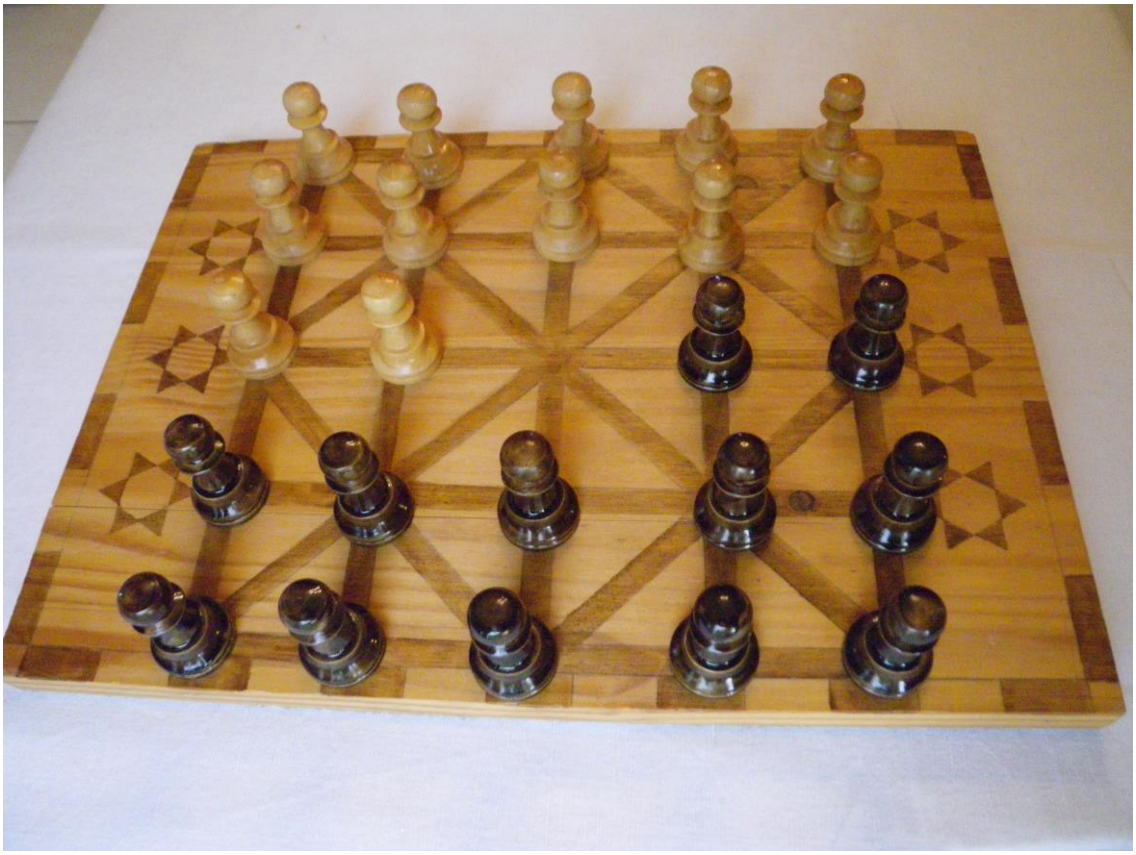
JEU D'ALQUERQUE

(Moyen-âge)

Il est possible de le pister jusqu'au Xe siècle : manuscrit Kitab-al-Aghani, le Livre des Chants,d'Abu al-Faraj Ali d'Esfahan, (897-967, Iran).
On le retrouve horizontal sur des bancs ou murets dans plusieurs édifices XIIe siècle en Galice (cathédrale d'Ourense), Eglise San Miguel de Fuentidueña, Cathédrale de Tui, dépôts calcaires, très utilisés au XIIe siècle, au Musée d'Uzès... jusqu'en Ecosse (monastère d'Inchmarnock...).

JEU DE PLATEAU :



12 pions noirs et 12 pions blancs.

BUT DU JEU :

Éliminer tous les pions adverses

NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs

Chaque joueur dispose ses 12 pions sur le plateau.

DEPLACEMENTS DES PIONS :

Chaque joueur joue à tour de rôle et déplace un pion vers le point d'intersection le plus proche dans n'importe qu'elle direction.

ATTAQUE DES PIONS :

Un pion peut « manger » un pion adverse en sautant par-dessus (comme au jeu de dames). Le point d'intersection d'arrivée doit être obligatoirement libre. Un pion peut effectuer plusieurs sauts à la suite.

Exemple de plateau d'Alquerque gravé dans la Tour Talbot du château de Falaise.

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est celui qui se débarrasse de tous les pions adverses.

Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com) et de l'association Aisling-1198 (http://www.aisling-1198.org/)

TABLUT : JEU DU ROI (VIè – XIIIe siècle)

JEU DE PLATEAU :

1 roi et 8 pions de couleur noire pour l'armée des défenseurs, 16 pions de couleur blanche pour les assaillants.

BUT DU JEU :

Deux armées s'affrontent : une armée noire de défenseurs avec son roi et une armée blanche d'assaillants. Le joueur en position de défenseur gagne la partie s'il détruit l'armée des assaillants ou si le roi parvient à s'échapper en atteignant le bord du plateau de jeu. L'assaillant gagne la partie s'il réussit à capturer le roi.

NOMBRE DE JOUEURS :

Les pions sont disposés sur le plateau. Un joueur incarne les assaillants, l'autre les défenseurs. Le roi se trouve sur la case centrale nommée konakis, « le trône ».

LES PIONS :

Les joueurs jouent à tour de rôle. Tous les pions se déplacent de la même manière, d'un nombre illimité de cases, à la verticale ou à l'horizontale. Si un joueur enferme un pion adverse entre 2 de ses pions (sur une verticale ou une horizontale, jamais une diagonale) il le capture et le retire du jeu. Toutefois, si le joueur place volontairement un pion entre 2 pions adverses, il ne peut être pris !

LE ROI :

Lorsqu'une voie est ouverte vers l'un des bords du plateau, le roi dit « raichi ». Si 2 voies sont ouvertes, le roi dit « tuichi» et la partie est gagnée d'office puisque le joueur adverse ne peut bloquer 2 passages en un seul coup.
Après le départ du roi, la case du trône devient hostile et aucune pièce ne peut plus y pénétrer.

CAPTURE DU ROI :

Pour prendre le roi, l'assaillant doit l'enfermer entre 4 de ses pions s'il est sur le trône, 3 si le dernier côté est occupé par le konakis (case centrale), 2 sinon

Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com) et et de l'association Aisling-1198 (http://www.aisling-1198.org/)

JEU DE DAMES (XIIIème-XVème siècle et encore aujourd'hui)

JEU DE PLATEAU :

12 pions blancs et 12 pions noirs placés sur les cases noires des 3 premières rangées de part et d'autre du plateau. Un plateau 8x8 aux cases alternées blanches et noires (échiquier).

BUT DU JEU :

S'emparer de tous les pions adverses.

NOMBRE DE JOUEUR :

Chaque joueur dispose ses pions sur le plateau. On tire au hasard le joueur qui commence.

DEPLACEMENT :

Les pions se déplacent d'une case, en avant, en diagonale. Ils ne peuvent aller en arrière. Si un pion arrive sur la dernière ligne, dans le camp adverse, il se transforme en dame damée représentée par deux pions posés l'un sur l'autre. Une dame a la possibilité de se déplacer toujours d'un pas diagonalement, mais à présent, en avant ou en arrière.

MANGER UN PION :

Un pion ou une dame peut manger un pion adverse en sautant par-dessus et en se posant sur la case libre immédiatement située derrière. Dans ce cas, il peut, s'il en a la possibilité, continuer sa course et manger un second pion puis un troisième.

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est celui qui prend ou immobilise tous les pions adverses.

Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com) et de l'association Aisling-1198 (http://www.aisling-1198.org/)

LE LIÈVRE ET LES CHASSEURS (XIII^{e} SIECLE)

JEU DE PLATEAU :

12 pions blancs (chasseurs) et un pion noir (lièvre).

BUT DU JEU :

Jeu de poursuite : Le lièvre doit se débarrasser des chasseurs, les chasseurs doivent bloquer le lièvre.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs

Chaque joueur dispose ses pions sur le plateau. Un joueur incarne le lièvre, l'autre, les chasseurs.

DEPLACEMENT :

Le lièvre commence

Chaque joueur joue à tour de rôle et déplace un pion, toujours le même pour le joueur lièvre.

Les pions se déplacent de la même manière, dans n'importe quelle direction et se posent sur le point d'intersection le plus proche.

- Stratégie du lièvre : Seul le lièvre peut se débarrasser d'un chasseur en le « mangeant » (cf : jeu d'alquerque). Le point d'intersection d'arrivée doit être obligatoirement libre. Il peut effectuer plusieurs sauts à la suite.

- Attaque des chasseurs : Les chasseurs doivent simplement empêcher le lièvre de sauter et de se déplacer.

FIN DE LA PARTIE :

Le lièvre est vainqueur si le joueur adverse ne dispose plus de suffisamment de chasseurs (moins de six). Les chasseurs l'emportent si le lièvre se retrouve bloqué ou encerclé dans l'incapacité de sauter par-dessus un chasseur.

Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com) et Fabian Müllers Les jeux au Moyen-Âge et de l'association Aisling-1198 (http://www.aisling-1198.org/)

MERELLE – (de l'Antiquité à nos jours)

JEU DE PLATEAU :

9 pions noirs et 9 pions blancs

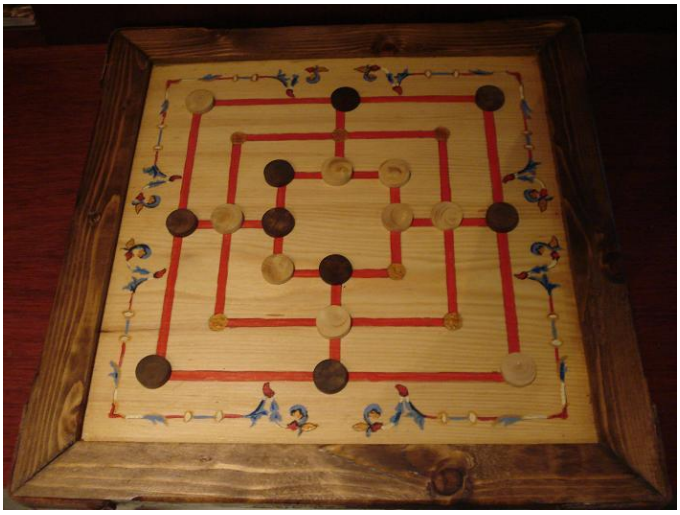
BUT DU JEU :

Aligner 3 pions d'une même couleur sur une ligne pour manger successivement 7 pions à l'adversaire

NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs

PHASE 1 : PLACEMENT

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur qui commence est tiré au hasard. Pendant les 9 premiers tours, chaque joueur place un pion. Si un alignement de 3 pions en suivant une ligne est formé, un pion adverse est capturé. Un pion dans un alignement constitué est protégé, il ne peut être mangé.



PHASE 2 : MOUVEMENT

A partir du 10e tour à tour de rôle, chaque joueur déplace un pion vers le point le plus proche. Lorsqu'un joueur parvient à aligner 3 pions de sa couleur, il mange un pion à l'adversaire.

Ce jeu pouvait aussi être joué avec des dés.

Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com) et de l'association Aisling-1198 (http://www.aisling-1198.org/)

JEU DU RENARD ET DES OIES (XIVe-XVe siècle)

MATERIEL :

1 pion noir (Renard) et 13 pions blancs (Oies).

BUT DU JEU :

Il s'agit pour le Renard de se débarrasser des oies et pour les oies de bloquer le Renard.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs

Chaque joueur dispose ses pions sur le plateau. Un joueur incarne le Renard, l'autre les Oies.

DEPLACEMENTS DES PIONS :

Chaque joueur joue à tour de rôle. Celui qui incarne les oies commence en avançant un pion vers un point d'intersection adjacent. Les Oies se déplacent en avant, en arrière et latéralement.

Le Renard se déplace dans toutes les directions, vers le point d'intersection le plus proche. Seul, le Renard peut capturer des oies en sautant par-dessus (comme au jeu d'Alquerque). La case d'arrivée doit être obligatoirement libre. Plusieurs Oies peuvent être mangées à la suite.

FIN DE LA PARTIE :

Le renard est vainqueur si le joueur adverse ne dispose plus de suffisamment d'oies pour le bloquer. Les oies l'emportent si le Renard se retrouve bloqué ou encerclé, dans l'incapacité de sauter à nouveau par-dessus une oie.

Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com) et de l'association Aisling-1198 (http://www.aisling-1198.org/)

Jeu de toupies

Nombre de joueurs : 2 joueur ou plus

Matériel : deux toupies en buis

Règle :

Les règles sont nombreuses. La règle principale consiste à faire tourner le plus longtemps possible sa toupie. Le joueur dont la toupie s'arrête en premier a perdu la manche. Les joueurs peuvent décider du nombre de manches.

Il existe d'autres variantes :

- Le vainqueur est celui dont la toupie percute la toupie de l'adversaire et la fait s'arrêter.

- Le vainqueur est celui dont la toupie parcourt le trajet le plus long.

- Le vainqueur est celui dont la toupie renverse le plus de quilles.

Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com)

FERMER LA BOÎTE

(Appelé aussi « Jeu de Trac » ou « Shut The Box »)

Son origine médiévale n'est pas attestée. Il peut être rattaché à un document du XIII^{ème} siècle.

Nombre de joueurs :

Jeu pour 2 joueurs et plus.

Matériel :

Un plateau à 9 cases numérotées et deux dés.

Règle :

Après un lancer des dés, le joueur ferme les cases correspondant au score des deux dés de façon à ce que la somme des cases baissées soit égale à la somme des deux dés.

Par exemple :

Pour un jet des dés de 6 et 3 (soit une somme de 9), on peut fermer :

a) la case 9 ou

b) la case 8 et la case 1

c) la case 7 et la case 2

d) la case 6 et la case 3

e) la case 5 et la case 4.

f) les 6,2 et 1 etc...

Chaque joueur joue à tour de rôle. Il lance les dés tant qu'il peut fermer une ou plusieurs cases. Quand il ne peut plus fermer de cases, le joueur compte ses points, correspondant au total des chiffres des cases non fermées.

Fin de partie : si la somme des cases restant à fermer est égale ou inférieure à 6, il est permis de ne lancer qu'un seul dé.

Le gagnant est celui qui a le moins de points.

Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com) et de l'association Aisling-1198 (http://www.aisling-1198.org/)

JEUX DE PALETS

NOMBRE DE JOUEURS :

On peut jouer de manière *individuelle* ou par *équipe* et le nombre de joueurs n'est pas limité.

BUT DU JEU :

Celui qui a placé un de ses palets au plus près du « maître » est déclaré vainqueur.

DEROULEMENT :

Le jeu nécessite 5 palets par joueur, une table et un petit palet appelé « maître ». Les joueurs font glisser leur palet sur la table à tour de rôle et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient tiré leurs 5 palets. Le vainqueur est celui qui a placé un de ses palets au plus près du « maître ». La difficulté de ce jeu est de lancer son palet sans que le palet ne tombe de la table.

Variantes :

Il existe deux autres variantes de ce jeu :

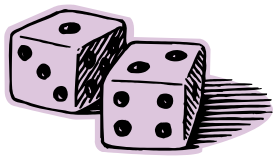
- Franc du carreau :

On trace au sol un carré de 30 cm de côté. Les joueurs se placent à 3 mètres du carré et lancent un palet. Le vainqueur est celui qui arrive à placer son palet dans le carré. En cas d'égalité entre deux joueurs, ceux-ci relancent leur palet pour se départager. Variante : Une petite planche peut remplacer le carré tracé sur le sol. La difficulté est alors accrue, car les palets ont tendance à rebondir sur la planche et à atterrir sur le sol, ce qui annule le tir.

- Jeu du tonneau :

Le jeu consiste à se placer à 3 mètres et à placer les palets dans le tonneau. Au fil des siècles, les règles et la forme du jeu ont évolué pour aboutir de nos jours au jeu de la grenouille ou à une boîte percée de trous de diamètres différents donnant des points plus importants pour les petits diamètres.

Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com) et Fabian Müllers



La Rafle - Le Poulain

(XIVe siècle)

Symbole du hasard, le dé était en grande faveur chez les grecs et les romains. Introduits en France dès le XIIe siècle, le jeu de dés y connut un grand succès. Le jeu de la rafle, très populaire au Moyen Âge est appelé aussi jeu du poulain.

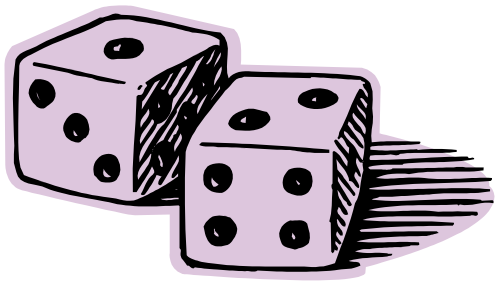
Nombre de joueurs :

Nombre illimité de joueurs avec mise convenue d'avance.

Matériel : 3 dés

Règle du jeu :

Chaque joueur lance à tour de rôle 3 dés. Celui qui fait le plus gros score avec les dés identiques (triplet) ou la plus grande tierce (ex.3 – 4 - 5) emporte (rafle) la partie.



Source : Toutes les règles sont issues des recherches de Daniel Onfray (www.cartes-a-jouer.com) et Laurent Claude-Marcel : Tous les jeux de dés et leurs règles

Le bilboquet

Historique

Vraisemblablement d'origine italienne (?), le bilboquet ne se répand en France qu'au XVIe siècle sous le règne de Catherine de Médicis, mais il est très en vogue sous Henri III (1575-1589) qui, dit-on, y joue en arpentant les rues de Paris. Le Magasin pittoresque, en septembre 1871, rapporte : « En août 1585, Henri III s'éprit d'une belle passion pour le bilboquet ; il emportait le sien dans la rue et il en jouait au milieu de ses courtisans, qui s'empressèrent naturellement de l'imiter. Le peuple finit par s'en mêler. Les jeunes gens surtout prirent goût à ce divertissement. Celui qui a été témoin du fait et qui nous l'a rapporté, notre annaliste Pierre de l'Estoile, fait sentir le danger d'un tel exemple donné de si haut ; il déplore l'influence qu'ont toujours « principalement en matière de folie, les déportements des rois, princes et seigneurs. » Pierre de l'Estoile a laissé des Registres Journaux (1574-1611)
qui sont un précieux témoignage sur les
règnes

Règles

Le jeu consiste au moyen d'une seule main, à lancer la boule en l'air et à tenter de l'empaler sur la tige.