peut se glisser sans danger entre deux pions ennemis car le mouvement doit*

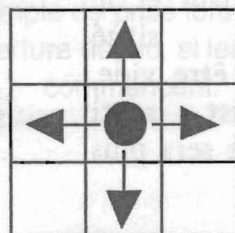
Celui qui réussit le premier à aligner cinq pions, gagne la partie.

Cet alignement n'est pas valable s'il est réalisé sur une des rangées de départ.

Si un joueur n'a plus que 4 pions, il a perdu la partie.



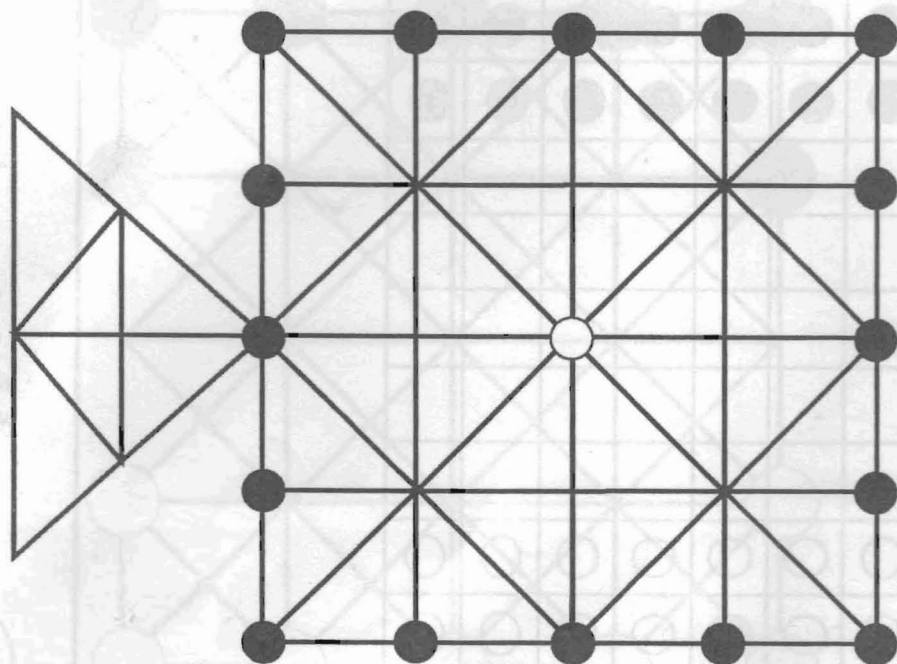
Prise d'un pion blanc dans un coin ou par encadrement.



18 pions ●
18 pions ○



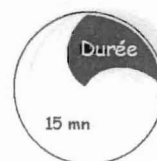
Le Juroku Musashi



Position de départ.

Japon

stratégie
par
chasse



Règle du jeu :

Le but du jeu :

- Pour les soldats (pions noirs) : il s'agit d'immobiliser le général.

- Pour le général (pion blanc) : le but est de capturer les soldats.

Les déplacements :

Les pions se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide, dans une direction quelconque.

La prise :

Le général saute par-dessus un soldat pour le capturer. Celui-ci doit être sur un point d'intersection voisin et le point d'intersection situé immédiatement après doit être vide. Le chasseur sauté est sorti immédiatement du jeu et ne sera plus utilisé.

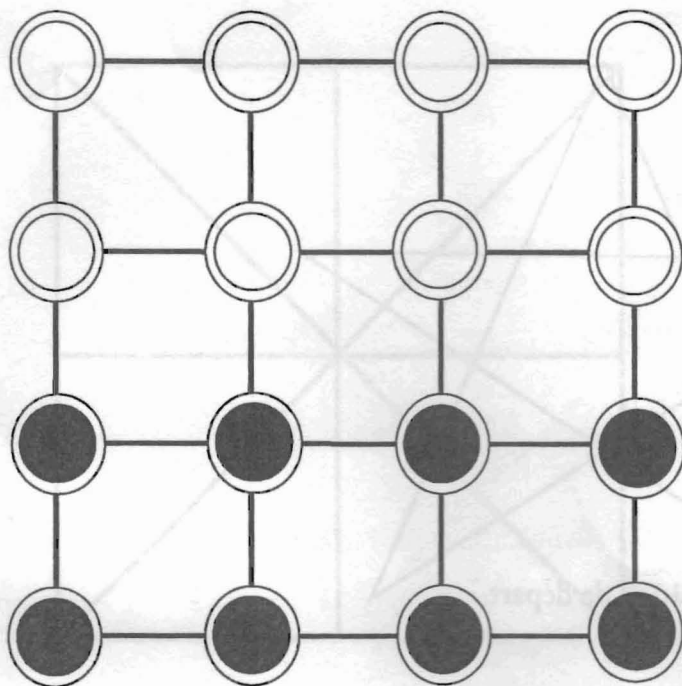


16 pions

1 pion



Le Nei-Pat-Kono



Position de départ.

Corée



stratégie par
affrontement



Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire ou de l'immobiliser, de manière à ce qu'il ne puisse plus ni se déplacer, ni prendre.

Au départ, on place les 16 pions sur le plateau, comme sur la figure ci-dessus. Chaque joueur choisit une couleur, et joue à tour de rôle en déplaçant une pièce à la fois.

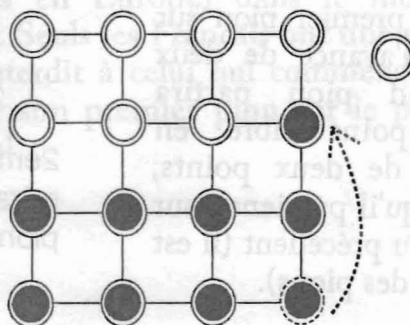
Le déplacement :

Il se fait d'un point vers un point voisin libre, et ce horizontalement ou verticalement.

Les prises :

Pour prendre un pion adverse, il faut sauter par-dessus un pion de sa couleur pour atterrir sur un pion ennemi. Le pion adverse est alors sorti du jeu.

Comme il n'y a pas d'espace libre en début de partie, les premiers coups sont nécessairement des prises. Celles-ci se font dans toutes les directions sauf en diagonale.



exemple de prise lors d'une ouverture de jeu, si les noirs commencent.

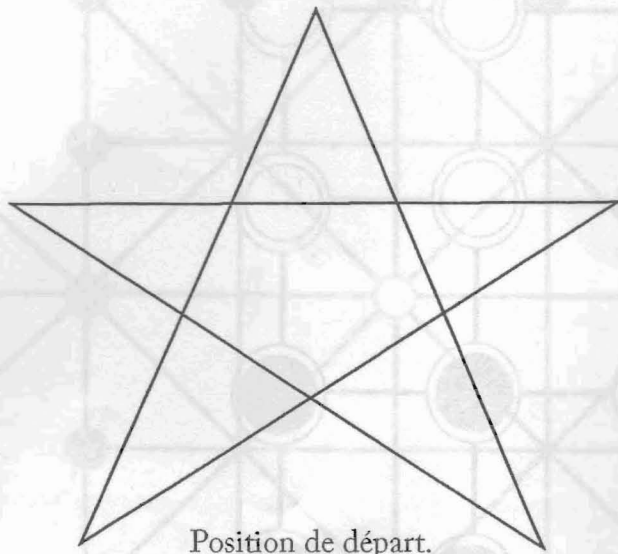


à partir de **7** ans

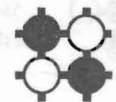
8 pions ●
8 pions ○



Le Lam Turki



Inde



stratégie par
arrangement



Règle du jeu :

Le but du jeu :

Le joueur dispose de 9 pions qu'il doit d'abord placer sur le plateau. Il doit ensuite les sortir un par un du jeu, et il ne peut en rester qu'un.

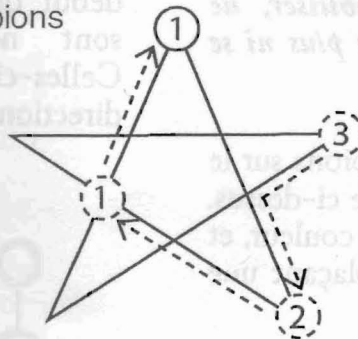
Placements et prises :

Le joueur pose un premier pion sur un point libre et l'avance de deux points. Le second pion partira également d'un point libre en avançant toujours de deux points, mais de telle sorte qu'il parvienne sur le point de départ du précédent (il est possible d'enjamber des pions).

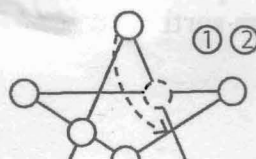
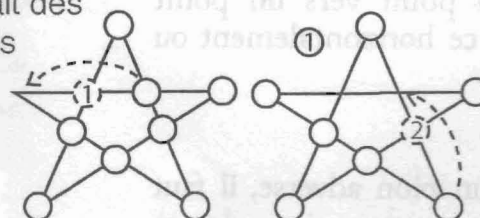
Une fois que tous les pions sont posés sur le diagramme, la deuxième phase de jeu commence :

Le joueur doit alors faire sortir les pions du plateau en prenant les pions comme aux dames, c'est-à-dire en sautant par-dessus pour atterrir sur un

1ère phase : placement des pions



2ème phase : retrait des pions

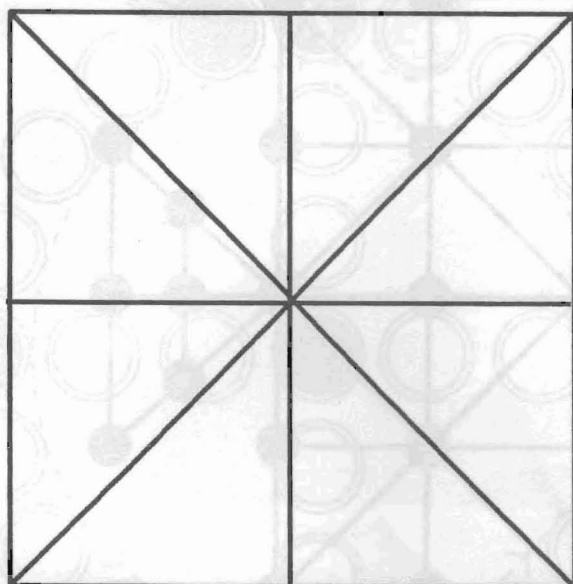


à partir de **7** ans

9 pions



Le Luk tsut qi



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de former le premier un alignement de trois pions.

Le déroulement :

au début de la partie, aucune pièce ne figure sur le tableau.

Les joueurs placent leurs pions à tour de rôle sur les emplacements libres de leur choix, en s'efforçant de créer une série de trois sur l'un des traits.

Note :

on a démontré que le premier joueur est avantagé s'il place son premier pion sur la case centrale. Depuis longtemps, on joue au luk tsut qi (morpion ou morris en Europe) dans le monde entier. Seuls les Français ont une règle qui interdit à celui qui commence de placer son premier pion sur le point central.

Chine



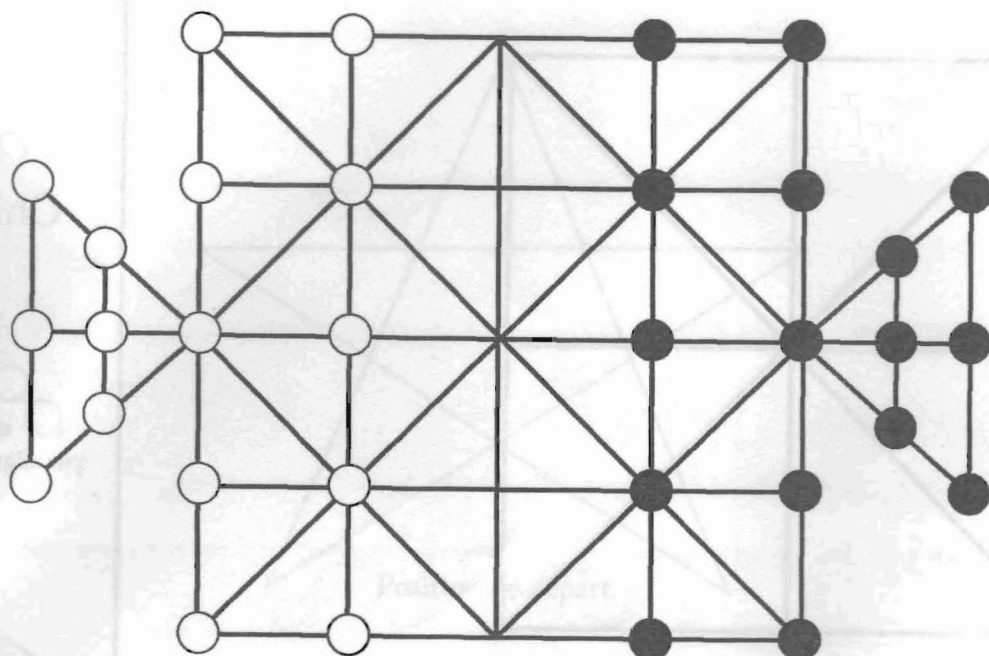
5 pions



5 pions



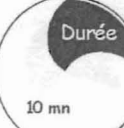
Le Mughal Pathan



Position de départ.

Inde


stratégie par
affrontement


Durée
10 mn

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire.

Les déplacements :

Les pions se déplacent d'un segment vers un point voisin libre, dans toutes les directions.

Quand un total de cinq pions a été pris, les deux équipes ne peuvent plus jouer en arrière.

La prise :

Un pion peut sauter pour prendre un pion adverse. Celui-ci doit être sur un point voisin et le point situé immédiatement après doit être vide. Un pion peut enchaîner plusieurs sauts dans un même mouvement, sur une ligne droite ou brisée, si des pions adverses sont régulièrement espacés, en laissant des points libres entre eux.

La prise est obligatoire. Lorsqu'un joueur néglige une prise, son adversaire peut le laisser réaliser un autre déplacement, puis lui souffler le pion qu'il aurait dû prendre. Le pion soufflé est sorti du jeu, comme s'il était pris.

Lorsque plusieurs prises sont possibles, le joueur choisit celle qu'il préfère effectuer. Toutefois, si parmi les prises possibles, il y a des sauts enchaînés, il doit réaliser celui qui prend le plus de pions adverses.

Note :

Ce jeu semble se référer à la guerre ayant opposé les peuples Moghols et Pathans au Bengale pendant le XVI^e siècle.

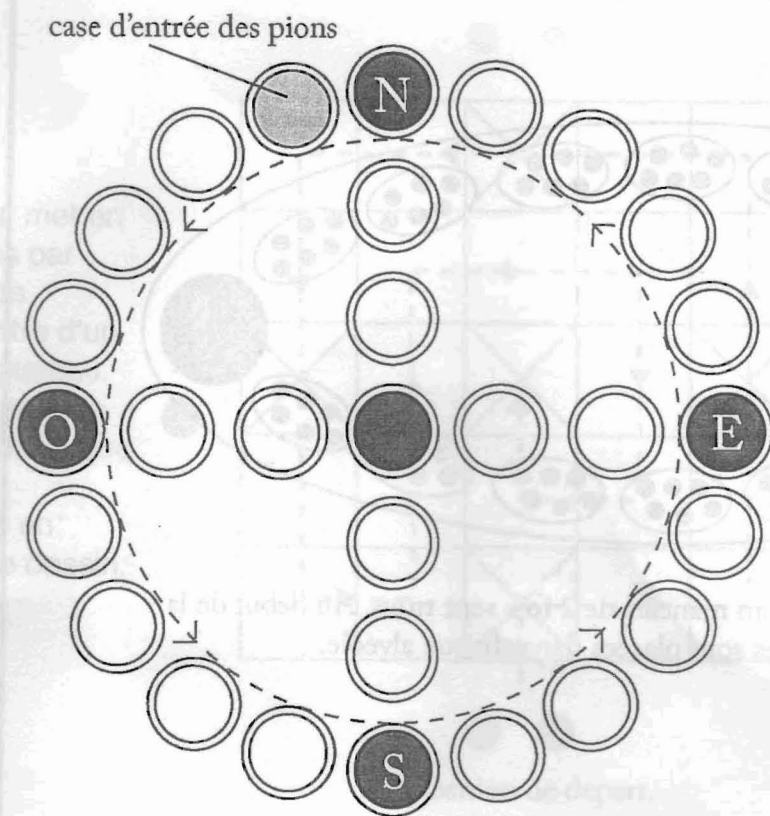


 7 ans

16 pions ●
16 pions ○

Welloùé

Le Nyout



Corée



Hasard
raisonné



15 à 20 mn

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de faire sortir ses pions le plus rapidement. Tous les pions entrent en jeu à gauche du Nord et doivent, en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, rejoindre le Nord pour pouvoir sortir du jeu.

Déroulement :

Les pions sont distribués aux joueurs comme suit :

à 2 joueurs : 4 pions chacun,
à 3 joueurs : 3 pions chacun,
à 4 joueurs : 2 pions chacun et on joue par équipe de deux.

Déplacements et prises :

Le jet de quatre coquillages (cauris) ou bâtonnets détermine le nombre de cases dont peuvent se déplacer les pions. (Voir ci-contre)

Les pions entrent à gauche du Nord et progressent suivant le sens inverse des aiguilles d'une montre (voir

A son tour de jeu, le joueur lance les bâtonnets et avance un pion en conséquence. On rejoue si on fait 4 ou 5. On peut choisir de déplacer un pion adverse à la place des siens.

Lorsqu'un pion s'arrête sur un des points cardinaux (O, S, E), il prend le chemin le plus court pour rejoindre la case d'arrivée, il peut alors passer par le centre. *Lorsqu'un pion s'arrête sur un pion de sa propre couleur, les deux pions sont liés jusqu'à l'arrivée et se déplacent ensemble. Lorsqu'un pion s'arrête sur un pion isolé ou doublé de l'adversaire, il prend sa place et le(s) pion(s) expulsé(s) reparte(nt) au départ.* Le joueur qui vient de réaliser une prise rejoue.



= 1 case



= 2 cases



= 3 cases



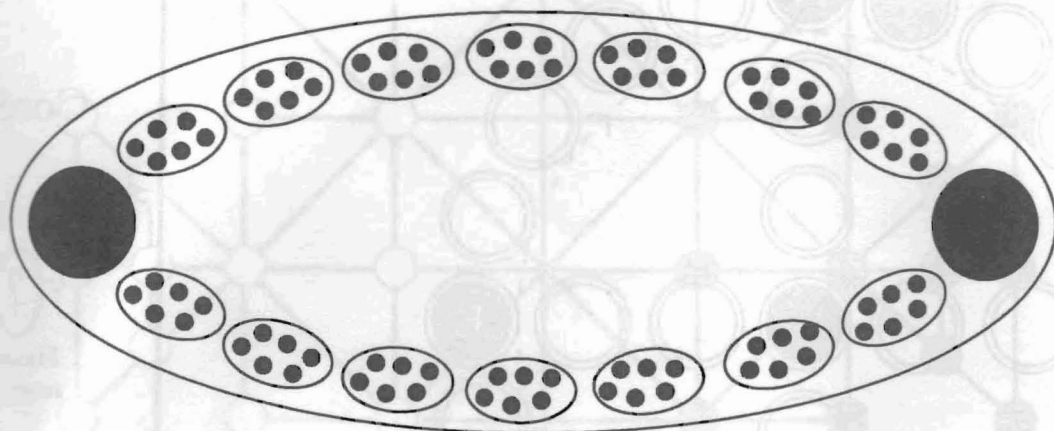
= 4 cases



4 x 2 pions
de couleurs
différentes



Le Pallankuli



Le pallankulli correspond à un mancala de 2 fois sept trous. Au début de la partie, six graines sont placées dans chaque alvéole.

Inde



stratégie par
affrontement



Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit d'engranger un maximum de graines.

Déplacements et prises :

Le premier joueur prend toutes les graines d'une case et les sème une à une en tournant dans le sens inverse des aiguilles. Il répète cette opération jusqu'à ce que *la dernière graine tombe dans une case suivie d'une case vide*. Le joueur ramasse alors les graines se trouvant dans le trou qui suit ce trou vide. Si la dernière graine tombe devant un seul trou vide, le joueur poursuit sa progression en repartant des graines prises dans le trou qui suit celui qui vient d'être vidé. *Si la dernière graine tombe devant deux trous vides, la main passe à l'autre joueur. Si en semant ses graines, un joueur passe sur une case contenant 4 graines, il les prend au passage.* Cette première phase se termine quand

Disposant des graines qu'ils ont ramassées, les deux joueurs mettent de nouveau six graines dans leurs cases :

- *le joueur qui a le plus grand nombre de graines remplit ses sept trous et garde pour lui les graines supplémentaires ;*
- *le joueur qui a le moins de graines remplit les trous qu'il peut en commençant par sa gauche ;*
- *les trous restés vides ne seront pas pris en compte ; aucune graine n'y sera semée pendant cette phase. En revanche, si le joueur regagne des graines, ces trous peuvent être rouverts pendant la phase suivante. La deuxième phase se déroule et s'achève dans les mêmes conditions que la première.*

La partie s'achève quand un joueur ne peut entamer la phase suivante en remplissant au moins un de ses trous, c'est-à-dire : *s'il lui reste moins de 6 graines, il a alors perdu.*

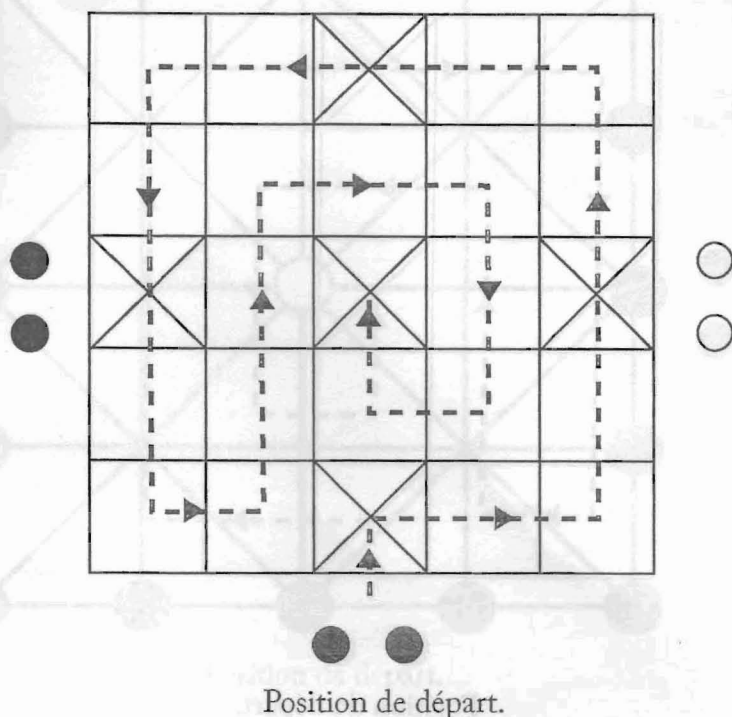


84 graines



Le Sadurangam

Le joueur met en jeu 2 pions par case au centre d'un côté du plateau. Il déplace ensuite les pions de manière symétrique par rapport au centre tracé en pointillés sur le dessin.



Le jeu :

Le joueur dispose de deux pions. Il déplace le long d'un parcours en pointillés (comme sur le schéma ci-dessus), pourtour du plateau, pour les faire entrer dans les cases centrales.

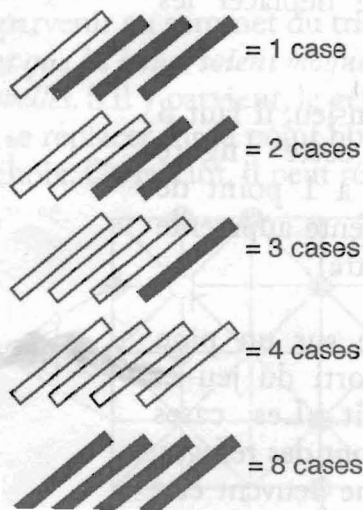
Les déplacements et prises : Le jeu se joue avec quatre coquillages (cauris) et quatre bâtonnets. Les bâtonnets déterminent le nombre de cases dans lesquelles les pions peuvent se déplacer les uns par rapport aux autres.

Quand un pion arrive sur un pion adverse, celui-ci est sorti du jeu et ne peut être réintroduit. Les cases marquées d'une croix sont des refuges, les pions s'y trouvant ne peuvent être capturés.

Le jeu se termine quand un joueur n'a plus de pions en jeu. Le gagnant est celui qui a le plus de pions restants.

Historique :

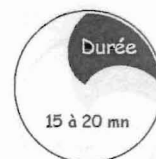
Le sadurangam est une simplification de l'ashtapada (littéralement : "qui a huit pas") apparaît comme l'ancêtre des jeux de parcours où l'avancement des pions se fait d'après les indications de coquillages ou bâtonnets. Il figure dans la série des jeux cités dans les "Dialogues de Bouddha", manuscrit datant du Vème siècle avant Jésus-Christ.



Inde



Hasard
raisonné



Durée
15 à 20 mn



2 à 4

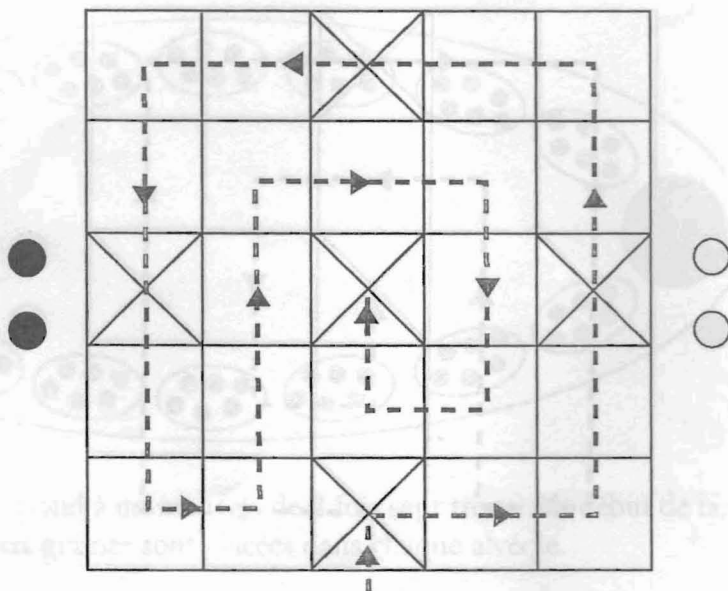


4 x 2 pions
de couleurs
différentes



Le Sadurangam

Chaque joueur met en jeu 2 pions par case des cases au centre d'un côté du plateau. Le pion se déplace ensuite de manière symétrique par rapport au parcours tracé en pointillés sur le dessin.



Position de départ.

Règles du jeu :

Objectif du jeu :

Chaque joueur dispose de deux pions. On se déplace le long d'un parcours en pointillés (comme sur le schéma ci-dessus), pour faire entrer les pions dans les cases centrales.

Placements et prises :

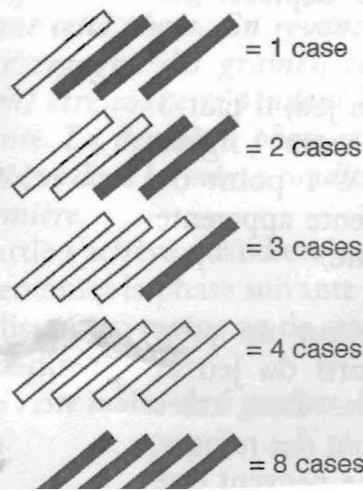
Le nombre de quatre coquillages (cauris) ou bâtonnets détermine le nombre de cases dont peuvent se déplacer les pions.

Quand on met un pion en jeu, il faut 3 cases apparentes, cette figure correspond également à 1 point de mouvement. Aucune fente apparente ne compte. (Voir ci-contre)

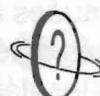
Quand un pion arrive sur un pion adverse, celui-ci est sorti du jeu et ne peut être réintroduit. Les cases marquées d'une croix sont des refuges, les pions s'y trouvant ne peuvent être capturés.

Historique :

Le sadurangam est une simplification de l'ashtapada (littéralement : "qui a huit pas") apparaît comme l'ancêtre des jeux de parcours où l'avancement des pions se fait d'après les indications de coquillages ou bâtonnets. Il figure dans la série des jeux cités dans les "Dialogues de Bouddha", manuscrit datant du Vème siècle avant Jésus-Christ.



Inde



Hasard
raisonné

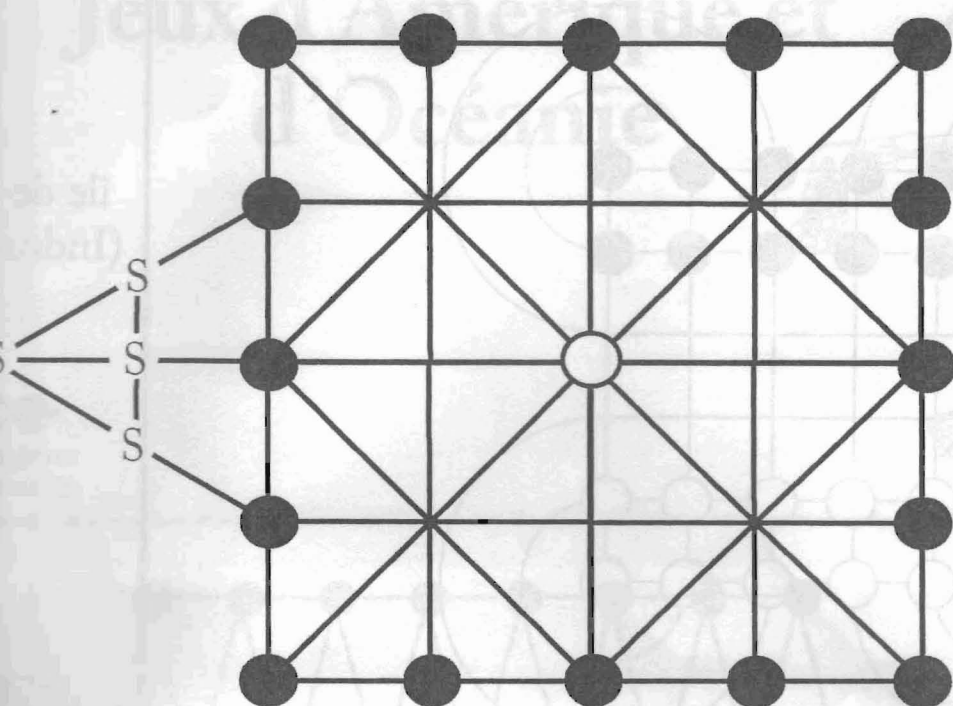


Appartenance à 7 ans

4 x 2 pions
de couleurs
différentes



Le Shap Luk Kon Tseung Kwan



Position de départ.

Règle du jeu :

Dans ce jeu, qui pourrait se traduire approximativement par : "les seize à la poursuite du général", 16 rebelles tentent d'immobiliser le général et celui-ci tente de capturer les rebelles.

Le but du jeu :

Pour le général, il s'agit de capturer 12 des 16 rebelles.

Pour les rebelles, il s'agit d'immobiliser le général.

Les rebelles commencent.

Les déplacements :

Les pions se déplacent d'un segment à un point d'intersection voisin. Les rebelles ne peuvent pénétrer dans le sanctuaire (les 4 points d'intersection marqués d'un S sur la figure ci-dessus). Seul le général peut entrer.

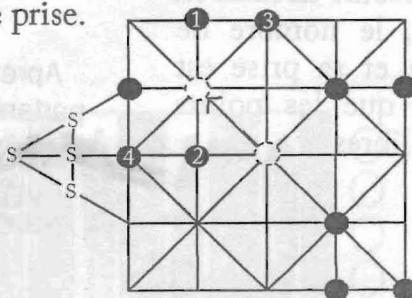
Les prises :

Le général capture deux rebelles à la fois. Pour les capturer, il doit venir se

Lorsque le général vient se placer entre plusieurs couples de rebelles, il capture un seul couple de son choix. Un rebelle peut se placer en encadrement du général sans être pris car seul un déplacement du général permet de réaliser une prise.

Si les rebelles bloquent les trois issues du sanctuaire alors que le général s'y trouve, il a perdu.

Une seule fois au cours de la partie, le général peut "s'envoler". Il doit pour cela parvenir au sommet du triangle avant que les issues soient bloquées par les rebelles. S'il y parvient, le général peut se replacer sur le point libre de son choix. Ce faisant, il peut réaliser une prise.



Chine

stratégie
par
chasse

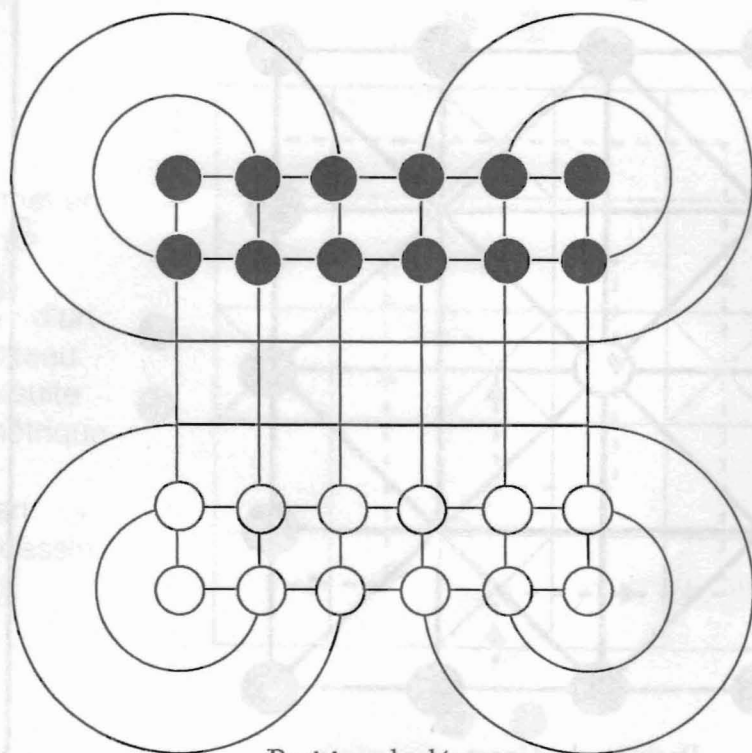


à partir de 7 ans

16 pions
1 pion



Le Surakarta



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

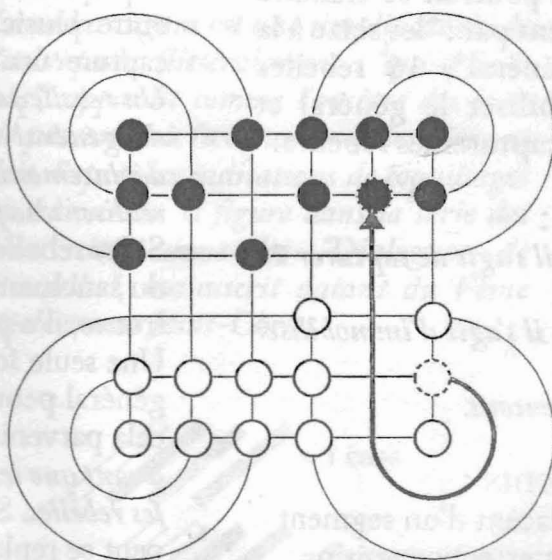
Il s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire.

Le déplacement :

Les pions se déplacent d'un point dans tous les sens, y compris en diagonale, même si celles-ci ne sont pas dessinées.

La prise :

Un pion prend par substitution (est-à dire en prenant sa place) après avoir suivi 1 des 8 parcours circulaires. Lors de cette prise, le nombre de points entre le pion et sa prise est quelconque, pourvu que les points intermédiaires soient libres.



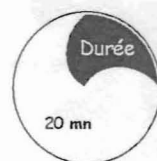
Exemple de prise :

Après avoir dégagé la 2ème ligne en partant de la droite, les blancs attaquent en envoyant le pion blanc en pointillés prendre le pion noir également en pointillés. Le noir est sorti du jeu et le pion blanc prend sa place.

île de Java
(Indonésie)



stratégie par
affrontement



À partir de **7** ans

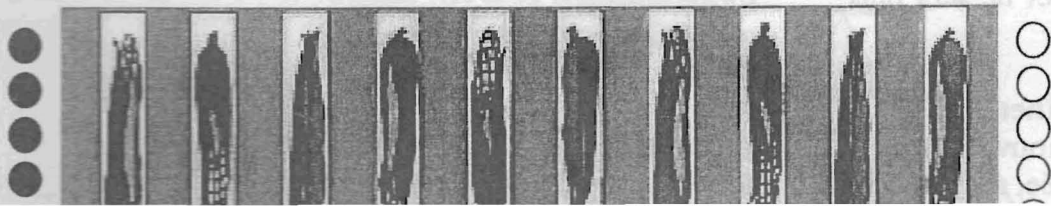
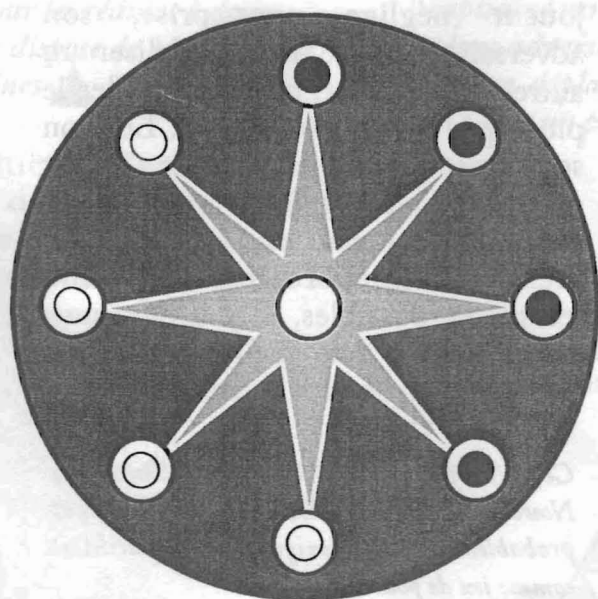
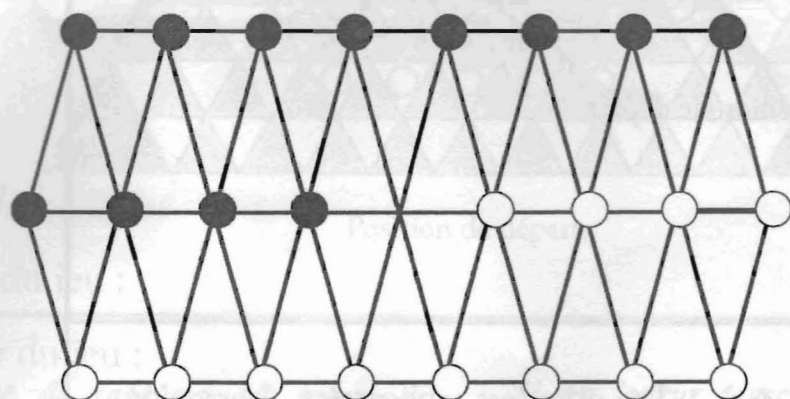
12 pions



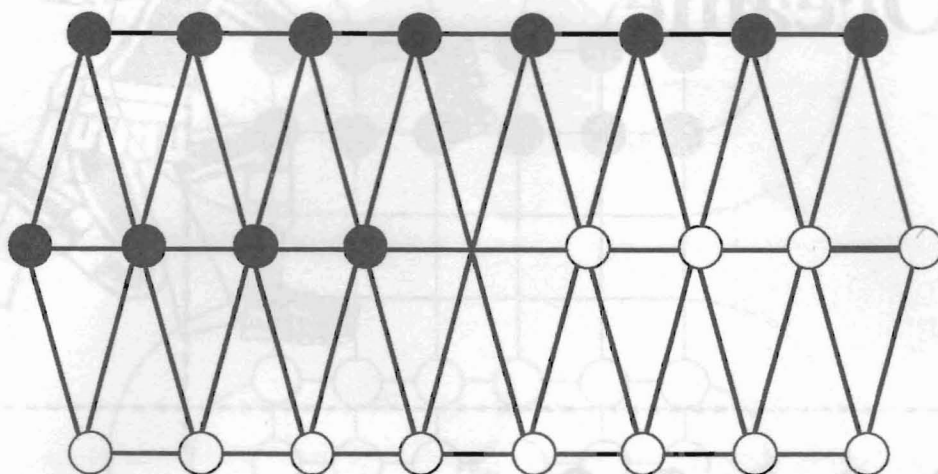
12 pions



Jeux d'Amérique et d'Océanie



L'Awithlaknannai



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire.

Le déplacement :

Les pions se déplacent d'un segment vers un point d'intersection voisin vide, dans une direction quelconque.

La prise :

Un pion peut sauter pour prendre un pion adverse. L'ennemi doit être sur un point d'intersection voisin et le point d'intersection situé immédiatement après doit être vide. Le pion sauté est sorti immédiatement du jeu et ne sera plus utilisé.

Un pion peut enchaîner plusieurs sauts dans un même mouvement, sur une ligne droite ou brisée, si des pions

La prise est obligatoire. Lorsqu'un joueur néglige une prise, son adversaire peut le laisser réaliser un autre déplacement, puis lui souffler le pion qu'il aurait dû prendre. Le pion soufflé est sorti du jeu, comme s'il était pris. Lorsque plusieurs prises sont possibles, le joueur choisit celle qu'il préfère effectuer. Toutefois, si parmi les prises possibles, il y a des sauts enchaînés, il doit réaliser celui qui prend le plus de pions adverses.

Ce jeu est pratiqué par les indiens "Zunis" du Nouveau-Mexique. Le plateau provient probablement du Mexique ou on l'utilisait comme jeu de poursuite.

L'awithlaknannai existe sous deux formes qui ne se différencient que par leur taille :

- l'awithlaknannai mosona comporte 25 points;
- l'awithlaknannai kolowis en comporte 47.

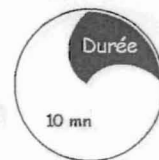
Le principe de jeu est identique à celui de



Nouveau-
Mexique
USA



stratégie par
affrontement



12 pions

12 pions



Le Bizingo



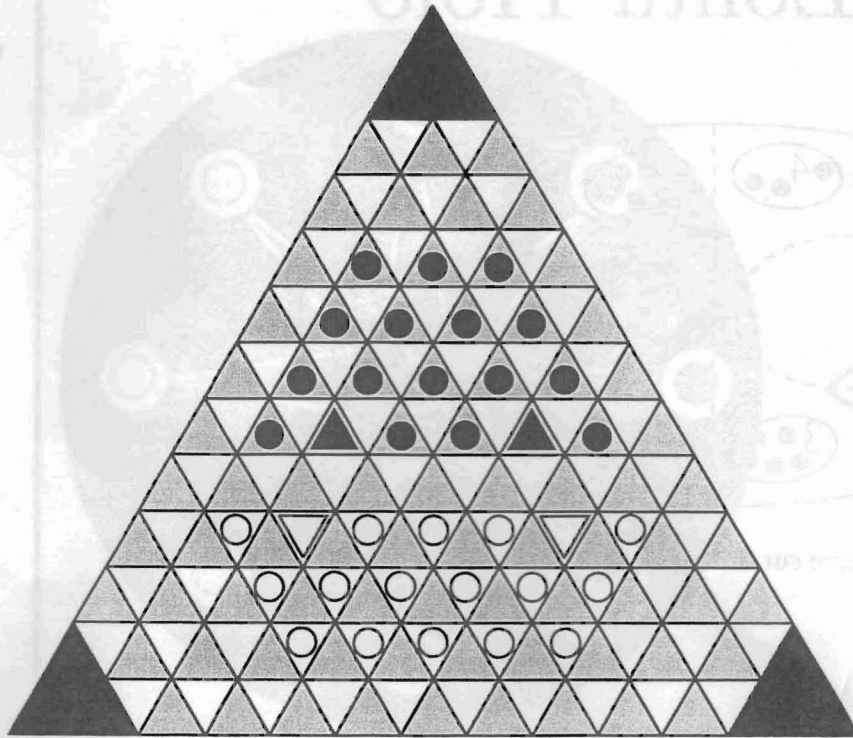
Canada



stratégie par
affrontement



Durée
25 mn



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

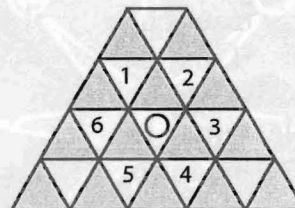
Il s'agit de capturer les pions de l'adversaire pour les réduire à deux.

Chaque joueur dispose de 16 soldats ● et deux capitaines ▲

Si un joueur place un soldat ou un capitaine sur un triangle entouré par des pions adverses, son pion est pris, à moins que ce déplacement ne lui permette de prendre un pion adverse.

Le déplacement :

Les pions se déplacent d'un triangle vers un autre triangle adjacent de même couleur, dans toutes les directions, soit 6 possibilités.



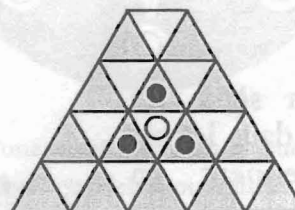
Les 6 possibilités de déplacement du pion blanc.

La prise :

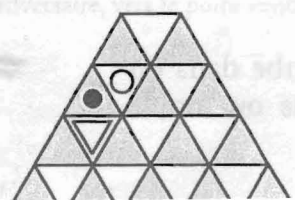
- Un soldat est capturé s'il est entouré de 3 soldats ennemis sur les triangles adjacents.

- Un capitaine est également capturé s'il est encerclé par trois pions adverses, mais parmi ceux-ci, doit se trouver un capitaine.

- Un pion se trouvant sur le bord du plateau peut être capturé si deux pions



Le pion blanc est capturé, car il est encerclé.



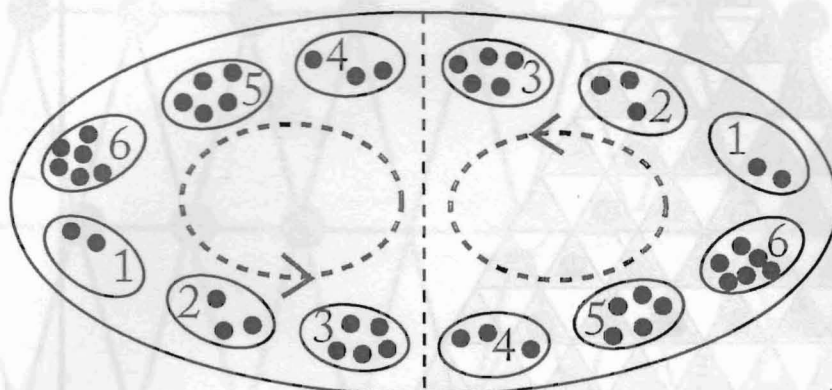
à partir de **7** ans

16 pions
+ 2 pions
distincts ●

16 pions
+ 2 pions
distincts ○



Le Lontu-Holo



Ce jeu se pratique sur un mancala composé de 2x6 cases

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de se débarrasser de toutes ses graines.

Le déplacement :

Les joueurs disposent des six trous qui sont à gauche sur le plateau. Chacun d'eux possède 24 graines, mais elles ne sont pas réparties également; le premier les place à son gré dans ses 6 trous et son adversaire dispose les siennes de façon symétrique (voir schéma ci-dessus).

A tour de rôle, chacun sème les graines d'un de ses trous dans les six cases qui lui appartiennent en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

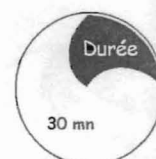
- Si la dernière graine tombe dans un trou qui en contenait plus ou moins de trois, elles y restent.

- Si cette dernière graine est la quatrième, le joueur prend les quatre graines, et éventuellement celles des trous successifs, en avant et en arrière s'ils contiennent aussi quatre graines; il les place alors dans un trou adverse de son choix.



Guyane

stratégie par affrontement



à partir de 7 ans

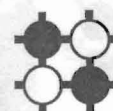
48 graines



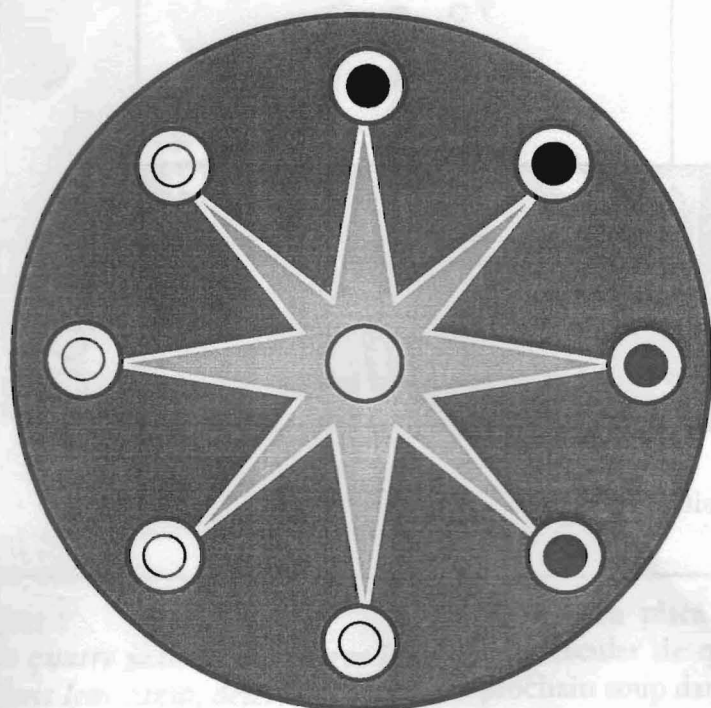
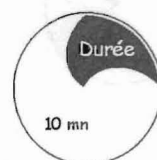
Le Mu-Torere



Nouvelle-
Zélande



stratégie par
arrangement



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

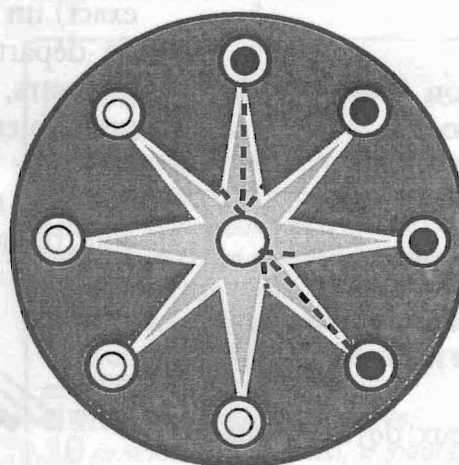
Il s'agit de bloquer tous les pions de l'adversaire.

Chaque joueur dispose de 4 pions (noirs ou blancs) placés au départ sur quatre points adjacents extérieurs (comme sur la figure ci-dessus). Les noirs commencent et on joue à tour de rôle.

Les déplacements :

- d'un point vers le "putahi" (point central) si le pion joué a pour voisin au moins un pion adverse;
- d'un point vers un point voisin libre;
- du putahi vers un point libre.

Un pion ne peut passer par-dessus un autre pion, qu'il soit ami ou ennemi.



Lors d'une ouverture de jeu, le joueur qui a les noirs n'a que deux possibilités : déplacer un de ses 2 pions situés à côté des pions de l'adversaire, vers le point central.

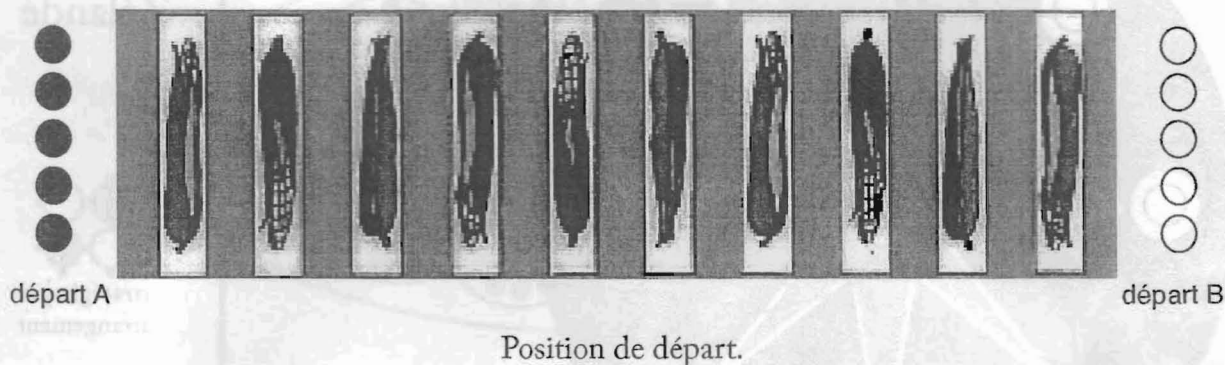


à partir de **7** ans

4 pions ●
4 pions ○



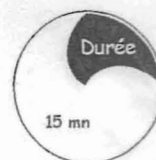
Le Puluc



Mexique



Hasard
raisonné



Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit de capturer les 5 pions de l'adversaire, en les ramenant à leur point de départ.

Le sens de progression des pions de chaque joueur est opposé.

Le déplacement :

A chaque lancé de dés on peut :

- soit *avancer un pion déjà en course*;
- soit *en faire entrer un sur le parcours*.

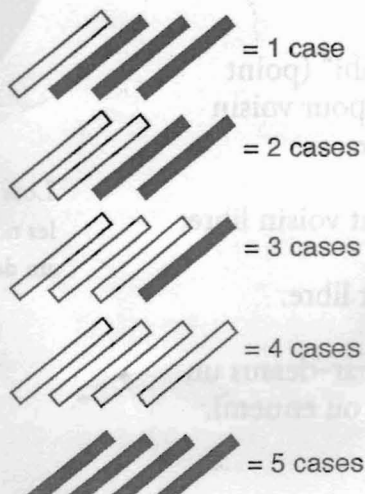
On ne peut poser deux de ses pions sur la même case.

La prise :

Elle s'effectue si on tombe sur un pion adverse. Le parcours continuera ainsi, à moins que l'adversaire fasse arriver à son tour un de ses pions sur cette petite pile, la recouvrant à son tour et la faisant du même coup changer de

Arriver en bout de piste (qu'il n'est pas nécessaire d'atteindre par un jet exact) un pion isolé retourne à sa base de départ et entreprend un nouveau parcours, et une pile se défait des prisonniers qui sont sortis du jeu.

Les dés sont 4 bâtonnets noirs d'un côté, blancs de l'autre.



à partir de **7** ans

5 pions

5 pions



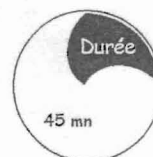
Le Toc



Canada

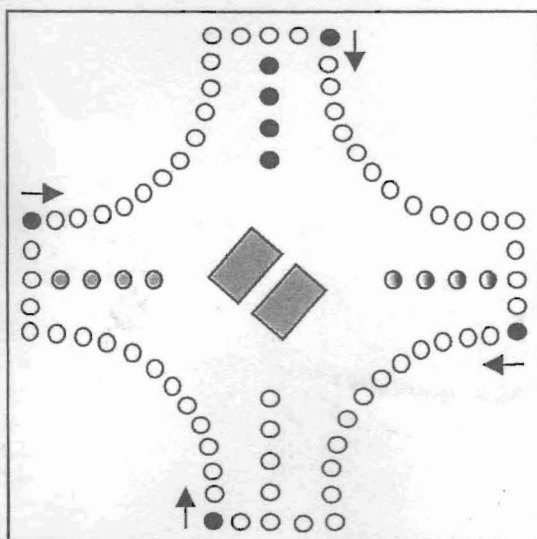


Hasard
raisonné



à partir de **7** ans

4 x 4 pions
de couleur
différente et
un jeu de
54 cartes



Position de départ.

le du jeu :

out du jeu :

it pour les quatre joueurs de rentrer leurs
re pions dans leur camp, déterminé par les
nts à leur couleur.

déroulement :

équipes de deux joueurs utilisent un jeu de
rtes. Chaque joueur dispose de 4 pions à sa
ur. Quatre cartes sont distribuées à chaque
r dans le sens des aiguilles d'une montre.
te, chacun regarde ses cartes et échange
qu'il souhaite avec son partenaire. Le reste
rtes est posé face cachée au centre de la

leur valeur, les cartes déterminent le
ement des pions (voir la fiche ci-contre).

onneur est le premier à jouer; après avoir
une carte, il peut mettre un pion en jeu, si
e jouée est un as, un roi ou un joker. Les
utilisées ou non sont rejetées.

ois le tas épuisé, le donneur prend les
rejetées, les mélange et redistribue quatre
à chaque joueur. Le même joueur donne
is, puis c'est au tour du suivant.

pion peut doubler un pion adverse, mais
pion de son équipe, ni un de ses propres

ion qui arrive sur la position d'un autre, le

- Un pion placé sur son point de départ
peut reculer de quatre points et entrer au
prochain coup dans son camp. Il est interdit
d'entrer en reculant dans son camp.

Les joueurs doivent faire le nombre de
points exact pour que chacun de leurs pions
occupent les quatre points de leur camp,
sans qu'aucun dépassement ne soit possible.
Un joueur ayant rentrer tous ses pions joue
avec ceux de son partenaire.

joker = sortie d'un pion sur le point de
départ ou avance de 18 points. Lorsqu'on
joue un joker, on repioche une carte, ce qui
permet de rejouer immédiatement ou, plus
tard, de jouer deux fois d'affilée;

as = sortie d'un pion sur le point de départ
ou avance d'un point;

roi = sortie d'un pion sur le point de départ
ou avance de 13 points. Le roi mange tout sur
son passage;

dame = avance de 12 points;

10 (avance de 10 points), **9** (neuf points), **8**
(huit points), **6** (six points), **3** (trois points), **2**
(deux points);

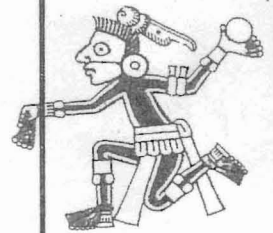
4 = recul de quatre points;

5 = oblige le joueur à avancer de 5 points
n'importe quel pion sauf les siens;

7 = permet d'avancer plusieurs de ses pions,
y compris ceux du partenaire, la somme des
déplacements devant être égale à 7;

valet = permet à un des joueurs d'échanger
n'importe lequel de ses pions avec un pion
adverse ou appartenant à son partenaire, sauf

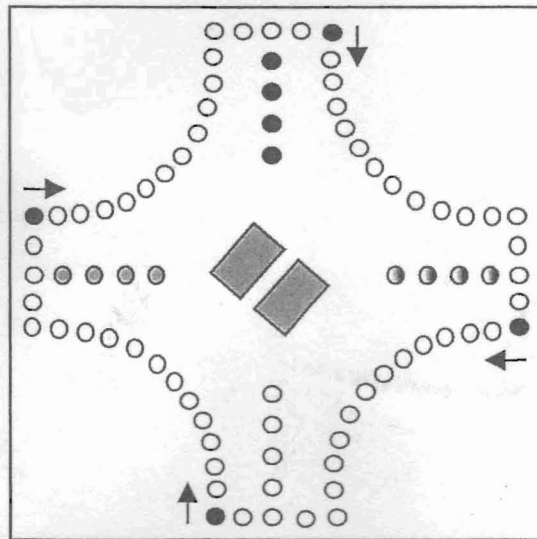
Le Toc



Canada



Hasard
raisonné



Position de départ.

Règle du jeu :

Le but du jeu :

Il s'agit pour les quatre joueurs de rentrer leurs quatre pions dans leur camp, déterminé par les 4 points à leur couleur.

Le déroulement :

Deux équipes de deux joueurs utilisent un jeu de 54 cartes. Chaque joueur dispose de 4 pions à sa couleur. Quatre cartes sont distribuées à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, chacun regarde ses cartes et échange celle qu'il souhaite avec son partenaire. Le reste des cartes est posé face cachée au centre de la table.

Selon leur valeur, les cartes déterminent le déplacement des pions (voir la fiche ci-contre).

Le donneur est le premier à jouer; après avoir pioché une carte, il peut mettre un pion en jeu, si la carte jouée est un as, un roi ou un joker. Les cartes utilisées ou non sont rejetées.

Une fois le tas épuisé, le donneur prend les cartes rejetées, les mélange et redistribue quatre cartes à chaque joueur. Le même joueur donne trois fois, puis c'est au tour du suivant.

- Un pion peut doubler un pion adverse, mais pas un pion de son équipe, ni un de ses propres pions.

- Un pion qui arrive sur la position d'un autre, le renvoie dans son dépôt

- Un pion placé sur son point de départ peut reculer de quatre points et entrer au prochain coup dans son camp. Il est interdit d'entrer en reculant dans son camp.

Les joueurs doivent faire le nombre de points exact pour que chacun de leurs pions occupent les quatre points de leur camp, sans qu'aucun dépassement ne soit possible. Un joueur ayant rentré tous ses pions joue avec ceux de son partenaire.

joker = sortie d'un pion sur le point de départ ou avance de 18 points. Lorsqu'on joue un joker, on repioche une carte, ce qui permet de rejouer immédiatement ou, plus tard, de jouer deux fois d'affilée;

as = sortie d'un pion sur le point de départ ou avance d'un point;

roi = sortie d'un pion sur le point de départ ou avance de 13 points. Le roi mange tout sur son passage;

dame = avance de 12 points;

10 (avance de 10 points), **9** (neuf points), **8** (huit points), **6** (six points), **3** (trois points), **2** (deux points);

4 = recul de quatre points;

5 = oblige le joueur à avancer de 5 points n'importe quel pion sauf les siens;

7 = permet d'avancer plusieurs de ses pions, y compris ceux du partenaire, la somme des déplacements devant être égale à 7;

valet = permet à un des joueurs d'échanger n'importe lequel de ses pions avec un pion adverse ou appartenant à son partenaire, sauf



4 x 4 pions
de couleur
différente et
un jeu de
54 cartes

