



# Awalé

*Originnaire d'Afrique*

<b>7 ans et +</b>	<b>2 joueurs</b>	<b>Partie courte : 10 min</b>	<b>Matériel : 1 plateau / 48 graines</b>
-------------------	------------------	---------------------------------------	--



## Origine et Histoire

Si un jeu est bien représentatif du continent africain, c'est bien l'awalé, ou plus précisément les jeux de semailles, qui englobent plusieurs centaines de jeux différents, mais avec toujours un même principe : on sème des graines dans des trous, pour pouvoir les récolter.

## Description

L'awalé se joue sur un plateau composé de 2 rangées de 6 trous chacune; chaque trou recevant 4 graines au début du jeu. Chaque joueur se place devant une rangée de 6 cases, qui deviennent alors son camp.

## But du jeu

Le but du jeu est de récolter plus de graines que son adversaire.

# Doushou Qi

*Originaire de Chine*

<b>7 ans et +</b>	<b>2 joueurs</b>	<b>Partie courte : 10 min</b>	<b>Matériel : 1 plateau de jungle/ 8 pions par joueur représentant les animaux</b>
-------------------	------------------	---------------------------------------	--



## **Origine et histoire**

Jeu datant du 5ème siècle, également appelé « jeu de la jungle »

## **Description**

Ce jeu se pratique sur un plateau de 7 cases sur 9, il est coupé en 2 par 2 rivières de 6 cases.

## **But du jeu**

Conduire l'une de ses pièces dans le repaire de l'ennemi (situé au centre de la première ligne adverse, points rouge et vert).

# Go

*Originaire d'Asie*

<b>7 ans et +</b>	<b>2 joueurs</b>	<b>Partie courte : 20 min</b>	<b>Matériel : 1 plateau (goban) / pions blancs et noirs</b>
-------------------	------------------	---------------------------------------	---



## Origine et Histoire

Les origines du go restent mystérieuses. Une possibilité est qu'il soit né au Tibet il y a plusieurs milliers d'années, ce qui en ferait le jeu le plus ancien encore pratiqué de nos jours.

## Description

Une partie de go se déroule sur un tablier, le *goban*, sur lequel est tracé un quadrillage de 19 lignes horizontales par 19 lignes verticales (19×19), qui déterminent 361 intersections (*kōten*).

## Fin du jeu

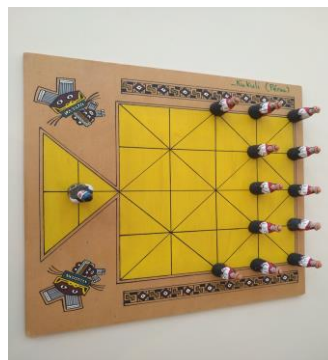
La partie s'arrête lorsque les deux joueurs passent consécutivement. On compte alors les points. Chaque intersection du territoire d'un joueur lui rapporte un point, ainsi que chacune de ses pierres encore présentes sur le goban.

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

# Kukuli

*Originnaire du Pérou*

<b>7 ans et +</b>	<b>2 joueurs</b>	<b>Partie courte : 10 min</b>	<b>Matériel : 1 plateau /12 pions femme (Kukuli) /1 pion homme (Ukuku)</b>
-------------------	------------------	---------------------------------------	--



## Origine et histoire

Le Kukuli, originaire des Andes, fait partie de la grande famille des jeux de chasse, dont la particularité est d'opposer 2 joueurs aux forces et aux objectifs différents. Basée sur la légende de l'enlèvement d'une jeune femme (Kukuli) par un homme déguisé en ours (Ukuku)

## Description

La position initiale est indiquée sur le dessin ci-dessous. A noter que le placement de l'Ukuku peut cependant varier au début du jeu. Le joueur étant l'Ukuku joue le premier.

## But du jeu

l'Ukuku doit enlever toutes les Kukulis

Les Kukulis doivent: Prendre possession de la maison de l'Ukuku ou encercler l'Ukuku de sorte qu'il ne puisse plus bouger.

# Nyout

*Originnaire de Corée*

<b>7 ans et +</b>	<b>2 à 4 joueurs</b>	<b>Partie courte : 10 min</b>	<b>Matériel : 1 plateau / 4x4 pions de couleur différente / 4 batons biface</b>
-------------------	----------------------	---------------------------------------	---



## Origine et histoire

Jeu de parcours encore pratiqué en Asie, et surtout en Corée, le Nyout (ou Yut) est un jeu vieux de plusieurs millénaires.

## Description

Il a la particularité d'utiliser simultanément un chemin en croix et un chemin en cercle. Il peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs.

A 2, chaque joueur possède 4 pions ; à 3 joueurs, 3 pions et à 4 joueurs, 2 pions.

## But du jeu

Le but du jeu est de faire sortir tous ses pions par la case située en haut du plateau de jeu, après leur avoir fait parcourir un chemin circulaire.

# Seega

*Originnaire d'Egypte*

<b>7 ans et +</b>	<b>2 joueurs</b>	<b>Partie courte : 10 min</b>	<b>Matériel : 1 plateau / 12 pions par joueur</b>
-------------------	------------------	---------------------------------------	---

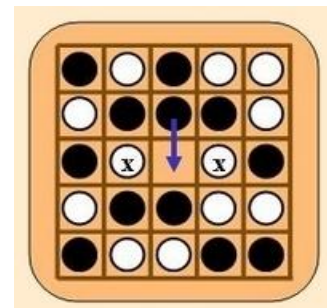


## Origine et Histoire

Joué à l'origine en Egypte, ce jeu de stratégie par affrontement est encore pratiqué en Somalie

## Description

Dans un premier temps, les joueurs disposent tour à tour 2 pions sur des cases vides du plateau de jeu, à l'exception de la case centrale, qui doit restée libre. Par exemple, voici ce que donner un début de partie après la pose des 24 pions.



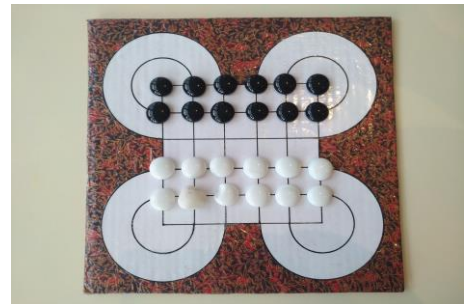
## But du jeu

Le but du Seega est de capturer tous les pions de son adversaire (voire le plus possible quand le jeu arrive à une configuration de blocage, cf plus loin)

# Surakarta

*Originnaire de l'île de Java, Indonésie*

<b>7 ans et +</b>	<b>2 joueurs</b>	<b>Partie courte : 10 min</b>	<b>Matériel : 1 plateau / 12 pions clairs /12 pions foncés</b>
-------------------	------------------	---------------------------------------	--



## Origine et histoire

Il s'agit d'un ancien jeu de plateau originnaire de l'île de Java. Il prend son nom de l'ancienne ville de Surakarta

## Description

Le jeu se déroule sur un plateau en grille de six lignes verticales et six horizontales. Les noeuds des quatre lignes extérieures sont reliés par des cercles de la façon représentée sur l'image ci-dessus.

Le jeu oppose deux joueurs situés face à face avec le plateau entre eux. Chacun dispose de douze pièces situées sur les douze noeuds des deux lignes horizontales plus proches.

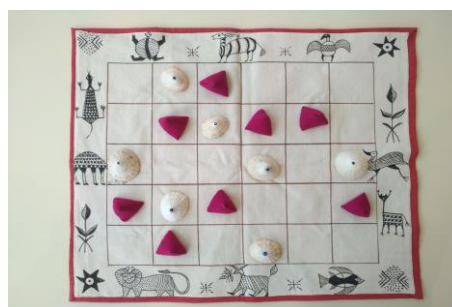
## But du jeu

Le but du jeu est de capturer toutes les pièces de l'adversaire. Le vainqueur sera, par conséquent, celui qui laissera l'adversaire sans aucune pièce sur le plateau gardant lui au moins une des siennes.

# Wali

*Originaire du Mali*

<b>7 ans et +</b>	<b>2 joueurs</b>	<b>Partie courte : 10 min</b>	<b>Matériel : 1 plateau / 12 coquillages /12 berlingots</b>
-------------------	------------------	---------------------------------------	---



## Description

Le jeu se déroule en deux temps: la pose des pièces puis, les déplacements et les prises.

## But du jeu

La partie prend fin avec la disparition de toutes les pièces de l'un des joueurs, qui a bien sûr perdu.

# Zohn Ahl



*Originnaire d'Amérique du Nord*

<b>7 ans et +</b>	<b>2 équipes</b>	<b>Partie courte : 10 min</b>	<b>Matériel : 1 plateau circulaire / 1 pion (coureur) et 4 jetons par équipe / 4 bâtonnets dont 1 sahe</b>
-------------------	------------------	---------------------------------------	--

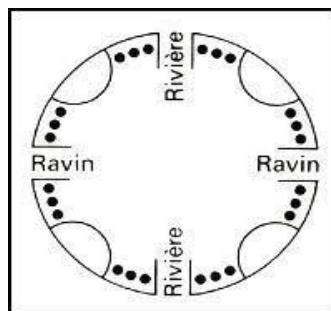


### **Origine et histoire**

Le Zohn Ahl (crique, bois) est un jeu de course joué par les indiens Kiowa d'Amérique du Nord.

### **Description**

Placer les 2 pions dans un ravin pour démarrer, les équipes circulaires en sens contraires sur le plateau.



### **But du jeu**

Voler tous ses jetons à l'adversaire