Jeux du Monde

Mairie du 10e arrondissement

Ensemble pour paradiser le 10e

autour du jeu

1999, quatrième édition de la quinzaine "Ensemble, nous sommes le 10e", sera, comme les années précédentes, l'occasion d'une rencontre multiculturelle regroupant les dizaines de communautés vivant dans le 10ème.

«Ensemble» c'est un voyage «merveilleux» autour du monde sans quitter l'arrondissement.

Le thème de cette année est celui des jeux. Vous trouverez dans ce livret les règles de jeux du monde entier : de France bien naturellement, mais aussi de Côte d'Ivoire, de l'Inde à la Chine, en passant par la Turquie, la Nouvelle-Zélande, le Népal, et bien d'autres encore.

Cet événement festif amène chacun de nous à mieux connaître l'autre.

C'est ainsi, qu' à travers "Ensemble, nous sommes le 10e" ses rencontres et ses échanges, on apprécie davantage le 10ème arrondissement. Voilà notre idée du « vivre ensemble », une conception faite d'ouverture et de tolérance, de découvertes et de fêtes.

Je tiens à remercier particulièrement les associations qui se joignent à cette initiative de la mairie pour, tout au long de l'année, travailler à la réussite et au succès de cet événement.

Tony DREYFUS
Député-Maire

"Ensemble, nous sommes le 10e" en est cette année à sa quatrième édition. De nombreuses réunions, des discussions parfois passionnées ont donné naissance à une manifestation qui je l'espère vous apportera beaucoup de plaisir. Nous avons cherché à renouveler la formule tout en conservant l'esprit qui avait présidé à sa création en 1996 : réunir l'ensemble des habitants de l'arrondissement pour se rencontrer et échanger dans une ambiance amicale. Exposition, débats, film, fête sont les ingrédients de cette édition 1999.

Nous avons choisi cette année le thème du jeu, pour vous permettre de participer à un grand jeu de l'oie sur la pelouse Villemin le dimanche 19 septembre. Il vous donnera l'occasion de montrer votre adresse, votre bonne connaissance de l'arrondissement et vous permettra de rencontrer de nombreuses associations qui travaillent sur le 10ème arrondissement.

Les jeux de ce livret, et bien d'autres, feront l'objet d'animation à la Mairie tous les après-midi du 13 au 24 septembre et vous les retrouverez dans les stands des associations le 19. Je souhaite remercier ceux, qu'ils soient représentant associatif ou tout simplement habitant de l'arrondissement, qui ont participé à la construction de ce projet.

Sylvie SCHERER
Conseillère de Paris
Conseillère du 10ème arrondissement
déléguée aux relations avec les résidents étrangers

L'association **AU TOUR DU JEU** est née en mai 98 à la suite de rencontres et d'animations régulières ... autour du jeu.

Notre objectif est de favoriser la pratique des jeux dans un esprit de convivialité, de découvrir toute la richesse du monde des jeux et d'explorer ce patrimoine trop souvent méconnu.

A plus long terme, l'association souhaite réunir les conditions nécessaires à l'ouverture d'une « Maison du Jeu », lieu permanent de rencontres, d'expositions, de créations et de « parties endiablées ».

A l'occasion de l'édition 99 d' «Ensemble nous sommes le Xème», le jeu est à l'honneur dans ce rendez-vous multiculturel.

Nous vous invitons à prolonger cette rencontre avec une sélection de «jeux du monde»...

Des Assiettes picardes au Toc québécois, en passant par les Mancalas africains, le Surakarta indonésien, le Xiang-Qi chinois... partez à la découverte de ce monde fascinant dans un voyage à travers les cinq continents.

Allez, amusez-vous bien !!

Association **AU TOUR DU JEU**
Tél : 01.43.40.36.43

SOMMAIRE

Assiettes	France, Picardie	7
Awele	Côte d'Ivoire	8
Backgammon	Angleterre	12
Bagh Chal	Népal	14
Carrom	Inde	15
Chats et souris		16
Dames	Europe	20
Dames chinoises	Chine ou Europe	18
Dames turques et grecques	Turquie, Grèce	22
Dominos	Europe	17
Echecs chinois	Chine	24
Fanorona	Madagascar	26
Gapion	France	28
Jipto / Sonor	Russie	30
Magic7	France	33
Mancala	Afrique	10
Kharbga	Tunisie	32
Moulin / Marelle	France, Angleterre	34
Mu Torere	Nouvelle Zélande	35
Pachisi	Inde	36
Palet anglais	Angleterre	46
Perali Kotuma	Sri Lanka	40
Puluc	Guatémala	38
Surakarta	Indonésie	41
Tablut	Laponie	42
Toc	Québec	44

Originaire de Picardie, une région riche en jeux traditionnels, un jeu original et plein de rebondissement qui se pratique encore dans les fêtes populaires de la région.
Il s'agit de lancer ou de faire glisser des disques de bois, les assiettes, sur une table et de les placer le plus près possible du bord, devant celles de l'équipe adverse.

JOUEURS : 2 et plus (en 2 équipes).

MATERIEL : - Une longue planche en bois.
- 5 à 7 palets («assiettes») par équipe.

BUT : S'approcher le plus près possible de l'extrémité de la planche.

PREPARATION :

· Les joueurs se placent tous à une des extrémités de la planche.

· Au départ, les palets se trouvent en dehors de la planche.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Le premier joueur lance son palet en visant l'extrémité opposée de la planche. Un des joueurs adverses fait de même.

- Dans la suite du jeu, ce sont les joueurs de l'équipe la plus éloignée de l'extrémité de la planche qui jouent jusqu'à ce qu'ils en deviennent les plus proches ou qu'ils n'aient plus de palets.

· Il est interdit d'éjecter un palet de la planche lorsqu'il y a *moins de 3 palets* dessus.

FIN DE LA MANCHE ET DECOMPTE DES POINTS :

· La manche s'arrête quand tous les palets ont été lancés.

· L'équipe gagnante est celle dont le palet est le plus proche de l'extrémité de la planche : Elle marque 1 point pour chacun des palets situés plus près de l'extrémité de la planche que le palet adverse le plus proche (voir schéma).

· Une partie se joue en plusieurs manches et en **13 points**.

Exemple de position finale : Les blancs marquent 2 points car ils ont 2 palets P1 et P2 plus proches de l'extrémité de la planche que le palet noir le plus proche (P3).

AWELE

Jeu très ancien faisant partie d'un ensemble de jeux appelé "Mancala", se présentant sous la forme d'un tablier de bois comportant une série d'alvéoles où l'on place des graines. On a dénombré plus de 200 jeux différents de type Mancala, divisés en deux grandes familles : les Wari pour les plateaux à deux rangées, les Solo pour ceux à trois ou quatre rangées.
C'est un grand jeu de calcul passionnant, où le souvenir de son sens sacré reste présent dans toute l'Afrique noire...

JOUEURS : 2

MATERIEL : - Un plateau avec 2 rangées de 6 trous.

- 48 graines (4 graines par trou).

BUT : Prendre le maximum de graines.

PREPARATION :

- Les joueurs placent 4 graines dans chaque trou (schéma A).
- Chaque joueur s'installe derrière une rangée de 6 trous qui constituera son camp (schéma A).

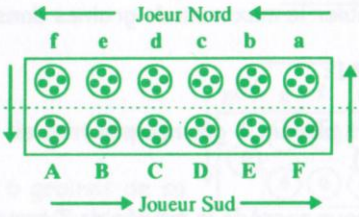
SEMIS ET PRISE :

- Le joueur dont c'est le tour, prend toutes les graines d'une case *de son camp* et les sème une à une dans chacune des cases suivantes dans le *sens inverse des aiguilles d'une montre*. Le semis se fait en boucle dans toutes les cases du plateau (schéma B).
  - Si la dernière graine du joueur tombe dans une case du *camp adverse* contenant *1 ou 2 graines avant semis (2 ou 3 graines après semis)*, le joueur prend toutes les graines de cette case et les garde en dehors du jeu. *Si les cases précédentes contiennent également 2 ou 3 graines après semis* et qu'elles forment une *chaîne ininterrompue*, il prend aussi les graines de ces cases (schéma C). La main passe ensuite à son adversaire.
  - Dans les autres cas, la main passe directement à son adversaire.
- Si le nombre de graines contenues dans la case de départ permet de faire plus d'un tour, la case de départ est sautée au 2ème tour.
- Un joueur doit toujours «donner à manger» à son adversaire c'est-à-dire lui fournir des graines tant que c'est possible.

FIN DE LA PARTIE : Quand il n'y a plus assez de graines pour faire des prises, le gagnant est celui qui a pris le plus de graines.

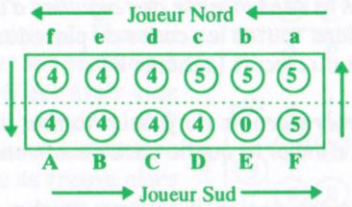
A : Position de départ.

4 graines par trou. Le joueur Sud possède les cases A, B, C, D, E et F. Le joueur Nord possède les cases a, b, c, d, e et f.



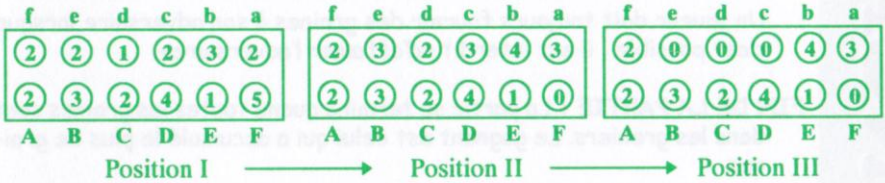
B : Exemple de résultat du 1er semis.

Le joueur Sud a pris les 4 graines de sa case E et les a semées une par une dans les cases F, a, b et c.



C : Exemple de prises

Le joueur Sud part de la position I. Il prend les 5 graines de sa case F et les sème une à une dans les cases a, b, c, d et e (position II). Il peut donc prendre les 3 graines de la case e, les 2 graines de la case d et les 3 graines de la case c. Le jeu se trouve alors dans la position III et c'est au joueur Nord de jouer.



MANCALA (variante)

JOUEURS : 2

MATERIEL : - un plateau de 2 rangées de 7 trous + 2 «greniers», un à chaque extrémité.

- 84 graines (6 graines par trou).

BUT : Accumuler le maximum de graines dans son grenier.

PREPARATION :

- Les joueurs placent 6 graines par trou en laissant les greniers vides (schéma A).
- Chaque joueur possède la rangée de 7 trous la plus proche de lui ainsi que le grenier situé à sa droite (schéma A).

SEMIS ET PRISE :

- Le joueur dont c'est le tour prend toutes les graines d'une *case de son camp, autre que son grenier* et les sème une à une dans les cases suivantes dans le *sens inverse des aiguilles d'une montre*. Le semis se fait en boucle dans toutes les cases du plateau. Les greniers des 2 joueurs font partie du circuit (schéma B).

  - Si la dernière graine du joueur tombe *dans son grenier*, il rejoue à partir de n'importe quelle case de son camp (autre que son grenier).

  - Si la dernière graine du joueur tombe dans une *case vide de son camp*, il prend toutes les graines de la *case adverse opposée* et les met dans son grenier (schéma C). La main passe ensuite à son adversaire.

  - Dans les autres cas, la main passe directement à son adversaire.

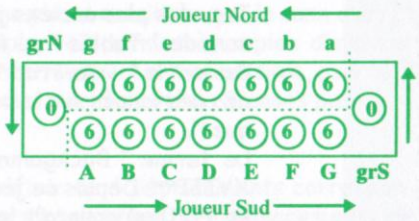
- Si le nombre de graines contenues dans la case de départ permet de faire plus d'un tour, la case de départ est sautée au 2ème tour.
- Un joueur doit toujours fournir des graines à son adversaire lorsque c'est possible : il est interdit «d'affamer l'adversaire».

FIN DE LA PARTIE : La partie se termine quand toutes les graines sont dans les greniers. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de graines.

AUTRE VARIANTE : On peut jouer avec les mêmes règles sur un plateau de 2 X 6 trous + 2 greniers avec 4 graines par trou (48 graines).

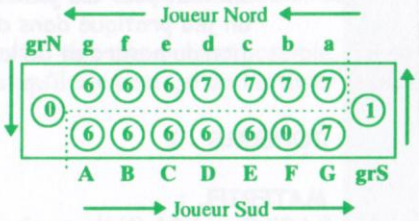
A : Position de départ.

6 graines par trou sauf dans les greniers. Le joueur Sud possède les cases A, B, C, D, E, F et G ainsi que le grenier grS. Le joueur Nord possède les cases a, b, c, d, e, f et g ainsi que le grenier grN.



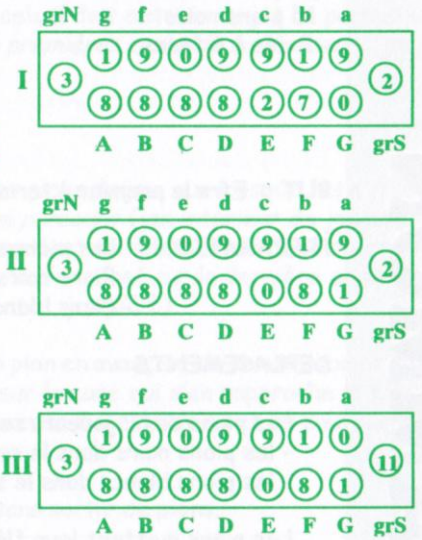
B : Exemple de résultat du 1er semis.

Le joueur Sud a pris les 6 graines de sa case F et les a semées une par une dans les cases G, grS, a, b, c et d.



C : Exemple de prises

Le joueur Sud part de la position I. Il prend les 2 graines de sa case E et les sème dans la case F et dans la case G qui était vide (position II). Il peut donc prendre les 9 graines de la case opposée a et les mettre dans son grenier grS. Le jeu se trouve alors dans la position III. C'est ensuite au tour de Nord de jouer.



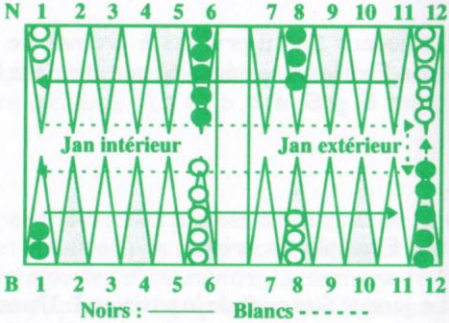
BACKGAMMON

Issu des plus anciens jeux de l'Antiquité, on le connaissait sous le nom de " Tables " au Moyen-Age. Au début du XVIème siècle, il devient le " Tric-Trac ", variante subtile dont le nom évoque le bruit des dés lancés sur le bois, puis sous une version simplifiée le "Jacquet".

Le terme " Backgammon " apparaît en Angleterre à la fin du XVIIIème. Depuis ce jeu a subi quelques modifications, notamment en 1920 où apparaît le " videau ", dé numéroté de 2 à 64, utilisé surtout pour les jeux d'argent. Le Backgammon reste aujourd'hui un jeu pratiqué dans de nombreuses régions du monde, l'association du hasard et de la tactique le rendant passionnant.

JOUEURS : 2

MATERIEL :
- 1 Plateau à 24 flèches
- 15 pions blancs et 15 pions noirs
- 2 dés à 6 faces.



BUT : Etre le premier à terminer son parcours et à sortir tous ses pions.

PREPARATION : Les pions sont placés sur les flèches (voir schéma) :
- Pions noirs : 2 en B1, 5 en B12, 3 en N8 et 5 en N6.
- Pions blancs : 2 en N1, 5 en N12, 3 en B8 et 5 en B6

DEPLACEMENTS :

- Les pions des 2 joueurs se déplacent en sens inverses (voir schéma) :
  - les pions noirs dans le sens B1-B12-N12-N1
  - les pions blancs dans le sens N1-N12-B12-B1

  Les pions quittent leur flèche de départ et font le parcours dans le sens indiqué jusqu'aux flèches N6 à N1 pour les noirs et B6 à B1 pour les blancs où ils pourront être sortis du jeu (voir SORTIE DES PIONS).

- Les pions se déplacent en fonction du résultat du jet des 2 dés : Il est interdit de s'arrêter sur une case occupée par *2 ou plusieurs pions adverses*.

  - Si le jet est différent d'un double :
    - Le joueur peut avancer 2 pions du nombre de chacun des dés (ex: **4-2** permet d'avancer **un pion** de **4** cases et **un autre pion** de **2** cases).

- Il peut aussi avancer deux fois le même pion à condition que la case d'arrêt intermédiaire soit accessible (exemple **4-2** permet à un pion d'avancer d'abord de **4** cases si la case d'arrêt intermédiaire est accessible, puis de **2** cases. Le même jet permet d'avancer un pion d'abord de **2** cases puis de **4** cases).

- Si le jet est un double : Le joueur bénéficie de 4 déplacements correspondant au nombre doublé (exemple **3-3** permet de répartir **4 déplacements** de **3** cases en respectant les règles d'arrêt sur les cases intermédiaires).

- Le joueur doit utiliser la totalité du résultat des dés si c'est possible. S'il ne peut utiliser que le résultat d'un seul dé et qu'il a le choix, il doit utiliser *le plus élevé*. S'il est bloqué, il passe son tour.

PRISES ET RENTREE DES PIONS PRIS

- Quand un pion s'arrête sur une case occupée par *1 seul pion adverse (blot)*, ce pion adverse est sorti du jeu et son possesseur doit le remettre en jeu avant de pouvoir avancer d'autres pions. Pour cela il doit obtenir un jet lui permettant de placer le pion sorti sur *une des 6 premières cases de son parcours* (jan intérieur de l'adversaire).

SORTIE FINALE DES PIONS

- Un joueur ne peut commencer à sortir ses pions du jeu, que lorsqu'il les a *tous* amenés sur les *6 dernières cases de son parcours* (jan intérieur du joueur). Pour sortir, il doit obtenir un jet lui permettant de déplacer son pion du *nombre exact* de cases nécessaires (**1** pour un pion placé sur la **dernière case** du parcours, **2** pour l'**avant dernière** case, etc... jusqu'à 6)

- Si le jet ne permet pas de faire sortir un pion en avançant du nombre exact de cases, on peut en faire sortir un situé sur la case qui s'en rapproche le plus (exemple : avec un **6**, sortie du pion de la case **5** ou s'il n'y a pas de pion sur la case 5, sortir un pion de la case **4**).

- On peut aussi jouer à l'intérieur du jan sans sortir de pions.

FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le premier à avoir sorti tous ses pions. Il existe 3 victoires :

Victoire simple :	l'adversaire a également sorti des pions.
Victoire double :	l'adversaire n'a pas sorti de pions : GAMMON
Victoire triple :	l'adversaire a encore des pions sur ses 6 premières cases (jan intérieur du gagnant) : BACKGAMMON

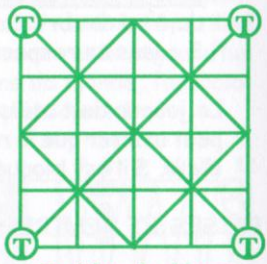
BAGH CHAL

Depuis de nombreux siècles, il est considéré comme le jeu national népalais. Issu de la famille des jeux de chasse, jeux où l'un des joueurs possède plus de pions que son adversaire, il se joue avec 4 tigres et 20 chèvres. Le but du jeu pour les tigres est de manger les chèvres, pour celles-ci, d'encercler les tigres. En Europe, un jeu similaire a connu un grand succès, c'est le " Renards & Poules ".

JOUEURS : 2.

MATERIEL :

- Un plateau de 25 points formés par l'intersection de 5 lignes verticales et 5 lignes horizontales avec certaines diagonales (voir schéma).
- 20 pions «chèvres» (C) et 4 pions «tigres» (T)



Position de départ

BUT : Pour les chèvres : immobiliser les tigres.
Pour les tigres : manger les chèvres.

PREPARATION :
- Les chèvres sont en dehors du plateau
- Les tigres sont aux 4 coins du plateau (voir schéma).

DEROULEMENT DE LA PARTIE : Le joueur qui a les chèvres commence.

· Lors des 20 premiers coups, le joueur qui a les chèvres en introduit une à chaque tour sur un point libre. Quand elles sont toutes posées, il peut les déplacer vers un point libre voisin en suivant les lignes tracées.

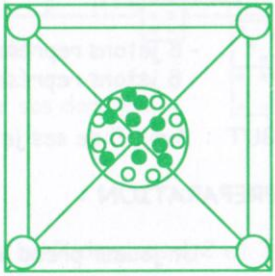
· Le joueur qui a les tigres joue en alternance avec son adversaire. Il choisit le tigre qu'il veut et le déplace ou lui fait manger une chèvre :
- Les tigres se déplacent comme les chèvres : vers un point libre voisin en suivant les lignes tracées.
- Un tigre peut manger une chèvre si elle se trouve sur un point voisin relié par une ligne et suivi par un point vide : il saute par-dessus la chèvre et atterrit sur le point libre. La chèvre est définitivement retirée du jeu.
  · Un tigre ne peut prendre *qu'une chèvre à la fois* et les prises *ne sont pas obligatoires*.
  · Les tigres doivent toujours laisser aux chèvres une possibilité de déplacement.

FIN DE LA PARTIE

- Les chèvres gagnent si aucun tigre ne peut se déplacer quand c'est à son tour de jouer
- Les tigres gagnent s'ils arrivent à manger au moins 5 chèvres.

Appelé aussi " billard indien ", il se joue depuis le début de notre siècle principalement en Birmanie, au Yemen, en Inde, en Ethiopie, etc..., le carrom est maintenant répandu en Europe.
A l'origine " jeu de rue " dessiné à même le sol, on le pratique ici sur un plateau en bois carré.
En frappant à l'aide d'une pichenette un palet spécial (le percuteur), vous devez envoyer les palets de votre couleur dans les différents trous perçés aux quatre coins du plateau. Adresse et appréciation des trajectoires sont les ingrédients pour réaliser une belle partie...

JOUEURS : 2 ou plus (en 2 équipes).



MATERIEL :
- Un plateau de jeu carré percé aux 4 angles.
- 9 pions noirs, 9 pions blancs et 1 rouge (la reine).
- 1 percuteur.

BUT : Etre le premier à mettre tous ses pions dans les trous.

PREPARATION :

- Chaque joueur se place face à un des côtés du carré.
- Les pions noirs, les pions blancs et la reine sont placés dans le rond central (voir schéma).

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Le premier joueur place le percuteur à l'intérieur du rectangle qui lui fait face. Au moyen d'une pichenette il l'envoie vers le rond central pour «casser» le jeu. Le second joueur fait de même en essayant d'envoyer un de ses pions dans un trou d'angle. Le jeu se poursuit ainsi.

- Chaque fois qu'un joueur réussit à envoyer son pion dans un trou, il rejoue.
- Chaque joueur peut essayer d'envoyer la reine rouge dans un trou : s'il réussit et qu'au coup suivant il envoie un de ses pions dans un trou, il marque *5 points s'il gagne la partie.*

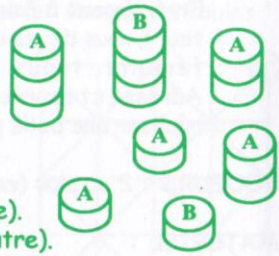
FIN DE LA MANCHE :

- Le jeu s'arrête quand un des joueurs a mis tous ses pions dans les trous. Il marque le nombre de points correspondant au nombre de pions adverses restant sur le plateau, augmentés éventuellement des points de la reine rouge.
- Une partie se joue en plusieurs manches et en **29 points**.

CARROM

CHATS et SOURIS

Un jeu traditionnel quasi-universel puisque pratiqué un peu partout dans le monde.
Très simple à apprendre, il surprend ensuite par son niveau de réflexion et demande mémoire et tactique...



JOUEURS : 2.

MATERIEL :

- 8 jetons représentant un chat (ou autre).
- 8 jetons représentant une souris (ou autre).

BUT : Avoir 5 de ses jetons visibles.

PREPARATION :

Un joueur prend les jetons chats (A), l'autre les jetons souris (B).

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Le premier joueur pose un de ses jetons sur la table.
- Le second joueur pose ensuite un de ses jetons soit sur la table soit sur le jeton de son adversaire pour former une pile.
- Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle en ayant à chaque fois 4 possibilités :
  1- Poser un de leurs jetons sur la table.
  2- Poser un de leurs jetons sur un jeton quelconque déjà posé ou sur une pile de 2 jetons : <u>les piles ne doivent jamais contenir plus de 3 jetons</u>.
  3- Prendre un jeton quelconque déjà posé sur la table et le poser sur un autre jeton ou sur une pile de 2 jetons.
  4- Prendre le jeton supérieur d'une pile et le poser soit sur la table, soit sur un autre jeton, soit sur une autre pile de 2 jetons.
- il est interdit à un joueur de déplacer le jeton que son adversaire vient de jouer.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand un des joueurs a 5 de ses jetons qui sont visibles. C'est le gagnant (exemple : dans le schéma, le joueur A a gagné).

Directement issus des dés à six faces, les Dominos sont apparus en Europe au XVIIIème siècle, les dominos chinois existaient alors depuis longtemps... Il s'agit de jeux d'enchainement dont le plus simple est de faire coïncider les mêmes points d'un domino à un autre.
Les Dominos ont retrouvé un nouveau succès grâce à la création de jeux à thèmes (couleurs, alphabets, objets...) avec une finalité éducative. Ce jeu reste un grand classique pratiqué encore beaucoup dans le pourtour méditerranéen.

JOUEURS : 2 à 4

MATERIEL : 28 dominos (du double 0 au double 6).

BUT : Etre le premier à se débarrasser de tous ses dominos.

PREPARATION :

- Les dominos sont mélangés faces cachées.
- Chaque joueur prend **6** dominos à 4 joueurs ou **7** dominos à 2 et 3 joueurs. Les autres dominos sont écartés du jeu.
- Les joueurs regardent leurs dominos en les cachant à leurs adversaires.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Le premier joueur pose un domino au centre de la table.
- Le joueur suivant doit placer à la suite un domino possédant un côté identique à un des côtés du domino posé (voir schéma). En cas d'impossibilité, il passe son tour.
- Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle en complétant les deux extrémités de la chaîne.

FIN DE LA PARTIE ET DECOMPTE DES POINTS:

- La partie se termine quand un des joueurs a posé tous ses dominos. C'est le vainqueur et il marque le total des points des dominos restant à ses adversaires.
- Si aucun joueur n'a pu se débarasser de tous ses dominos, chaque joueur fait le total des points de ses dominos restants. Le vainqueur est celui qui le moins de points et il marque le total des points de ses adversaires.

VARIANTE «EN PIOCHANT»

- On distribue 7 dominos à 2 joueurs , 6 dominos à 3 joueurs et 5 dominos à 4 joueurs.
- Le joueur qui est bloqué ne passe pas son tour mais pioche au hasard des dominos parmi les dominos écartés, jusqu'à ce qu'il puisse en poser un.

DAMES CHINOISES

Venu de Chine vers l'Europe ou le contraire, son origine reste une énigme.
Variante de l'Halma (jeu du XIXe siècle), les Dames chinoises sont devenus l'un des jeux de pions les plus pratiqués au monde, énorme succès du à sa facilité, son élégance mais aussi sa subtilité.
Le damier est en forme d'étoile à six branches, et réunit 2, 3, 4 ou 6 joueurs, ce qui est très rare pour ce genre de jeu.
Nous vous conseillons la règle dite du " grand bond " rendant le jeu plus dynamique.

JOUEURS : 2 à 6

MATERIEL :

- Un plateau en forme d'étoile à 6 branches, formé par un hexagone de 61 points et 6 triangles de 10 points (schéma A).

- 10 pions par joueur

BUT : Etre le premier à amener ses 10 pions dans le triangle opposé à son triangle de départ.

PREPARATION : Chaque joueur s'installe face à un triangle et pose ses 10 pions sur les points de ce triangle (schéma A).

DEPLACEMENTS : Les pions peuvent se déplacer soit par avancée simple, soit par saut court :

- Avancée simple : Le pion se déplace d'un point vers un point libre voisin vers l'avant ou latéralement. Il ne doit pas reculer.

- Saut court : Le pion saute par-dessus un pion voisin, ami ou ennemi, s'il est suivi d'un point libre (schéma B). Il n'y a pas de prise. Les sauts peuvent être enchaînés. Le pion peut sauter vers l'arrière à condition que son parcours total ne le fasse pas reculer.

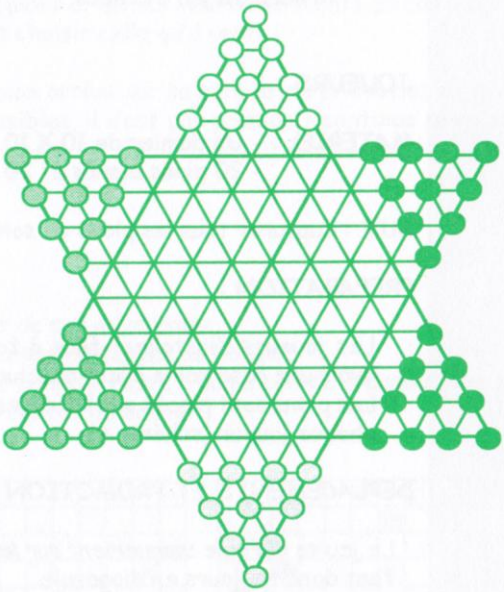
· Un pion peut passer par un triangle qui n'est pas celui de son arrivée à condition de ne pas s'y arrêter.

· Un pion doit obligatoirement quitter son triangle de départ quand le seul coup possible pour le joueur d'en face est l'entrée dans le triangle d'arrivée.

GAIN DE LA PARTIE : Le premier joueur ayant amené ses 10 pions dans le triangle opposé à son triangle de départ a gagné.

REGLE DU "GRAND BOND" :

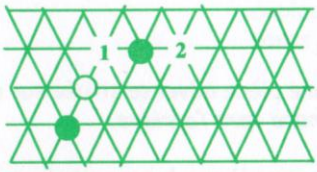
On peut remplacer le saut court par le saut long symétrique ou «Grand bond»: Le pion saute par-dessus un autre pion, ami ou ennemi, s'il n'en est séparé que par des cases vides. Le point d'arrivée est symétrique par rapport au pion sauté et doit n'en être séparé que par des cases vides (schéma C).



A : Position de départ
Exemple à 6 joueurs

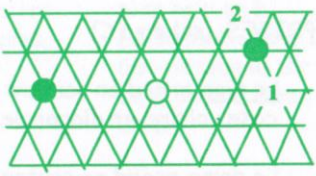
B : Saut court

Le pion noir saute par-dessus le pion blanc et atteint la position 1. Il peut continuer en sautant par-dessus le pion gris et atteindre la position 2.



C: Grand Bond

Le pion noir saute par-dessus le pion blanc et atteint la position 1. Il peut continuer en sautant par-dessus le pion gris vers la position 2.



Le jeu de dames fut inventé probablement dans le sud de la France ou en Espagne au XIème siècle. Depuis, ses règles n'ont cessé d'évoluer et de différer selon les pays (souffler n'est pas jouer, déplacements et prises de la dame...).
L'un des jeux les plus répandus et les plus populaires de notre époque, qui a la réputation d'être simple car il fut longtemps dans l'ombre du jeu d'échecs.

JOUEURS : 2

MATERIEL : - Un damier de 10 X 10 cases noires et banches
- 20 pions blancs et 20 pions noirs

BUT : Capturer tous les pions de son adversaire.

PREPARATION :

- Les joueurs s'installent face à face et posent le damier de façon à avoir une case noire à leur gauche.
- Les pions sont placés sur les cases noires des 4 premières rangées de chaque joueur (schéma A)

DEPLACEMENTS ET PROMOTION (schéma B) :

Le jeu se déroule *uniquement sur les cases noires*. Les déplacements se font donc toujours en diagonale.

- Le pion se déplace d'une case, uniquement vers l'avant. La case d'arrivée doit être vide. Le pion ne peut pas reculer sauf pour prendre (voir PRISES).
Quand un pion arrive sur la dernière rangée du bord opposé à sa rangée de départ, il devient «dame» (promotion). On le distingue en le couvrant d'un autre pion de sa couleur.

- La dame se déplace d'un nombre quelconque de cases vides sur l'ensemble d'une diagonale. La case d'arrivée doit être vide. Les dames peuvent reculer.

PRISES (schéma C) :

- Le pion prend en sautant par-dessus une pièce adverse située sur une case voisine en diagonale. *Il peut prendre vers l'arrière.*

- La dame prend en sautant par-dessus une pièce adverse située sur la même diagonale, à condition de n'en être séparée que par des cases vides. Elle peut s'arrêter sur n'importe quelle case vide de la même diagonale, derrière la pièce prise, à condition que la case d'arrivée ne soit séparée de la pièce prise que par des cases vides.

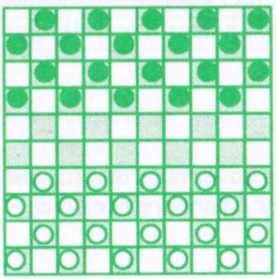
- Les prises sont obligatoires. Elles doivent être enchaînées quand c'est possible. Dans ce cas, les pièces sont laissées sur le jeu jusqu'à la fin de la rafle. Au cours d'une rafle on peut repasser sur une case vide déjà parcourue mais pas sur un pion déjà pris.

- Quand un joueur a le choix entre plusieurs prises, il doit effectuer celle qui lui rapporte le maximum de pièces (pions et dames indifféremment). En cas d'égalité du nombre de prises, il peut choisir celle qu'il veut.

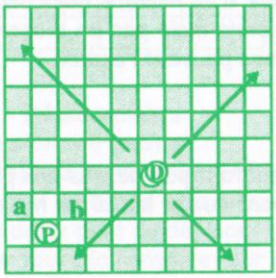
- Quand au cours d'une prise le pion arrive sur sa rangée de promotion et que d'autres prises sont encore possibles, il n'est pas promu et continue sa rafle sous la forme de pion.

FIN DE LA PARTIE :

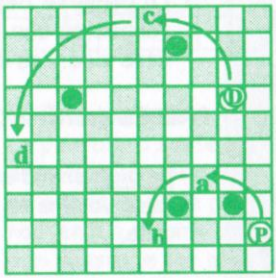
- Pour gagner, il faut :
  - Soit prendre toutes les pièces de son adversaire.
  - Soit empêcher les pièces adverses restantes de bouger.
- La partie est considérée comme nulle s'il reste 1 dame contre 3 dames et que cette dame unique se trouve au centre du damier.



A : Position de départ



B : Déplacements
Le pion P peut se déplacer vers l'avant en a ou b.
La dame D peut se déplacer sur toutes les cases des 2 diagonales.



C: Exemples de prises
Le pion blanc P saute par-dessus le 1er pion noir en a puis le 2ème pion noir en b.
La dame blanche D saute par-dessus le 1er pion noir en c puis le 2ème pion noir en d.

DAMES TURQUES et GRECQUES

Turquie, Grèce

De nombreuses variantes furent créées à partir du jeu de dames, en voici une que nous trouvons intéressante...

JOUEURS : 2

MATERIEL : - Un plateau de 8 X 8 cases unicolores
- 16 pions blancs et 16 pions noirs

BUT : Capturer tous les pions de son adversaire.

PREPARATION : Les pions sont placés comme indiqué sur le schéma A.

DEPLACEMENTS ET PROMOTION (schéma B) :

- Le pion se déplace d'une case vers l'avant ou sur les côtés mais pas en diagonale. La case d'arrivée doit être vide. Le pion ne peut pas reculer.

  Quand un pion arrive sur la dernière rangée du bord opposé à sa rangée de départ, il devient «dame». On le distingue en le couvrant d'un autre pion de sa couleur (promotion).

- La dame se déplace d'un nombre quelconque de cases vides sur une rangée ou une colonne mais pas en diagonale. La case d'arrivée doit être vide. Les dames peuvent reculer.

PRISES (schéma C) :

- Le pion prend en sautant par-dessus une pièce adverse située sur une case voisine en avant ou sur les côtés mais *pas en arrière* ni en diagonale.

- La dame prend en sautant par-dessus une pièce adverse située sur la même rangée ou la même colonne à condition qu'elle n'en soit séparée que par des cases vides. Elle peut s'arrêter sur n'importe quelle case vide située derrière la pièce prise, dans la même direction, à condition que la case d'arrivée ne soit séparée de la pièce prise que par des cases vides.

- Les prises sont obligatoires. Elles doivent être enchaînées quand c'est possible. Dans ce cas, les pièces sont retirées du jeu au fur et à mesure de leur capture.

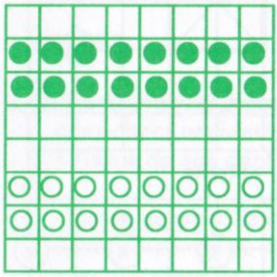
- Quand un joueur a le choix entre plusieurs prises, il doit effectuer celle qui lui rapporte le maximum de pièces (pions et dames indifféremment). En cas d'égalité du nombre de prises, il peut choisir celle qu'il veut.

- Quand au cours d'une série de prises un pion arrive sur sa rangée de promotion (la première rangée adverse), il devient dame et poursuit sa rafle sous cette forme.

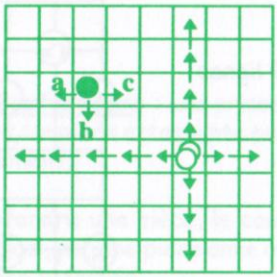
FIN DE LA PARTIE :

Pour gagner, il faut :

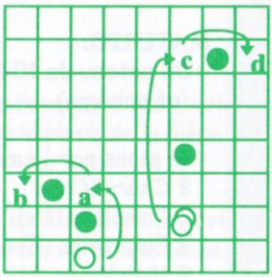
- Soit prendre toutes les pièces de son adversaire.
- Soit empêcher les pièces adverses restantes de bouger.
- Soit rester avec une seule dame alors que l'adversaire n'a plus qu'un pion.



A : Position de départ



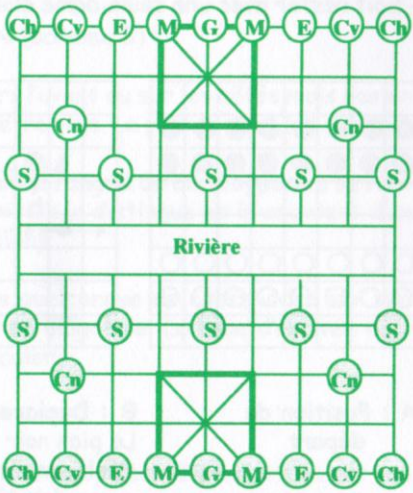
B : Déplacements
Le pion noir peut se déplacer vers l'avant en b ou sur les côtés en a ou c. La dame peut se déplacer sur toute la rangée et sur toute la colonne.



C: Exemples de prises
Le pion blanc saute par-dessus le 1er pion noir en a puis le 2ème pion noir en b. La dame saute par-dessus le 1er pion noir en c puis le 2ème pion noir en d.

ECHECS CHINOIS

Originaire de l'Inde, les échecs chinois (Xiang-Qi) sont arrivés en Chine probablement vers le IXème siècle... Cet " échiquier à l'éléphant " a pour principe et objectif, le même que celui du jeu occidental, l'échec et mat.
Les pions sont des disques ronds portant des caractères gravés, se déplaçant sur les intersections du jeu.
L'échiquier est traversé par une bande horizontale vide, la rivière, symbolisant le fleuve jaune de Chine.
Un jeu d'une forte symbolique, notamment guerrière, un peu difficile au premier abord, mais passionnant pour peu qu'on se laisse entraîner dans ce monde de mandarins, de soldats, d'éléphants, de canons et de cavaliers...



JOUEURS : 2

MATERIEL :
- Un pateau de 10 X 9 lignes (cf schéma)

- 16 pions par joueur :
  2 Chars (Ch)
  2 Cavaliers (Cv)
  2 Eléphants (E)
  2 Mandarins (M)
  2 Canons (Cn)
  5 Soldats (S)
  1 Général (G)

BUT : Immobiliser le général adverse.

POSITION INITIALE :

Au départ, les pions sont placés sur les intersections des lignes selon le schéma ci-dessus.

DEPLACEMENTS :

- *Char* : Verticalement ou horizontalement, en avant ou en arrière, d'un nombre quelconque de points libres (*cf* la tour des échecs occidentaux).

- *Cavalier* : Déplacement d'un point horizontalement ou verticalement vers un point libre, suivi du déplacement d'un point en diagonale (*cf* le cavalier des échecs occidentaux sans le saut).

- *Eléphant* : De 2 points en diagonale, le point intermédiaire étant libre. Il ne peut pas traverser la rivière.

- *Mandarin* : D'un point en diagonale, en avant ou en arrière, uniquement dans la forteresse (carré en gras sur le schéma).

- *Général* : D'un point, horizontalement ou verticalement, uniquement dans la forteresse. Les deux généraux ne doivent pas se trouver sur une même colonne sans aucune pièce entre eux.

- *Canon* : Sans prise : comme le char. Avec prise : en sautant par-dessus une pièce amie ou ennemie et une seule (voir PRISES).

- *Soldat* : Avant la rivière : d'un point verticalement vers l'avant.
  Après la rivière : d'un point horizontalement ou verticalement vers l'avant. Ils ne doivent pas reculer. Arrivés à la dernière ligne ennemie, ils ne peuvent plus se déplacer qu'horizontalement. Il n'y a pas de promotion.

PRISES :

- *Pour toutes les pièces sauf le Canon* : Les prises se font par substitution comme aux échecs occidentaux : la pièce attaquante prend la place de la pièce attaquée à l'issue de son déplacement.

- *Pour le canon* : Pour prendre une pièce, le canon doit en être séparé, dans le sens horizontal ou vertical, par une pièce amie ou ennemie et une seule. Le canon prend la place de la pièce attaquée.

- Les prises ne sont pas obligatoires.

- Le général n'a pas le droit de se mettre en prise (comme le roi aux échecs occidentaux).

GAIN DE LA PARTIE :

Le général est ***échec et mat*** si :

1. Il est en position de prise par une pièce adverse et ne peut s'y soustraire.

   ou

2. Son seul déplacement possible le place sur la même colonne que le général adverse sans pièce écran entre les deux.

   ou

3. Ses seuls déplacements possibles le mettent en position de prise par une pièce adverse. Contrairement aux échecs occidentaux où cette situation constitue le «pat» et conduit à une partie nulle, ici elle conduit à la perte de la partie.

FANORONA

Vraisemblablement de la fin du XVIème siècle, le Fanorona (prononcez " Fanourne ") est le jeu de dames malgaches.
Sa grande originalité est dans le mode de prise des pions, où le fait de s'approcher ou de s'éloigner des pions adverses donnent le droit de les " manger ".
De nombreux témoignages relient le Fanorona à des fonctions rituelles ou pédagogiques.

JOUEURS : 2

MATERIEL : - Un plateau de 5 lignes verticales X 9 lignes horizontales avec certaines diagonales (schéma A)
- 22 pions blancs et 22 pions noirs

BUT : Capturer ou bloquer tous les pions de son adversaire.

PREPARATION :

· Au départ, les pions sont placés sur les intersections des lignes comme indiqué sur le schéma A.

· Un joueur a les pions blancs, l'autre les pions noirs.

DEPLACEMENTS : Les pions se déplacent dans tous les sens d'un point vers un point libre voisin *en suivant les lignes tracées.*

PRISES : Elles sont de deux types :

- <u>Par approche</u> : Si le déplacement du pion l'amène sur un point voisin d'un pion adverse dans la direction du déplacement, le joueur prend ce pion adverse. Si ce pion adverse est voisin d'un ou plusieurs autres pions adverses placés sur la même ligne et sans intervalles entre eux, le joueur prend aussi ces pions (schéma B).

- <u>Par retrait</u> : Si le point libéré par le déplacement du pion est voisin d'un pion adverse dans la direction de déplacement, le joueur prend ce pion. Si ce pion adverse est voisin d'un ou plusieurs autres pions adverses placés sur la même ligne et sans intervalles entre eux, le joueur prend aussi ces pions (schéma B).

· On ne peut pas effectuer une prise par approche et une prise par retrait dans un même déplacement : le joueur doit choisir (schéma B).

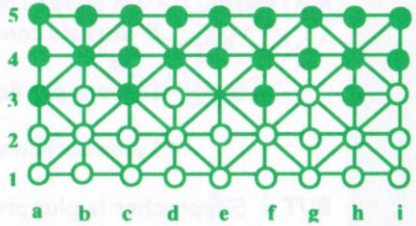
· La première prise est obligatoire. Les autres prises <u>peuvent</u> être enchaînées à condition de changer de direction entre chaque prise et de ne pas repasser sur une même position.

FIN DE LA PARTIE :

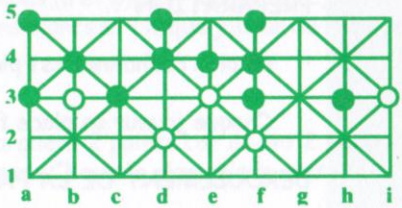
- Le gagnant est celui qui a capturé tous les pions de son adversaire ou qui empêche les pions adverses restants de bouger.

- La partie est nulle s'il reste des pions sur le plateau qui ne peuvent pas être pris ou bloqués.

A : Position de départ :
le point central est le seul point libre



B : Différents types de prises :



Prise par approche : le pion blanc d2 se déplace en d3 et prend les deux pions noirs d4 et d5.
Prise par retrait : le pion blanc d2 se déplace en e1 et prend les trois pions noirs c3, b4 et a5.
Choix des prises : le pion blanc e3 en se déplaçant en d3 peut soit prendre le pion blanc c3 par approche, soit prendre le pion noirs f3 par retrait. Le joueur doit choisir une des deux prises. Il ne peut pas prendre les deux.

Ce " billard-pétanque " simule une partie de pétanque sur une table circulaire, où les palets ont remplacé les boules.
Créé par Alain Bideau (Maison des Jeux de St-Fons -69), ludologue et précurseur du jeu à l'école, le Gapion est un grand jeu d'adresse convivial par équipes.

JOUEURS : 2 à 8 (en 2 équipes).

MATERIEL : - Un plateau de jeu circulaire divisé en 8 secteurs et en 5 cercles concentriques (schéma A).

- 12 pions par équipe à répartir entre les joueurs.

- 1 pion cochonnet.

BUT : S'approcher le plus près possible du cochonnet.

PREPARATION :

- Le pion cochonnet est placé au centre du plateau.

- Chaque joueur se place face à un secteur du cercle (schéma A).

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Le premier joueur pose ses pions sur le cercle externe du plateau, à l'intérieur de son secteur (schéma A). Au moyen d'une pichenette, il envoie un de ses pions en visant le cochonnet central.

- Un joueur de l'équipe adverse fait de même à partir de son secteur.

- Dans la suite du jeu, ce sont les joueurs de l'équipe la plus éloignée du cochonnet qui jouent jusqu'à ce qu'ils en deviennent les plus proches ou qu'ils n'aient plus de pions.

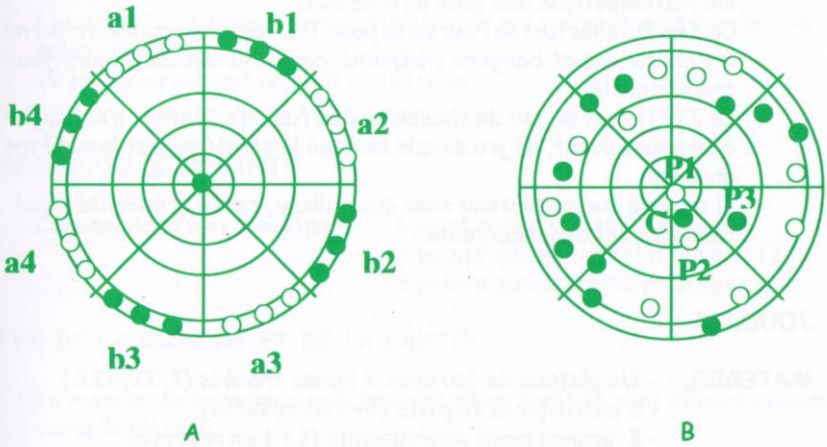
- Lorsqu'un joueur déplace le cochonnet de plus d'un cercle, les joueurs de l'équipe adverse le replacent dans le cercle central, à l'endroit où ils veulent.

FIN DE LA MANCHE ET DECOMPTE DES POINTS :

- La manche s'arrête quand tous les pions ont été joués.

- L'équipe gagnante est celle dont le pion est le plus proche du cochonnet : Elle marque 1 point pour chacun de ses pions situés plus près du cochonnet que le pion adverse le plus proche (schéma B).

- Une partie se joue en plusieurs manches et en **13 points**.



A : Exemple de position de départ pour 2 équipes (a et b) de 4 joueurs (1,2,3 et 4). Chaque joueur de l'équipe a possède 3 pions blancs et chaque joueur de l'équipe b possède 3 pions gris.

B : Exemple de fin de partie : Les blancs marquent 2 points car ils ont 2 pions blancs (P1 et P2) plus proches du cochonnet (C) que le pion gris le plus proche (P3) .

JIPTO / SONOR

Jeu inventé par le professeur Grigori Tomski, spécialiste de la théorie mathématique des jeux à l'UNESCO.
Ce Jeu Intellectuel de Poursuite pour Tous est très populaire parmi les chasseurs et bergers sibériens, car il ressemble à leurs jeux traditionnels.
Le JIPTO est un jeu de chasse où des fugitifs tentent d'échapper à un poursuivant, un jeu simple mais où la stratégie est loin d'être absente.
Il se joue sur un plateau sans quadrillage, cette originalité s'avérant souvent déconcertante.

JOUEURS : 2.

MATERIEL : - Un plateau de jeu avec 3 lignes tracées (I, II, III.)
- 6 petits pions fugitifs (5+ 1 en réserve)
- 2 grands pions poursuivants (1 + 1 en réserve)

· Les pions poursuivants sont 2 fois plus grands que les pions fugitifs.

BUT : Pour les pions fugitifs : atteindre le bord opposé du plateau.

Pour le poursuivant : attraper les fugitifs.

PREPARATION :

- Un des joueurs prend les 6 pions fugitifs. Il en pose 5 sur le bord du plateau le plus éloigné des 3 lignes et garde le 6ème en réserve (schéma A).

- L'autre joueur prend les pions poursuivants. Il en pose un au milieu du bord opposé aux fugitifs et garde l'autre en réserve.

DEPLACEMENTS :

· Les pions se déplacent dans tous les sens, par «pas» : Pour faire un pas, le joueur pose son pion de réserve à côté d'un de ses pions, en les faisant se toucher et il enlève son premier pion qui devient son nouveau pion de réserve (schéma B). Les pions peuvent reculer.

Variante : Pour accélérer le jeu on peut faire pivoter son pion autour du pion de réserve qui est ensuite enlevé du plateau jusqu'au prochain déplacement (schéma C).

· A chaque tour de jeu, le fugitif commence. Il déplace un ou plusieurs de ses pions d'un pas. Le poursuivant déplace ensuite son pion d'un pas.

PRISES :

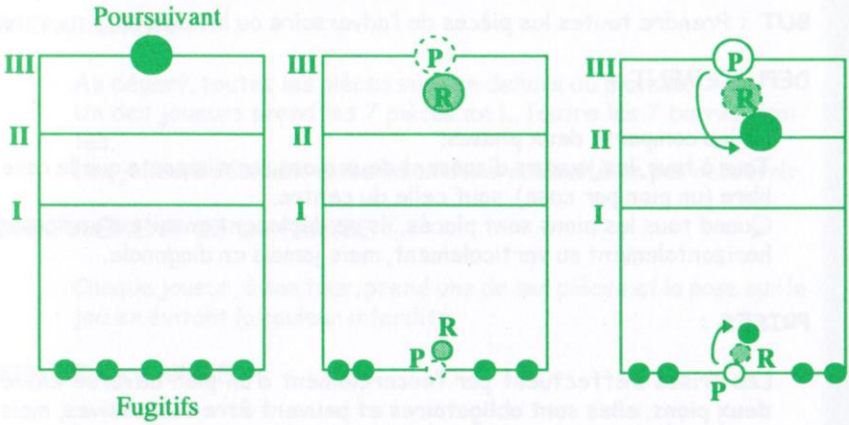
Les pions fugitifs sont pris et éliminés du jeu quand ils sont touchés par le pion poursuivant.
Le pion poursuivant ne peut pas être pris.

DECOMPTE DES POINTS :

Chaque pion fugitif marque : - 1 point quand il atteint la ligne I
- 2 points quand il atteint la ligne II
- 3 points quand il atteint la ligne III

FIN DE LA MANCHE ET DE LA PARTIE

- La manche se termine quand tous les pions fugitifs sont éliminés ou ont traversé le plateau.
- Le joueur qui a les fugitifs additionne les points obtenus par ses pions au cours de la manche. La partie se joue en 2 manches : pour la deuxième manche, les joueurs inversent leurs rôles. Le gagnant de la partie est celui qui a obtenu le meilleur score avec ses fugitifs.



A : Position de départ

B : Déplacement normal
Le pion P est remplacé par le pion de réserve R : P est enlevé du plateau et devient le nouveau pion de réserve.

C : Variante.
Le pion P pivote autour du pion de réserve R : P reste sur le plateau à sa nouvelle place et R est enlevé.

KHARBGA

Au début du siècle dernier, les fellahin égyptiens jouaient au Seega, sur un carré de 25 cases tracé à même le sol, ce jeux est toujours très populaire en Somalie.
Le Kharbga est une variante tunisienne du Seega.
Il ne dispose d'aucune maquette et jetons dans le commerces, il se pratique en plein air, et les joueurs dessine le tapis de jeu sur le sable et prennent des cailloux, des coquillages, etc... comme jetons.
Il est probable que ces jeux soient des survivances de la Pettré, l'un des plus anciens jeux de stratégie, connu dès l'antiquité grecque.

JOUEURS : 2, à partir de 6 ans.

MATERIEL : Jetons (24x2 ou 12x2.)
Un plateau de 5x5 ou 7x7 cases

X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X
X	X	X		O	O	O
O	O	O	O	O	O	O
O	O	O	O	O	O	O
O	O	O	O	O	O	O

BUT : Prendre toutes les pièces de l'adversaire ou les bloquer.

DEPLACEMENT :

Le jeu comporte deux phases.
Tour à tour, les joueurs disposent deux pions sur n'importe quelle case libre (un pion par case), sauf celle du centre.
Quand tous les pions sont placés, ils se déplacent ensuite d'une case, horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale.

PRISES :

Les prises s'effectuent par l'encerclement d'un pion adverse entre deux pions, elles sont obligatoires et peuvent être successives, mais avec le même pion.
La case centrale est un refuge où un pion ne peut être capturé.
Si au cours de la partie, un joueur est bloqué et ne peut plus déplacer ses pions, il peut échanger deux de ses pions contre un pion de l'adversaire; ce pion est alors posé sur la case de son choix.

FIN DE PARTIE :

Le premier à prendre toutes les pièces de l'adversaire ou à les bloquer a gagné.

Sur un tablier de 49 cases colorées : 7 lignes, 7 colonnes et 7 couleurs différentes, le Magic 7 se joue avec deux formes différentes de triminos : une série en forme de I et une série en forme de L.
Les joueurs choisissent ensemble une couleur " tabou ", couleur que l'on ne doit pas recouvrir avec ses triminos.

JOUEURS : 2.

MATERIEL : - Un plateau de 7 X 7 cases de 7 couleurs différentes disposées de la façon suivante (chaque chiffre correspond à une couleur) :

1	2	3	4	5	6	7
4	3	7	1	6	2	5
2	4	5	3	7	1	6
7	1	2	6	3	5	4
5	6	4	2	1	7	3
6	7	1	5	4	3	2
3	5	6	7	2	4	1

- 7 pièces en forme de L et 7 barres droites couvrant chacune 3 cases du plateau (triminos, voir schéma).

BUT : Bloquer son adversaire.

PREPARATION :

- Au départ, toutes les pièces sont en dehors du plateau.
- Un des joueurs prend les 7 pièces en L, l'autre les 7 barres droites.
- Les joueurs décident en commun d'une couleur à ne pas recouvrir.

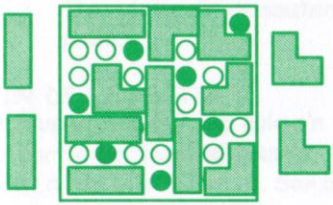
DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Chaque joueur, à son tour, prend une de ses pièces et la pose sur le jeu en évitant la couleur interdite.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand un des joueurs ne peut plus placer sa pièce lorsque c'est à son tour de jouer. Son adversaire a gagné.

Exemple de fin de partie :



Les joueurs ont décidé de ne pas recouvrir les cases noires. C'est au joueur ayant les barres droites de jouer. Il ne peut pas poser sa pièce sans recouvrir une case de la couleur interdite. Il a donc perdu.

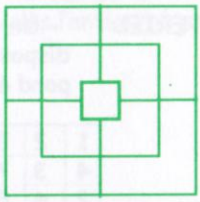
France, Angleterre

MOULIN / MARELLE

Sans doute l'un des plus vieux jeux au monde, c'est au Moyen-Age qu'une véritable passion naît pour celui que l'on appelait " Mérelles " en France ou " Men's Morris " en Angleterre.
S'il a perdu aujourd'hui de son succès, il reste un jeu agréable et une bonne initiation à la stratégie pour les plus jeunes.

JOUEURS : 2

MATERIEL :



- Un plateau constitué de 3 carrés et 2 médianes déterminant 24 intersections.
- 9 pions blancs et 9 pions noirs.

BUT : Réduire le nombre de pions de l'adversaire à 2 ou l'immobiliser.

PREPARATION : Au départ, les pions se trouvent en dehors du plateau. Un des joueurs prend les blancs, l'autre les noirs.

PREMIERE PHASE DE JEU : Pose des pions

A tour de rôle, les joueurs posent un de leurs pions sur un point libre du plateau. A chaque fois qu'un joueur aligne 3 pions de sa couleur selon les lignes tracées, on dit qu'il *fait un moulin*. Il retire alors du plateau un des pions de son adversaire. Les pions qui forment un moulin ne peuvent pas être pris.

DEUXIEME PHASE DE JEU : Déplacement des pions

Quand tous les pions sont posés, chaque joueur, à tour de rôle, déplace un de ses pions d'un point vers un point libre voisin en suivant les lignes tracées. Chaque fois qu'un joueur aligne 3 de ses pions (fait un moulin), il enlève du jeu un pion de son adversaire. Les pions formant un moulin sont à l'abri des prises.

- Si un joueur fait un moulin et que tous les pions de son adversaire sont dans un moulin, il ne prend rien.
- Quand un joueur n'a plus que 3 pions, il peut, à son tour de jeu, en déplacer un sur n'importe quelle intersection du plateau (règle facultative).

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand un joueur n'a plus que 2 pions ou qu'il ne peut plus se déplacer. Son adversaire a alors gagné.

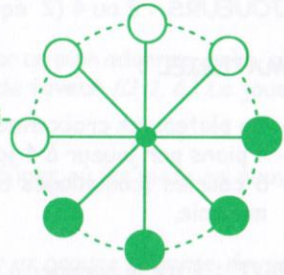
MU TORERE

De la lointaine Océanie, le Mu Torere serait le seul jeu de tablier des Maoris.
Il est possible qu'il soit purement autochtone.
C'est un exemple de jeu de blocage qui a pour but d'immobiliser, et non de capturer les pièces adverses.
Chez les Maoris, on trace généralement le tableau à même le sol ou sur une grande pierre plate avec du charbon de bois.

JOUEURS : 2

MATERIEL :

- Un plateau à 9 points formé par les extrémités d'une étoile à 8 branches et son point central (le *putahi*).
- 4 pions blancs et 4 pions noirs (les *perepere*).



Position de départ

BUT : Immobiliser les pions de l'adversaire.

PREPARATION :

Chaque joueur prend les 4 pions d'une couleur et les pose sur l'extrémité de 4 branches consécutives de l'étoile. Le point central reste libre (voir schéma).

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

A tour de rôle les joueurs déplacent un de leurs pions vers un point libre voisin selon les règles suivantes :

- un pion peut se déplacer de l'extrémité de sa branche vers le point central à condition de se trouver à coté d'un pion adverse.
- un pion peut aussi se déplacer de l'extrémité de sa branche vers l'extrémité libre d'une branche voisine.
- enfin un pion situé sur le point central peut se déplacer vers l'extrémité libre de n'importe quelle branche.

Il est interdit de sauter par-dessus un autre pion et il n'y a pas de prise.

FIN DE LA PARTIE :

La partie est terminée quand un des joueurs se trouve bloqué alors que c'est à son tour de jouer. Son adversaire a gagné.

On y jouait déjà au VIème siècle en Inde : " Pachisi " signifie " vingt-cinq ", chaque branche du jeu contient vingt-quatre cases pour parvenir à la maison qui est la vingt-cinquième, vingt-cinq est aussi le nombre le plus élevé que l'on puisse obtenir avec les coquilles de cauris employées comme dés...
Son plateau en forme de croix est bien connue, puisqu'au XIXe siècle, les anglais l'adopteront (et l'adapteront) sous le nom de Ludo, qui donnera peu après une version simplifiée... "Les Petits chevaux ".

JOUEURS : 2 ou 4 (2 équipes).

MATERIEL :

- Un plateau en croix avec 4 bras de 8 X 3 cases.
- 4 pions par joueur à 4 joueurs (8 à 2 joueurs)
- 6 cauries (coquillages bombés présentant une fente) ou 6 pièces de monnaie.

BUT : Etre le premier à sortir tous ses pions.

PREPARATION :

- Chaque joueur s'installe face à un bras du parcours. A quatre, les deux partenaires se placent face à face (N-S / E-O).
- Au départ tous les pions sont en dehors du jeu.

DEPLACEMENTS :

- Les pions sont introduits au centre du jeu. Ils descendent par la rangée centrale du bras de leur camp, parcourent toutes les cases des rangées extérieures dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et remontent au centre du jeu par la rangée centrale du bras de leur camp (cf schéma)
- Les déplacements sont déterminés par le lancer de 6 cauris ou de 6 pièces de monnaie selon le tableau suivant :

6 fentes visibles ou **6** côtés face	= avancée de **6** cases + **score de faveur**
5 fentes visibles ou **5** côtés face	= avancée de **5** cases
4 fentes visibles ou **4** côtés face	= avancée de **4** cases
3 fentes visibles ou **3** côtés face	= avancée de **3** cases
2 fentes visibles ou **2** côtés face	= avancée de **2** cases
1 fente visible ou **1** côté face	= avancée de **10** cases + **score de faveur**
0 fente visible ou **0** côté face	= avancée de **25** cases + **score de faveur**

Chacun à leur tour, les joueurs lancent les 6 cauries (ou les 6 pièces) et posent leur premier pion au centre de la croix. Les scores de faveur *(0, 1, 6)* permettent de rejouer. Ils permettent aussi d'introduire un nouveau pion.

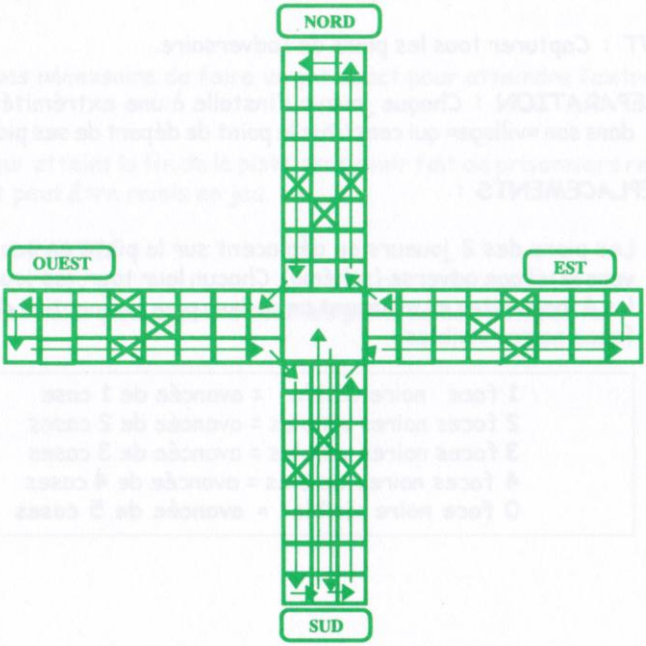
- Le joueur doit avancer un seul pion du nombre total des points obtenus. Il peut refuser de lancer les dés ou d'utiliser le résultat.
- Quand un joueur s'arrête sur une case déjà occupée par un ou plusieurs de ses pions, il peut les regrouper et les déplacer ensemble par la suite.
- Les pions des partenaires peuvent s'arrêter sur une même case mais ils ne forment pas de groupes.

PRISES :

- Quand un pion tombe sur une case occupée par un pion adverse, celui-ci sort du jeu et ne pourra y rentrer qu'avec un score de faveur *(0, 1, 6)*. Le joueur qui a fait la prise rejoue.
- Les cases marquées d'une croix sont des refuges où les pions ne peuvent pas être pris.
- Un groupe de pions ne peut être pris que par un groupe adverse *équivalent ou plus nombreux*.

SORTIE DES PIONS ET GAIN DE LA PARTIE :

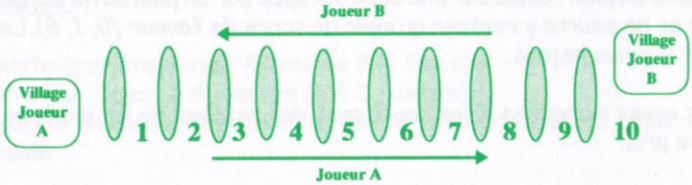
Les pions doivent sortir par la case centrale avec des jets qui correspondent au nombre exact de cases à parcourir.
L'équipe gagnante est la première dont les deux partenaires ont sorti tous leurs pions après avoir effectué tout le parcours.



Jeu de parcours des Indiens Ketchis, qui vivent sur les hautes terres du Guatemala.
Il consiste à faire avancer des jetons entre des épis de maïs posés à même le sol, en guise de repères. Traditionnellement fait de morceaux de bois, ces jetons avancent à l'aide de quatre épis de maïs plats dont une surface est noircie...

JOUEURS : 2

MATERIEL :



- 10 épis de maïs délimitant une piste de 10 cases (schéma) : on peut remplacer les maïs par des bouts de bois.

- 5 pions plats ou «guerriers» par joueur : on peut aussi utiliser des gobelets.

- 4 baguettes plates dont une des deux faces est noircie : on peut aussi utiliser des pièces de monnaie, le côté face correspondant à la face noire.

BUT : Capturer tous les pions de l'adversaire.

PREPARATION : Chaque joueur s'installe à une extrémité de la piste, dans son «village» qui constitue le point de départ de ses pions (schéma).

DEPLACEMENTS :

Les pions des 2 joueurs se déplacent sur la piste en sens contraires vers le village adverse (schéma). Chacun leur tour, les joueurs lancent les 4 baguettes et avancent un de leur pion en fonction du nombre de faces noires visibles :

1 face noire visible	= avancée de 1 case
2 faces noires visibles	= avancée de 2 cases
3 faces noires visibles	= avancée de 3 cases
4 faces noires visibles	= avancée de 4 cases
0 face noire visible	= avancée de 5 cases

- Au premier tour, les joueurs mettent en piste un de leurs pions.

- Aux tours suivants, ils peuvent soit faire entrer un nouveau pion, soit avancer un de leurs pions déjà en piste.

· Un joueur ne peut pas s'arrêter sur une case déjà occupée par un de ses pions.

PRISES :

· Quand un pion arrive sur une case occupée par un pion adverse, il le fait prisonnier en se plaçant sur lui pour former une pile : La pile appartient au joueur qui a fait la prise et elle se déplace dans le sens de son propriétaire.

· Un joueur peut prendre une pile adverse avec un de ses pions ou une de ses piles. Il en devient alors propriétaire et la déplace dans son sens. Une pile peut donc changer plusieurs fois de propriétaire et de sens au cours de la partie.

· Un joueur ne peut pas s'arrêter sur une case déjà occupée par une de ses piles.

ELIMINATION DES PRISONNIERS :

· Lorsqu'une pile atteint l'extrémité de la piste :

- tous les pions contenus dans la pile et appartenant au propriétaire de la pile regagnent directement leur village et peuvent être remis en jeu ultérieurement.

- tous les pions adverses contenus dans la pile sont définitivement éliminés du jeu.

· Il n'est pas nécessaire de faire un jet exact pour atteindre l'extrémité de la piste.

· Un pion qui atteint la fin de la piste sans avoir fait de prisonniers revient à son village et peut être remis en jeu.

GAIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est celui qui a capturé tous les pions de son adversaire.

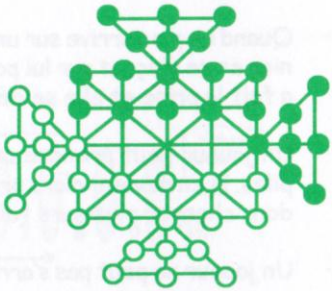
PERALI KOTUMA

Venu de l'ile de Ceylan, c'est une variante de l'Alquerque, l'ancêtre de notre jeu de dames. Avec le même mode de prise des pions, tous ces jeux se ressemblent, mais le PeraliKotuma se distingue par l'absence de promotion (un pion ne peut devenir une " dame ") et un plateau carré où l'on a ajouté des triangles aux quatre côtés, pratique courante dans de nombreux pays asiatiques...

JOUEURS : 2

MATERIEL :

- Un plateau constitué d'un carré de 5 lignes verticales et de 5 lignes horizontales avec certaines diagonales et 4 triangles (schéma).



- 23 pions blancs et 23 pions noirs.

BUT : Capturer tous les pions de son adversaire.

PREPARATION :

· Au départ, les pions sont placés sur les intersections des lignes comme indiqué sur le schéma.

· Un joueur a les pions blancs, l'autre les pions noirs.

DEPLACEMENTS :

Les pions se déplacent dans tous les sens, d'une intersection à l'intersection libre suivante *en suivant les lignes tracées.*

PRISES :

· Les pions prennent selon les lignes tracées, en sautant par-dessus un pion adverse voisin, s'il est suivi d'une intersection libre (prise par saut court comme aux Dames).

· Les prises peuvent être enchaînées.

FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est celui qui a pris tous les pions de son adversaire.

Ce jeu javanais porte le nom de l'ancienne ville de Surakarta, en Indonésie. Cette ville ayant changé de nom au XVIIème siècle lors de l'arrivée des hollandais, on suppose que le jeu est postérieur à cette date. Le Surakarta a une méthode de capture des pions inédite, en effet, les prises ne peuvent s'effectuer qu'après un détour par l'un des cercles situés aux quatre coins du jeu...

JOUEURS : 2

MATERIEL : - Un plateau constitué d'un carré de 6 lignes verticales X 6 lignes horizontales et huit arcs de cercles (schéma A).
- 12 pions blancs et 12 pions noirs.

BUT : Capturer tous les pions de son adversaire.

PREPARATION :

- Au départ, les pions sont placés sur les intersections des lignes comme indiqué sur le schéma A.
- Un joueur a les pions blancs, l'autre les pions noirs.

DEPLACEMENTS : Les pions se déplacent différemment selon qu'ils peuvent faire une prise ou non.

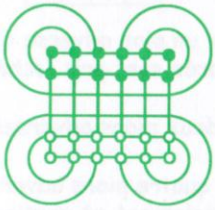
- **Sans prise** : Ils se déplacent d'une intersection à l'intersection libre suivante, dans toutes les directions, *même en diagonale*, bien qu'elles ne soient pas tracées
- **Avec prise** : Ils se déplacent d'un nombre quelconque d'intersections dans une même direction, à condition que toutes les intersections parcourues soient vides.

PRISES :

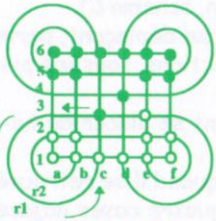
- Un pion ne peut prendre un pion adverse qu'après avoir emprunté un des 8 parcours circulaires (schéma B).
- Pour prendre, un pion peut se déplacer d'un nombre quelconque d'intersections (voir déplacement).
- La prise s'effectue par substitution comme aux échecs.

FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est celui qui a pris tous les pions de son adversaire.



A : Position de départ



B : Exemple de prise

Le pion noir c3 se déplace vers a3, suit le parcours circulaire r1 et capture le pion blanc c1 dont il prend la place.

SURAKARTA

Originaire de Laponie, dans le nord de la Scandinavie, le Tablut fut décrit pour la première fois par le célèbre botaniste suédois Linné, à l'occasion d'un voyage en 1732.
Le Tablut est un " jeu de chasse " où les deux adversaires (les suédois et les moscovites) disposent de forces inégales. C'est une forme simplifiée du Hnefatafl, grand jeu de réflexion scandinave du Xème siècle.

JOUEURS : 2

MATERIEL : - Un plateau de 9 X 9 cases
- 16 pions blancs (les moscovites)
- 8 pions noirs + 1 roi noir (les suédois)

BUT : Pour les suédois : Amener leur roi sur une case du bord du plateau.
Pour les moscovites : Capturer le roi suédois.

PREPARATION :

- Au départ, toutes les pièces se trouvent sur le plateau (schéma A) :
  - Pour les suédois : le roi est placé sur la case centrale (le trône). Il est entouré par les 8 pions suédois disposés en croix.
  - Pour les moscovites : Les 16 pions moscovites sont répartis en croix sur les quatre bords du plateau.
- Un des joueurs possède le roi et les pions suédois (noirs). L'autre possède les pions moscovites (blancs).

DEPLACEMENTS :

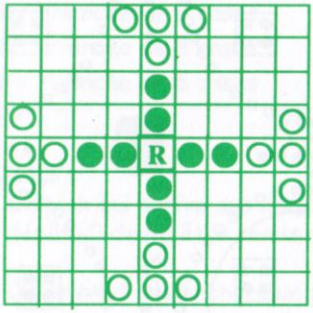
- Toutes les pièces (roi et pions) se déplacent comme la tour aux échecs : verticalement ou horizontalement, en avant ou en arrière, d'un nombre quelconque de cases libres.
- La case centrale est réservée au roi. Les pions n'y ont pas accès.

PRISES :

- Un pion est pris quand il se retrouve encadré par deux pions adverses placés sur les cases adjacentes horizontalement ou verticalement (prise par interception, schéma C).
  - Si un pion, en se déplaçant, permet d'encadrer un pion adverse dans plusieurs directions, tous les pions ainsi encadrés sont pris (schéma C).
  - Si un pion vient se placer de lui-même entre deux pions adverses, il n'est pas pris.
- Le roi est pris quand il se retrouve encadré par quatre pions adverses placés sur les quatre cases adjacentes horizontalement et verticalement (schéma D).
  - Si le roi se trouve sur une case adjacente à la case centrale, il suffit de trois pions pour le prendre (la case centrale remplace un pion adverse).

FIN DE LA PARTIE :

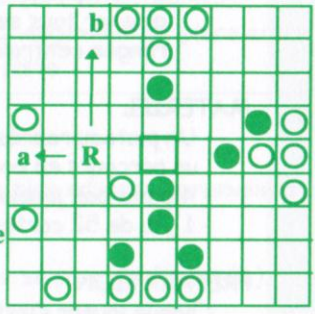
- Les suédois gagnent si leur roi parvient sur une des cases du bord du plateau (schéma B).
- Les moscovites gagnent s'ils parviennent à prendre le roi suèdois (schéma D).



R : roi suédois

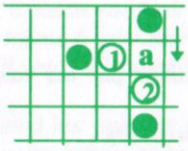
● pion suédois

○ pion moscovite



A : Position de départ

B : Exemple de victoire pour les Suédois
Le roi a la voie libre pour aller sur les cases a ou b du bord. Les moscovites ne peuvent plus rien faire pour l'empêcher d'atteindre un des bords.



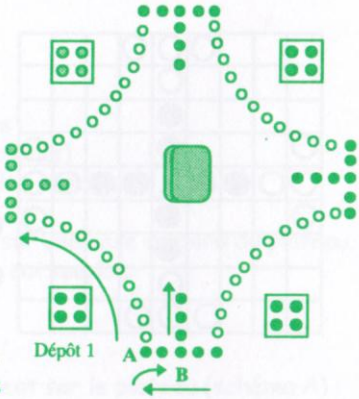
C : Prise d'un pion
En se déplaçant en a, le pion noir prend les deux pions blancs 1 et 2.

D : Prise du roi
En se déplaçant en a, le pion blanc 1 prend le roi suédois et donne la victoire aux moscovites.

Un plateau ressemblant à celui de nos petits chevaux et un jeu de 52 cartes, curieuse association pour ce jeu québécois où le hasard des dés est remplacé par le choix des cartes.
Un jeu original où l'on ne doit pas oublier son partenaire...

JOUEURS : 4 (2 équipes de 2).

BUT : Etre la première équipe à amener tous ses pions sur la rangée centrale de son camp.



MATERIEL :
- Un plateau représentant un parcours en boucle.
- 4 pions par joueur.
- 1 jeu de 52 cartes.

PREPARATION :
Chaque joueur s'installe face à un côté du parcours et pose ses pions dans le dépôt correspondant (voir schéma).
Les joueurs d'une même équipe se font face.

PARCOURS : Les pions pénètrent sur la piste par la case A de leur camp (voir schéma). Ils parcourent toutes les cases extérieures de la piste dans le sens des aiguilles d'une montre et reviennent sur la case A où ils «toquent» avant de retourner vers la case B à partir de laquelle ils montent dans la rangée centrale de leur camp.

DEPLACEMENTS : Les déplacements sont déterminés par les valeurs des cartes jouées (voir tableau) :
- Les pions sont introduits sur la piste par un *roi* ou un *as*.
- Le *4* permet de reculer de 4 cases : on peut l'utiliser pour reculer un pion qu'on vient d'introduire sur la piste, ce qui évite de faire tout le tour.
- Le *7* permet de répartir un déplacement total de 7 cases entre un de ses pions et un autre pion.
- Le *valet* permet d'échanger 2 pions quelconques présents sur la piste.

· Un joueur ne peut pas s'arrêter sur une case déjà occupée par un de ses pions ou le pion de son partenaire.
· On ne peut pas dépasser un pion qui est posé sur sa case de départ.
· Un pion qui franchit la case B de son camp sans pouvoir toquer en A et remonter dans sa rangée centrale dans le même mouvement doit refaire un tour de circuit.
· Pour s'arrêter sur une case de sa rangée centrale, le pion doit avancer du nombre exact de cases nécessaires : il n'a pas le droit de reculer.
· Dans la rangée centrale, les pions n'ont pas le droit de se dépasser.

As = **Introduction** d'un pion sur la piste *ou* avancée d'1 case Roi = **Introduction** d'un pion sur la piste *ou* avancée de 13 cases	5 = Avancée de 5 cases 3 = Avancée de 3 cases 2 = Avancée de 2 cases
Dame = Avancée de 12 cases 10 = Avancée de 10 cases 9 = Avancée de 9 cases 8 = Avancée de 8 cases 6 = Avancée de 6 cases	4 = ***Recul*** de 4 cases 7 = Avancée de 2 **pions** dont un pion du joueur (6+1 ou 5+2 ou 4+3) Valet = **Changement de place** entre 2 pions en piste

PRISES :

- Un pion qui arrive sur une case occupée par un pion adverse le renvoie à son dépôt. Il devra être remis en jeu.

- On ne peut pas prendre un pion qui est placé sur sa case de départ (A).

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Les cartes sont battues et le donneur en distribue 5 à chacun. Le reste du paquet forme le talon.

- Les joueurs échangent une de leurs 5 cartes *avec leur partenaire.*

- Le donneur commence en jouant un as ou un roi pour introduire un de ses pions en piste. La carte jouée est posée, face visible, au centre du jeu. S'il n'a ni de roi ni as, il passe son tour mais doit se défausser d'une carte. Les autres joueurs font de même à tour de rôle. Dès qu'un joueur a un pion en piste, il peut jouer la carte qu'il veut. S'il est bloqué, il doit se défausser d'une carte.

- Quand les joueurs ont abattu leurs 5 cartes, le donneur en redistribue 4. Les joueurs échangent une carte avec leur partenaire puis jouent les 4 cartes comme précédemment. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à épuisement du talon avec distribution de 4 cartes à chaque fois.

- Quand le talon est épuisé, on en fait un nouveau avec les cartes jouées. On change de donneur et on continue à jouer comme précédemment, en distribuant d'abord 5 cartes puis 4 cartes.

FIN DE LA PARTIE :

- Un joueur a fini son parcours lorsque ses 4 pions se trouvent chacun sur une case différente de sa rangée centrale. Il continue alors de jouer pour son partenaire.
- L'équipe gagnante est la première dont les 2 partenaires ont fini leur parcours.

PALET ANGLAIS

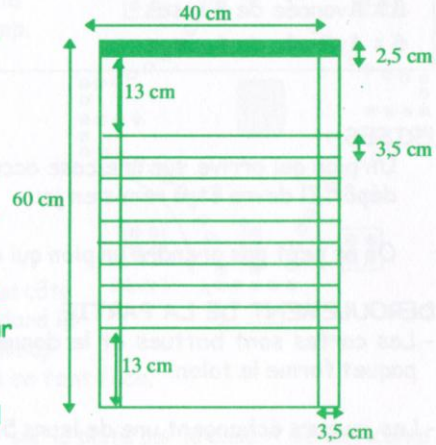
Le jeu de palet anglais date du XVème siècle : c'était alors un jeu du peuple. Au XVIème siècle, il est adopté par la cour qui remplace les palets par des shillings. Les aristocrates l'ont délaissé au XVIIIème siècle au profit du billard, mais il est toujours très populaire dans les pubs anglais et des championnats de palets sont organisés en Angleterre. C'est un jeu qui demande une très grande précision.

JOUEURS : 2 et plus (en 2 équipes).

MATERIEL : (voir schéma)

- Un plateau rectangulaire divisé en 9 compartiments ou «lits» bordés de cases.

- 9 palets par équipe, de diamètre légèrement inférieur à la largeur d'un «lit».



BUT : Mettre un palet et un seul dans chaque «lit».

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Pour lancer les palets, on les pose sur le bord du plateau en les faisant un peu dépasser et on les frappe avec le pouce ou la paume de la main.

- La première équipe lance ses 9 palets en essayant de mettre un palet et un seul dans chaque lit. Quand tous les palets de la première équipe ont été lancés, on compte ceux qui se trouvent dans un lit, c'est-à-dire ceux qui se trouvent exactement entre deux traits, sans empiéter. Ces palets sont mis dans la case correspondante sur le côté du plateau. Les autres palets sont retirés du jeu et seront relancés au tour suivant. La deuxième équipe joue ensuite selon les mêmes règles.

- Un palet qui n'atteint pas la première ligne du plateau est rejoué aussitôt.
- Un palet qui dépasse la dernière ligne est enlevé du jeu.
- Un palet qui s'immobilise sur une case du côté est enlevé du jeu.

FIN DE LA PARTIE :

L'équipe gagnante est celle qui met le plus de palets dans les lits.

Pour poursuivre votre voyage dans le monde des jeux :

Le Petit Larousse des jeux. Larousse, 1999.
Le livre des jeux de pions. M. Boutin. Bornemann, 1999
Jeux du monde. Unicef, 1996.
Dictionnaire des jeux de société. J. M. Lhôte. Flammarion, 1996.
Histoire des jeux de société. J. M. Lhôte. Flammarion, 1994.
Les jeux à l'école et hors de l'école. A. Bideau. E. Robert, 1989.
Le monde des jeux. Le Chêne, 1987.
Le grand livre des jeux. R. C. Bell. Marshall Cavendish, 1986.
Wari et solo. Le jeu de calcul africain. A. Deledicq et A. Popova. Cedic, 1977.
A history of board-games, other than chess. H. J. R. Murray, Clarendon Press, 1952.
Le bagh chal ou la tactique du tigre. D. Guigo. Jeux et Stratégie n°14, 1982.
Jeux d'adresse inédits et originaux. Maison des jeux de Grenoble, Le monde des jeux.
Billards traditionnels. Maison des jeux de Grenoble, Le monde des jeux.

Imprimé à la Mairie du 10ème arrondissement