

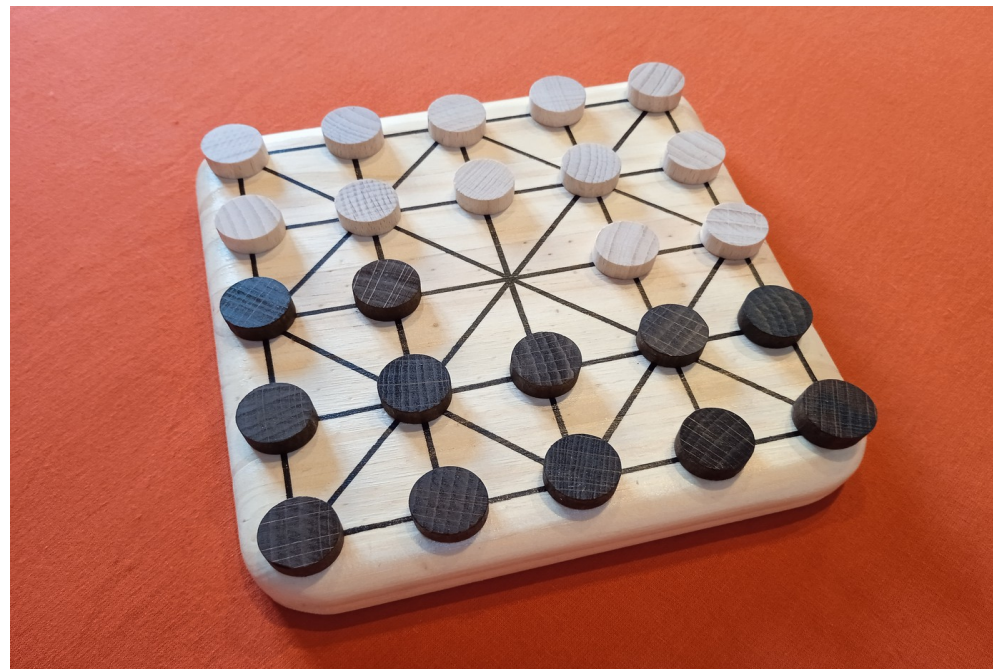
*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



Alquerque

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 6 ans
Durée d'une partie : 15 minutes environ*

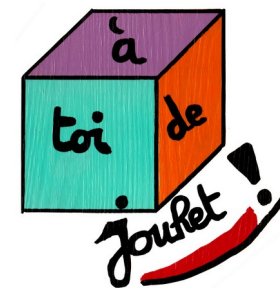


Un jeu de l'Antiquité ...



... originaire d'Égypte

Marque Déposée



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

www.atoidejouhet.com

Matériel

- un plateau de jeu en Pin maritime de 25 intersections.
- un sac en toile de jute contenant 12 pions clairs et 12 pions foncés en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

Introduction

Jeu très simple et très ancien, l'*Alquerque* est un classique incontournable des jeux traditionnels : c'est le tout premier avec la fameuse prise des pions *par saut*, et grand ancêtre commun de nombreux autres jeux dans le Monde entier !

Parmi eux citons les *Dames*, le *Kukuli*, le *Bagh Chal* (tous disponibles chez *A Toi De Jouhet !*), et bien d'autres encore ...

Pour la petite histoire ...

... l'*Alquerque* apparaît en Égypte au XIVème siècle avant J.C.

Des plateaux en pierre attestant de son ancienneté ont été retrouvés dans plusieurs temples du bassin Méditerranéen.

Son nom occidentalisé provient de l'Arabe *Al Qirkat*, qui signifierait *jeu de pions* ou *famille de jeux de pions*.

Les Maures l'importent en Europe lors de l'invasion de la péninsule Ibérique et d'une partie du sud de la France.

L'*Alquerque* est ainsi mentionné dans le célèbre *Libro de los Juegos*, écrit à la demande de Alphonse de Castille au XIIème siècle et considéré comme l'un des plus importants document littéraire historique sur les jeux de société.

Ce n'est encore que quelques siècles plus tard en *France* que le plateau de l'*Alquerque* « fusionnera » avec celui des *Échecs* pour donner naissance aux *Dames*.

But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire ou le bloquer de tout mouvement.

Mise en place

Les 2 adversaires choisissent une couleur (claire ou foncée) et disposeront leur pions exactement comme sur la photo figurant en première page de ce livret. Ils se mettront d'accord ou tireront au sort pour déterminer qui commencera (les blancs n'ont pas encore l'avantage comme aux *Échecs* ou aux *Dames*).

Déroulement d'une partie

A tour de rôle les joueurs déplaceront un de leur pion d'un seul point à un autre reliés entre eux par un trait.

On peut se déplacer dans tous les sens à l'*Alquerque* ... y compris en reculant !

Les pions adverses sont capturés en sautant par dessus si l'emplacement d'arrivée est libre. Un même pion peut tout à fait enchaîner plusieurs sauts au même tour de jeu si cela est possible.

Un joueur est obligé de prendre un pion adverse lorsqu'il le peut, sans quoi il est « *soufflé* » et retiré du jeu. Si plusieurs choix de prises sont possibles, le joueur concerné choisit le pion qu'il souhaite utiliser. Les autres pions ne seront pas *soufflés*. Cette règle a été abolie aux *Dames*, mais reste présente à l'*Alquerque*.

Il est interdit de faire le même déplacement en sens inverse 2 tours de suite, tout comme il n'y a pas de promotion à l'*Alquerque* : si un de tes pions arrive sur la ligne de fond de ton adversaire, tu ne feras pas de *Dame*.

La partie est nulle si les 2 joueurs ne disposent plus que d'un pion chacun.