

Jeu des 58 trous

Jeu populaire en Égypte et au Proche-Orient, appelé aussi « jeu du chien et du chacal » (en raison d'un exemplaire dont les pions sont des chiens et des chacals) ou « jeu du palmier » (pour la forme de palmier dessinée sur l'un des plateaux retrouvés), le nom d'origine reste inconnu. La découverte récente dans la péninsule d'Absheron en Azerbaïdjan de 6 plateaux de ce jeu datant de l'âge du Bronze suggère une provenance d'Asie centrale. Toujours est il que ce jeu apparaît en Égypte vers 2100 av. J.C. et est toujours pratiqué durant la période Copte (début de l'ère chrétienne avant la conquête par les arabes), attestant de sa popularité. De multiples exemplaires de toutes formes et tailles ont été retrouvés.

Type : Parcours / Hasard

Nombre de joueurs : 2

Matériel :

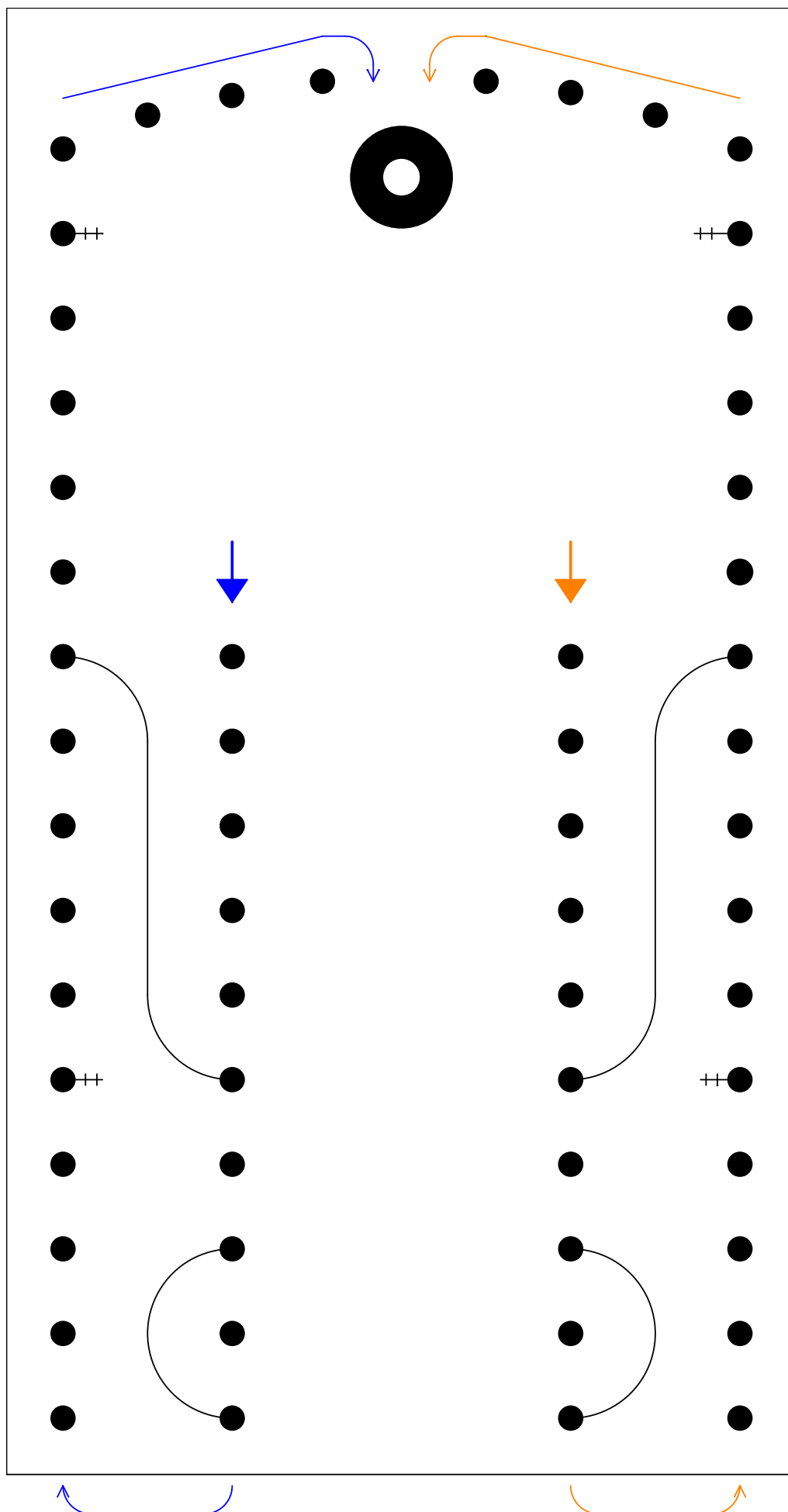
- Un plateau de jeu dont la surface est percée de 58 trous.
- 5 pions par joueur.
- 3 *dje-bao* (bâtonnets).

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 5 pions, le plateau est vide au départ du jeu.

But du jeu

Faire parcourir à ses pions un itinéraire donné et les sortir le premier.



Déplacement des pions

Le déplacement des pions s'effectue le long du parcours selon la combinaison obtenue du lancer simultané des trois bâtonnets.

- Une surface décorée : 1 point
- Deux surfaces décorées : 2 points
- Trois surfaces décorées : 3 points
- Trois surfaces neutres : 6 points

Déroulement du jeu

Chaque joueur engage un de ses pions sur le premier trou (au milieu du plateau), le premier joueur est tiré au sort.

Les joueurs évoluent chacun sur leur partie du plateau selon le résultat obtenu par le jet des bâtonnets jusqu'au point d'arrivée central en haut du plateau.

Sur le parcours, lorsqu'un joueur tombe sur un trou relié à un autre par une ligne, il recule ou avance son pion directement pour le placer dans le trou indiqué.

Lorsque le joueur tombe sur un trou marqué *nfr* (bon), les 15^e et 25^e trous, il a le droit de rejouer.

Les joueurs ne peuvent arriver sur le point final que par un lancer exact. Dans le cas où il ne peut pas jouer, il passe son tour. Le premier à sortir son pion le retire du jeu. Il oblige le perdant à recommencer le parcours avec le même pion. Le gagnant engage un autre pion.

Le gagnant de la course précédente commence la nouvelle course.

Victoire

Le vainqueur est celui des deux joueurs qui a réussi à sortir tous ses pions.