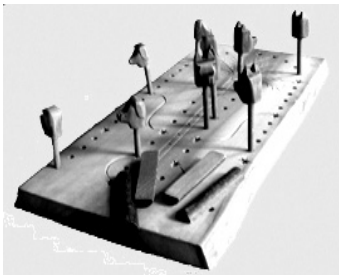


Antiquité	Mésopotamie	hasard raisonné	2 pers.

les Chiens et les Chacals

- à partir de 6 ans
- durée : env. 20 min

On ignore le véritable nom de ce jeu. Les archéologues l'ont surnommé également "jeu des 58 trous" ou "jeu du palmier", en raison de la forme des différents plateaux découverts.

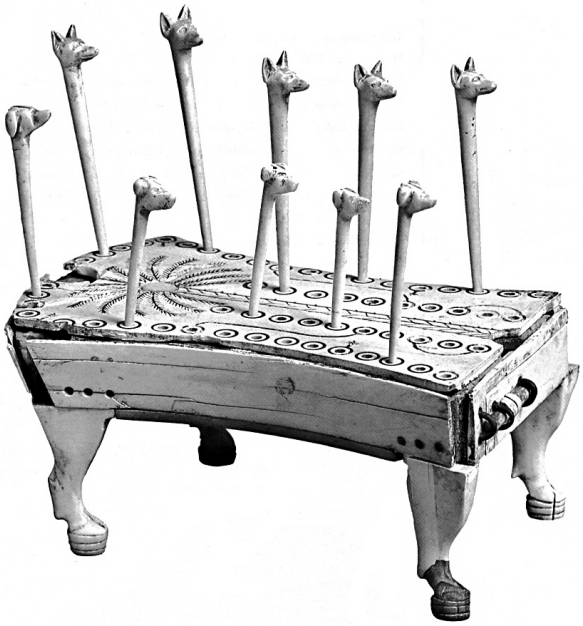
historique

Ce jeu a dû connaître une grande popularité à en juger par le nombre important de plateaux que l'on a retrouvés. Il était joué en Égypte mais également en Palestine, en Mésopotamie et en Assyrie. Le premier exemplaire connu date de 2100 avant Jésus-Christ.
Les formes de plateaux pouvaient être très différentes : plutôt simple plateau rectangulaire en Egypte, il a pris la forme d'un plateau ovale avec deux échancrures sur les deux cotés au Proche Orient.
Les pions, dans le jeu égyptien, étaient décorés de têtes de chien et de chacal.

matériel

- Un **plateau de 58 trous**,
- **5 pions blancs** (les chiens),
- **5 pions noirs** (les chacals),
- **4 dés à deux faces**

(à fabriquer avec des baguettes bois en demi-rond peintes sur 1 face, ou encore avec des pièces ou jetons colorés sur 1 face).



Jeu de "58 trous" dit du "Palmier". Egypte. Moyen Empire. Metropolitan Museum, New York. (in "les dossier d'archéologie" n° 168)

Jeu de "58 trous" en forme d'hippopotame. Egypte. Musée du Louvre, Paris.
(in "les dossier d'archéologie" n° 168)

but du jeu

Sortir tous ses pions du parcours avant l'adversaire.

déroulement

● déplacement des pions

On déplace ses pions selon les points obtenus avec 4 dés à 2 faces *(voir schéma ci-contre)*.

Attention, chaque adversaire a son propre parcours (seule la case d'arrivée est commune) et n'est donc jamais amené.e à rencontrer les pions de l'autre. Après la case 10, on passe à la case 11 et on remonte jusqu'à la case d'arrivée *(voir schéma ci-contre)*.

● début de la partie

On lance les dés chacun·e son tour, jusqu'à ce que quelqu'un réalise 1 point. Cette personne place alors un de ses pions dans la case 1 de son parcours et relance les dés pour faire avancer le pion qu'elle vient d'introduire dans le jeu. C'est ensuite à l'autre personne de jouer. Celle-ci ne pourra introduire un pion que si elle fait 1 aux dés.

● tours de jeu

A son tour de jeu, on lance les dés et on avance un pion de son choix du nombre indiqué.

Attention, **il faut faire 1 point aux dés pour pouvoir rentrer un nouveau pion sur le jeu.**

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. **On peut passer par-dessus ses propres pions.**

● cases spéciales

Elles sont de deux types :

● **cases 6 et 8** : celles qui sont reliées entre elles par un trait permettent de passer d'une case à une autre et de prendre ainsi un "**raccourci**",

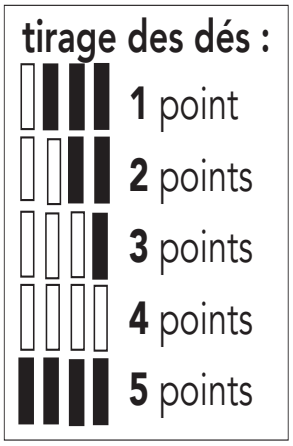
● **cases 1, 15 et 25** : lorsque l'on s'arrête dessus, elles permettent de **rejouer une fois** le même pion.

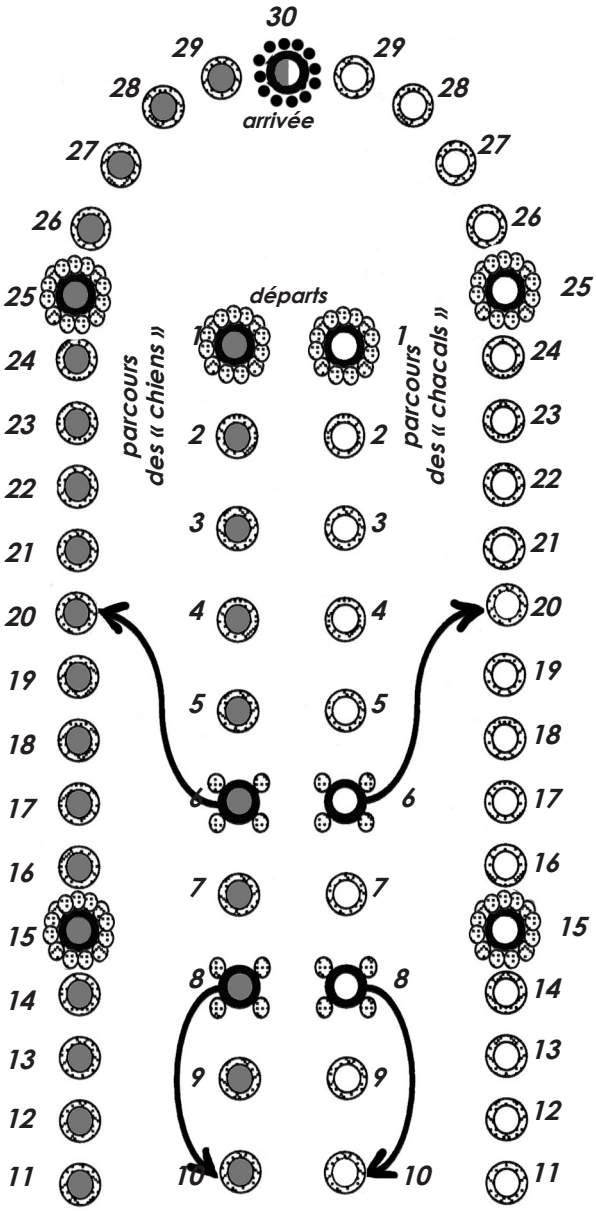
● sortie des pions

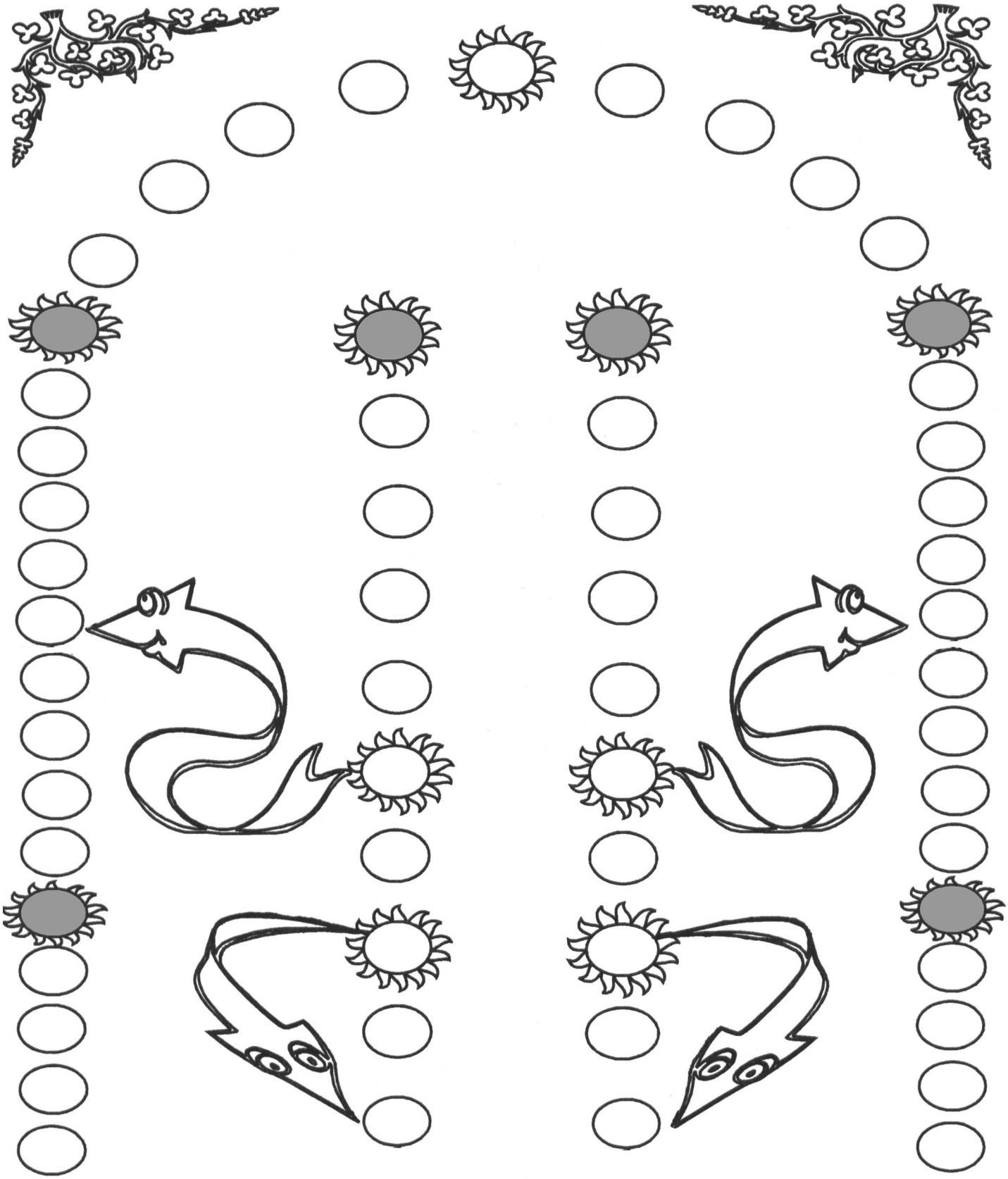
C'est seulement quand on a réussi à mettre tous ses pions en jeu qu'on pourra les faire sortir du plateau par la case 30. Pour cela, il faut faire un **jet de dé exact** (si ce n'est pas le cas, on joue un autre pion ou on passe son tour). Le pion est alors immédiatement retiré du jeu.

fin de la partie

La partie est terminée dès qu'on a réussi à sortir tous ses pions. L'adversaire a alors perdu.







Les Chiens et les Chacals