

# CHIENS ET CHACALS

Mésopotamie, antiquité — 2 joueurs

Ce jeu est également nommé « Jeu du palmier » ou « Jeu des 58 trous ». Le premier exemplaire connu date de 2100 avant J.C. Les archéologues ont retrouvé beaucoup de plateaux de ce jeu, en Palestine et en Mésopotamie, et en Égypte où les pions étaient décorés de têtes de chiens et de chacals.



Âge

À partir de 6 ans

Durée

22 min 10

But du jeu

Sortir en premier tous ses pions après leur avoir fait parcourir tout le trajet.

## Matériel

1 plateau (58 trous) - 5 pions blancs (les « chiens »), 5 pions noirs (les « chacals ») - 4 dés à 2 faces (une face blanche ou plate, une face noire ou arrondie)

## Mise en place

Aucun pion n'est sur le plateau au départ · chaque joueur choisit son parcours (1 circuit de chaque côté du palmier)

## Déroulement

Chaque joueur à son tour lance les bâtons pour savoir de combien de cases il avance un de ses pions (celui de son choix). Il avance en fonction des bâtons :

o•••●●: 1 face blanche	1 case
oo••●●: 2 faces blanches	2 cases
ooo•●●: 3 faces blanches	3 cases
oooo : 4 faces blanches	4 cases
••••●● 4 faces noires	5 cases

(suite au verso)

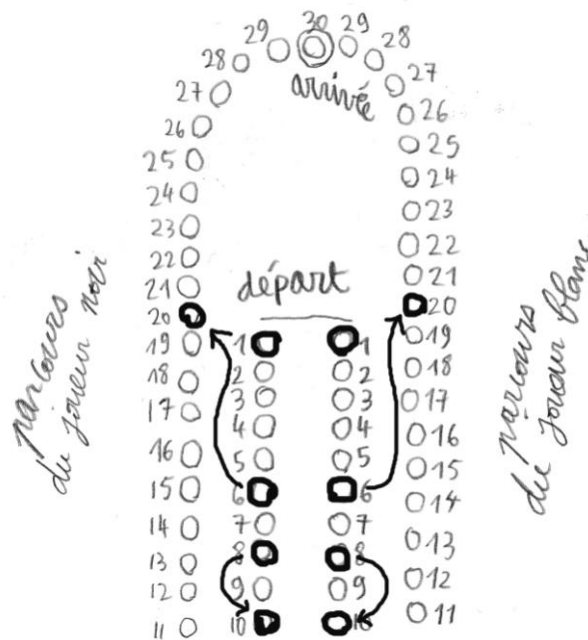
Un lancer de 1 point est nécessaire pour rentrer un pion sur le parcours. Le joueur qui obtient 1 en premier débute la partie : il place son pion sur la première case puis rejoue.

- Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur une case.
- On peut passer par-dessus ses propres pions.
- Chaque entrée d'un nouveau pion nécessite un 1.
- Chaque joueur ayant son propre parcours (seule la case d'arrivée est commune) on ne rencontre pas les pions adverses.
- Si un joueur ne peut pas jouer un de ses pions, il passe son tour.

Cases spéciales :

**Cases 6 et 8** (cases reliées aux cases 20 et 10) : un pion qui s'arrête sur la case 6 prend le raccourci qui le mène directement à la case 20, le pion qui s'arrête sur la case 8 s'avance à la case 10.

**Cases 1, 15 et 25** : le joueur rejoue avec le même pion.



**Sorties des pions :** Un joueur peut commencer à sortir ses quand tous ses pions sont engagés sur le parcours. Il faut s'arrêter exactement sur la case d'arrivée (case 30). S'il fait un jet de dés trop grand et qu'il ne peut pas jouer un autre pion, il passe son tour.

**Fin de partie**

La partie s'arrête quand un joueur a sorti tous ses pions. Il a gagné la partie.

