

PLACE DE MILAN

1 - Bagh Chal

Jeu de stratégie - Népal - ASIE

Le Bagh Chal est le jeu national du Népal. Il fait partie d'une famille de jeux appelée jeux de chasse dans laquelle les joueurs n'ont pas le même nombre de pions ni le même objectif.

On retrouve ce type de jeu dans le monde entier: Renard et oies en Angleterre, Coyote et poules au Mexique, Vaches et léopards en Inde. Il semblerait que ces jeux soient apparus à la même époque en Inde et en Europe du Nord.

2 joueurs | dès 8 ans

But: pour les chèvres: encercler les 4 tigres; pour les tigres: manger 12 chèvres.

Règle

- Les 4 tigres sont disposés sur les quatre coins du plateau. Un joueur dispose des tigres et l'autre joueur s'occupe des 20 chèvres.

- La capture des chèvres se fait en passant son tigre par-dessus une chèvre (une seule) pour peu que l'intersection suivante soit libre.

Les prises multiples sont possibles. Les chèvres encerclent un tigre lorsque celui-ci ne peut ni bouger ni passer par-dessus.

- Les chèvres commencent. On positionne une chèvre sur une intersection libre: ensuite un des tigres se déplace d'une intersection à l'autre.

Cette opération se répète jusqu'à ce que toutes les chèvres soient sur le plateau.

Pour les tigres, il est à tout moment possible de capturer des chèvres.

- Dans la seconde phase du jeu, chaque joueur déplace un pion à son tour d'une intersection à l'autre.

- La partie s'achève lorsque les tigres ont capturé 12 chèvres ou que les 4 tigres ont été encerclés et qu'ils ne peuvent plus bouger.

2 – Pallankuli

Jeu de stratégie - Sri Lanka - ASIE

Le Pallankuli est un jeu de semailles pratiqué par les enfants et les femmes tamouls. Cette famille de jeux est présente en Afrique, au Moyen-Orient, en Asie et dans certains pays d'Amérique latine. On en a retrouvé les premières traces au 4^e siècle avant notre ère en Egypte et en Inde. Des centaines de variantes existent de par le monde.

La règle présentée ici n'est qu'une des variantes existantes.

2 joueurs | dès 8 ans

But: récolter plus de graines que son adversaire

Règle

- Les 2 joueurs se font face, devant la rangée de cases qui leur appartient. En début de partie, chaque case contient 6 graines.
- Chaque joueur sème les graines, une par une, dans chaque case, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour cela, il prend le contenu d'une case dans son camp et commence à le distribuer dans la première case à sa droite. Lorsque la dernière graine semée tombe dans une case contenant déjà au moins une graine, il reprend l'ensemble des graines de la case suivante et recommence à semer et ainsi de suite jusqu'à ce que la dernière graine soit posée dans une case vide.
- Il y a deux façons de récolter. En cours de semis: toutes les cases contenant 4 graines sont systématiquement vidées au passage par le joueur qui est en train de semer. En fin de semis: lorsque la dernière graine tombe dans une case vide il y a deux possibilités. La case suivante est vide, aucune récolte n'est possible; la case suivante contient des graines, celles-ci sont alors récoltées. C'est ensuite le tour du joueur suivant.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de graine dans son camp, alors que c'est à son tour de jouer, son adversaire récolte les graines qui restent dans son propre camp et la partie s'achève.

PLACE DE L'EUROPE

3 – Yoté

Jeu de stratégie - Sénégal, Mali, Burkina Faso - AFRIQUE

Principalement joué au Sénégal, au Mali et au Burkina Faso, le Yoté est également connu dans d'autres pays africains sous le nom de Choko ou Tioki.

Ce jeu a des règles très simples, sources de nombreux imprévus et donne souvent lieu à des paris entre joueurs et/ou spectateurs.

Règle

- Chaque joueur dispose de 12 pions-bouteilles. Au début du jeu, aucun ne se trouve sur le plateau.

- A son tour de jeu on peut :

- poser un pion dans une case vide ou
- déplacer un de ses pions (en ligne droite, pas en diagonale) ou
- prendre un pion

- Pour prendre un pion, il faut sauter par-dessus le pion adverse voisin comme aux dames. On ne capture qu'un pion à la fois.

A chaque prise, on retire un autre pion adverse parmi ceux qui se trouvent sur le plateau de jeu.

- La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de pion

ou lorsqu'à son tour de jeu, il ne peut bouger aucun de ses pions. Il a alors perdu.

ALLEE ERNEST-ANSERMET

4 – Awele

Jeu de stratégie - Côte d'Ivoire - AFRIQUE

L'Awele est le plus connu des jeux de semailles. Cette famille de jeux est présente en Afrique, au Moyen-Orient, en Asie et dans certains pays d'Amérique latine.

On en a retrouvé les premières traces au 4^e siècle avant notre ère en Egypte et en Inde.

Transmis aux Antilles et en Amérique par des esclaves, l'Awele reste cependant un jeu typiquement africain. Environ 200 variantes se sont développées d'une région à l'autre, parfois même d'un village à l'autre. La règle présentée ici n'est qu'une variante parmi d'autres.

2 joueurs | dès 8 ans

But: récolter plus de graines que son adversaire.

Règle

- Les 2 joueurs se font face, devant la rangée de 6 cases qui leur appartient.
En début de partie, chaque case contient 4 graines.
- Chaque joueur à son tour sème les graines, une par une, dans chaque case, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour cela, il prend le contenu d'une case dans son camp et commence à le distribuer dans la première case à sa droite.
- On peut récolter les graines lorsque l'on termine leur distribution dans une case de l'adversaire et que celle-ci contient 2 ou 3 graines (y compris celle qu'on a semée).
Le joueur pourra également ramasser le contenu des cases précédentes – seulement dans le camp de l'adversaire – si elles contiennent aussi 2 ou 3 graines.
- Si un joueur effectue un tour complet du jeu, il ne sème aucune graine dans sa case de départ.
- Si l'adversaire n'a plus de graine, on doit en semer dans son camp à son tour de jeu.
La partie s'achève lorsqu'un joueur n'a plus de graine dans son camp et que son adversaire ne peut pas lui en donner. Chacun compte alors le nombre de graines récoltées.
- Gagne le joueur qui en a le plus.

PLACE ARLAUD

5 – Backgammon

Jeu de hasard et de calcul – Angleterre - EUROPE

Le backgammon est un descendant lointain du jeu romain des Douze lignes et du Nard perse. Après de multiples évolutions, il a trouvé son nom actuel en Angleterre au 18^e siècle. La dernière innovation en date a été l'apparition du dé pour les paris qui apporte une dimension stratégique supplémentaire au jeu. Très populaire dans de nombreux pays méditerranéens, ce jeu est connu sous plusieurs noms différents avec des règles variant d'un pays à l'autre.

2 joueurs | dès 8 ans |

But: être le premier à amener ses pions dans sa maison (les 6 flèches devant soi, à gauche pour les pions clairs, à droite pour les pions foncés) puis les faire sortir du jeu avant son adversaire.

- Chaque joueur place ses pions comme indiqué. Les pions des 2 joueurs se déplacent dans un sens opposé. Ils vont donc se croiser et chaque joueur essaiera de retarder les pions isolés de l'autre en les «frappant», les obligeant ainsi à recommencer leur parcours au début.

Déplacements: pour avancer, tourner les roues numérotées (a, b) qui font office de dés.

Un double dé équivaut à jouer deux fois les chiffres indiqués par les dés (un double 5 permet d'avancer de 4 x 5 cases).

Avec chaque dé, on peut avancer un pion du nombre de flèches indiqué par le dé :

- si la flèche d'arrivée est libre ou
- si la flèche d'arrivée est déjà occupée par un ou plusieurs de ses pions (5 au maximum) ou
- si la flèche d'arrivée est occupée par un seul pion adverse. Le pion adverse est alors frappé.

Si la flèche d'arrivée est occupée par 2 pions de l'adversaire, on ne peut pas s'y arrêter.

Si les déplacements sont possibles, on est toujours obligé de jouer les 2 dés.

Pions frappés: un pion frappé doit recommencer son parcours à partir du départ. Lorsqu'on a un (ou plusieurs) pion(s) frappé(s), il faut obligatoirement le (ou les) rentrer dans le jeu avant de pouvoir déplacer d'autres pions. Si c'est impossible, on passe son tour. L'entrée se fait en plaçant ses pions frappés sur les cases de sa propre maison, pour autant qu'elles soient libres ou occupées par un seul pion

adverse (auquel cas on le frappe à son tour). L'emplacement des cases est déterminé par les chiffres obtenus lors du lancement des dés.

Sortie des pions: on peut commencer à sortir ses pions quand ils sont tous dans sa maison. En cas de prise d'un de ses pions par l'adversaire, il faut d'abord faire revenir le pion frappé dans sa maison avant de continuer la sortie de ses pions. On doit obligatoirement sortir le pion situé sur la flèche correspondant au chiffre indiqué par le dé, ou rapprocher un pion de la sortie. Lorsqu'il n'y a plus d'autres déplacements possibles, on est autorisé à sortir les pions restants avec un nombre supérieur.

Gain de la partie: quand l'un des joueurs a sorti tous ses pions, la partie est terminée. Si l'adversaire a sorti au moins un de ses pions, c'est un Hit (enjeu x 1). Si l'adversaire n'a sorti aucun de ses pions, c'est un Gammon (enjeu x 2). Si tous les pions de l'adversaire ne sont pas dans sa maison, c'est un Backgammon (enjeu x 3).

ESPLANADE DE LA CATHEDRALE

6 – Awithlaknannai

Jeu de stratégie des Indiens Zunis du Nouveau Mexique - AMERIQUE

Ce jeu tire ses origines lointaines d'un jeu venant du Moyen-Orient, l'Alquerque. Celui-ci a été amené en Espagne par les Arabes. Au Moyen-Age, les Espagnols ont modifié plateau et règle: c'est ainsi que le jeu de dames est né.

Ils l'ont amené, à leur tour, en Amérique où il a été adapté par les Indiens Zunis sous le nom de Combat de serpents. Plusieurs plateaux de ce jeu représentent deux serpents qui s'affrontent, évoquant ainsi un des épisodes de leur mythologie.

Règle

- Vous trouverez la position des pions au début de la partie sur le présentoir situé à côté du jeu.
- Chaque joueur, à son tour, déplace son pion sur l'intersection suivante ou prend un pion adverse en sautant par-dessus pour peu que l'intersection placée juste après soit libre.

Les prises multiples sont possibles.

PARC MON-REPOS

7 – Pettie – Penthe grammai

Jeu de stratégie – Grèce - EUROPE

La Pettie est un des premiers jeux de stratégie connus. Son existence est mentionnée par Sophocle il y a environ 2500 ans. Pratiquée par les Grecs anciens, la Pettie était également appelée Penthe grammai ou Jeu des cinq lignes. Son mode de prise, par encadrement, est très original et ne se retrouve que dans deux jeux – un scandinave, appelé le Hnefatafl (10^e siècle) et un somalien, le Seega – sans qu’il soit possible d’établir un lien entre eux.

2 joueurs | dès 7 ans

But: capturer tous les pions de l’adversaire

Règle

- Les 2 joueurs se font face et disposent de 5 pions placés côte à côte sur la rangée la plus proche d’eux.
- Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions d’une case: à l’avant, à l’arrière ou sur le côté mais jamais en diagonale.
- La capture se fait par encadrement: 2 pions doivent encercler un pion adverse sur une même ligne, horizontale ou verticale.
Aucune prise ne se fait en diagonale.
- Lorsqu’un joueur a capturé 4 pions de son adversaire, il est déclaré vainqueur, un seul pion restant étant insuffisant pour faire la moindre capture.