

Problème d'échecs – Solution

Mat en deux coups :

1- la tour de droite avance sur la case marquée A. Le roi rouge est en échec : il doit donc bouger, et il ne peut faire autre chose que capturer la tour de gauche.

2- le cavalier se déplace en B : échec et mat.

Ferme ton clapet

Présentation :

Connu plus souvent aujourd'hui sous son nom anglais « Shut the Box », ce jeu de tavernes est encore aujourd'hui pratiqué dans les estaminets du Nord de la France et dans les pubs du Royaume-Uni. Si on ne connaît pas son origine historique exacte, il est avéré depuis plusieurs siècles et correspond à des types de jeux de taverne et de pari connus au Moyen-Âge. Il est aussi appelé jeu de trac.

Ce jeu donne souvent lieu à des gages ou à des mises de petites sommes d'argent.

Règles :

Chaque joueur joue à son tour une partie complète et compte ses points, puis le joueur suivant tente d'obtenir un meilleur score. Le gagnant est celui qui obtient le score le plus petit.

Le joueur lance les deux dés. Les résultats de ces dés indiquent les clapets que le joueur peut fermer :

- Soit les deux clapets correspondant aux résultats des deux dés
- Soit le clapet correspondant à la somme des deux dés

Le joueur choisit une des deux possibilités, mais il doit en choisir une qui lui permet effectivement de fermer un clapet. Si il ne peut fermer aucun clapet (et les possibilités iront en se réduisant), sa partie est terminée, sinon il relance les dés et joue un nouveau coup.

Lorsque le joueur termine sa partie, il additionne les chiffres des clapets qu'il n'a pas réussi à fermer : ce total constitue son score.

Le score le plus petit des joueurs présents gagne la partie.

Jeu de Hazard

Présentation :

Le jeu de hasard est un jeu de dés ancien, dont on retrouve des règles détaillées au douzième siècle, dans le traité d'Alphonse le Sage. Il est représentatif des jeux de dés de l'époque, qui donnaient le plus souvent lieu à des mises d'argent.

Le mot hasard est introduit dans la langue française par ce biais. La terme az-zahr signifie en arabe « jeu de dés » et dérive de zahr qui signifie « fleur », les dés portant souvent alors un motif de fleur sur une ou plusieurs faces.

Ce jeu de hasard donnera lieu à de nombreuses variantes, avec deux ou trois dés, et servira également de support aux premiers calculs de probabilité des mathématiciens.

Règles :

En lançant trois dés, la somme des points visibles donne un résultat compris entre 3 et 21.

Dans le jeu de hasard, on définit les chiffres 3, 4, 5, 6, 15, 16, 17 et 18 comme les chiffres du Azar.

A l'inverse, les chiffres 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 et 14 sont les chiffres de la chance.

Le jeu de hasard se joue à deux joueurs. Chacun des deux joueurs lance un dé : celui qui obtient le plus fort résultat est banquier pour cette partie, et l'autre joueur.

Le banquier lance les trois dés :

- Si il obtient un chiffre de Azar, il gagne la partie.
- Si il obtient un chiffre de chance, ce chiffre devient le chiffre de victoire du joueur opposé et la partie continue :

Le banquier lance à nouveau les trois dés :

- Si il obtient un Azar, il perd la partie
- Si il obtient un chiffre de chance, ce chiffre devient son chiffre de victoire et la partie continue :

Chaque joueur lance alors les trois dés chacun à son tour jusqu'à ce qu'il obtienne son chiffre de victoire : il remporte alors la partie et l'on peut alors commencer une autre partie.

Exception : si les deux chiffres de victoire sont les mêmes, la partie est nulle et on recommence une nouvelle partie.

Tablut

Présentation :

Les Tablut, ou Tafl, sont des jeux de chasse, c'est-à-dire des jeux dans lesquels les deux camps sont de tailles différentes. Les deux camps, n'ayant pas les mêmes objectifs, ont cependant les mêmes chances de victoire.

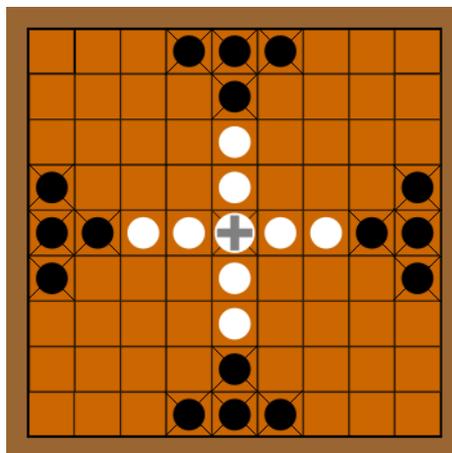
Cette famille de jeu, originaire de Scandinavie, partage les mêmes principes mais avec des plateaux et nombre de pièces différentes.

Ce modèle est celui que l'on a retrouvé le plus fréquemment dans les fouilles médiévales en Scandinavie, notamment dans des tombes royales. Il a d'abord été découvert et décrit par Linné en 1732.

Les Tafl les plus anciens actuellement connus datent du début du Cinquième Siècle.

Règles :

Les pièces sont placées comme sur le dessin suivant. On choisit au hasard quel joueur joue blanc. Ce joueur commence la partie.



La case centrale est le trône du roi et aucune autre pièce ne peut y stationner.

Toutes les pièces se déplacent de la même manière : d'autant de cases que le souhaite le joueur, mais en ligne droite et sans sauter par-dessus une autre pièce (comme une tour aux échecs).

La capture se fait par encadrement : si l'on parvient à encadrer une pièce avec deux des siennes, elle est éliminée. Cet encadrement permet également la capture si il se fait entre une pièce et le bord du plateau, ou entre une pièce et la case du trône.

Une pièce n'est par contre pas capturée si elle se place volontairement entre deux autres.

Le roi ne peut pas être capturé, mais il peut être immobilisé si il est encadré des quatre côtés. Le joueur noir gagne de cette manière la partie.

Le joueur blanc l'emporte si il amène son roi sur une case du bord du plateau.

Merelle

Présentation :

Le jeu du moulin, aussi appelé Merelle, est très pratiqué au Moyen-Âge. Il s'agit d'un jeu de stratégie par alignement. Aujourd'hui encore, on le trouve souvent proposé dans les boîtes regroupant des jeux traditionnels.

Le jeu du moulin peut être pratiqué sur des plateaux de tailles différentes et avec des nombres de pions variables mais le principe de jeu reste le même.

Règles :

Chaque joueur joue à son tour.

Les pions sont joués sur les intersections.

Dans un premier temps, chaque joueur place un de ses pions à son tour. Une fois tous les pions placés, la partie continue mais le joueur déplacera alors un de ses pions d'une intersection à l'autre, au lieu de le placer.

Lorsqu'un joueur parvient à aligner trois de ses pions, il élimine un pion adverse de son choix.

Lorsqu'un joueur a éliminé tous les pions de son adversaire, il gagne la partie.

Alquerque

Présentation :

Mentionné formellement sous le nom « el-qirkat » au dixième siècle, le jeu d'alquerque est sans doute beaucoup plus ancien. Peut-être date-t-il même de plusieurs siècles avant l'ère chrétienne.

On retrouve son mode de prise, par saut au-dessus de la pièce adverse pour arriver sur une case vide, dans de nombreux jeux, dont le plus connu en occident est le jeu de dames.

On ne sait pas à quelle date apparaissent les prises obligatoires et les prises successives, ni la promotion des pièces atteignant l'extrémité du plateau, mais elles ne sont pas présentes dans les règles les plus anciennes.

Le tracé du plateau d'alquerque ne présente pas de cases mais des lignes qui correspondent aux trajectoires des pièces.

Règles :

On place les pions comme indiqué et le joueur blanc est déterminé au hasard. Il commence.

A son tour, le joueur déplace une de ses pièces :

- Soit d'une intersection en suivant une ligne
- Soit en sautant par dessus une pièce adverse pour atteindre une intersection libre de l'autre

coté. La pièce adverse est alors éliminée.

La prise n'est pas obligatoire et on ne peut pas enchaîner plusieurs prises.

Une prise atteignant l'extrémité du plateau n'est pas promue mais elle continue à jouer normalement.

Le joueur parvenant à éliminer toutes les pièces adverses l'emporte.

Echecs byzantins

Présentation :

L'encyclopédiste et grand historien Al Masûdî, mentionne les échecs circulaires comme une invention du neuvième siècle, offerte au général Tahir, gouverneur de Mésopotamie. Il les nomme également échecs byzantins car les Romains de Byzance sont sensés l'apprécier. Cette forme d'échecs est cependant plus probablement perse ou arabe. On l'opposait alors aux échecs carrés, appelés « indiens » et on le considérait plus rapide et plus moderne.

On notera qu'à cette époque, quelque soit le format du plateau, les cases n'avaient pas de couleur, elles ne deviendront rouges et blanches, puis noires et blanches, que plus tard.

Règles :

Les règles sont pour la plus grande partie similaire au jeu d'échec moderne.

Le pion se déplace d'une case dans le sens de l'anneau, il prend en diagonale. Il ne se déplace pas de deux cases lors du premier mouvement. Si deux pions du même camp se rencontrent, arrivant chacun par un côté, ils sont éliminés par l'adversaire.

Le fou, ou éléphant, se déplace de deux cases en diagonale et peut sauter par dessus une autre pièce.

La dame, ou général, se déplace en diagonale d'une seule case.

La tour se déplace comme aujourd'hui, d'un nombre de cases au choix en ligne droite.

Le cavalier se déplace comme aujourd'hui, en L.

Le roi se déplace comme aujourd'hui, d'une case dans n'importe quelle direction.

Le pat n'est pas autorisé et mène à la perte de la partie par celui qui le provoque.

Osselets

Présentation :

Les jeux d'osselets sont extrêmement anciens, et on en connaît des exemplaires identifiés datant du quatrième millénaire avant l'ère chrétienne. Des exemplaires polis, voire entièrement réalisés en métal, ont également été retrouvés.

Ces osselets ont longtemps été utilisés, non pas seulement comme jeux d'adresse, mais aussi comme dés, en donnant à chaque face une valeur numérique. Ils sont d'ailleurs probablement les ancêtres directs des dés à points que l'on connaît aujourd'hui.

Les osselets traditionnels sont constitués d'astragales (un os du pied) de mouton ou de porc.

Règles :

Il existe de très nombreuses règles pour jouer aux osselets sous forme de jeu d'adresse.

La première, très simple, est de lancer en l'air un osselet et de le rattraper sur le dos de la même main. Si l'on réussit, on procède de la même manière avec deux, puis trois et ainsi de suite. Le

joueur réussissant la manœuvre avec le plus grand nombre d'osselets l'emporte.

Une seconde solution, pratiquée plus souvent, consiste à lancer au sol ou sur la table un des osselets incolores. On prend en main l'osselet rouge, on le lance en l'air et il faut alors rammasser l'osselet posé avant de rattraper l'osselet rouge sans qu'il tombe au sol.

On procède ensuite de même avec deux osselets posés, puis trois, et ainsi de suite.

Toupies

Présentation :

Les toupies, à la fois jouets et instruments de jeu, sont présentes dans de très nombreuses cultures depuis des temps immémoriaux. Certaines toupies constituées de grosses graines datent de plusieurs millénaires avant l'ère chrétienne.

Certaines toupies se lancent à la main, d'autres avec une ficelle enroulée et d'autres avec un fouet qui sert également à entretenir leur mouvement.

Règles :

La toupie est le plus souvent utilisée de manière libre, comme jouet.

Elle peut donner lieu à la mise en place de règles cependant :

- On peut jouer à celui qui lancera la toupie qui durera le plus longtemps.
- On peut jouer à lancer deux toupies l'une contre l'autre. Le vainqueur est alors celui qui a lancé la toupie qui reste debout en dernier.
- On peut jouer à faire parcourir le chemin le plus long à sa toupie.

Anneaux

Présentation :

Les jeux d'anneaux et de lancer sont présents dans de nombreuses cultures à travers le monde depuis de nombreux siècles. On les pratique chez les inuits, aussi bien que chez pygmées ou en mésopotamie.

Des variantes régionales existent en France, certaines depuis le Moyen-Âge.

Règles :

Lorsque c'est son tour, le joueur lance tous ses anneaux et compte le nombre de points qu'il gagne par ce biais.

Lorsque tous les joueurs ont joué le nombre de tours convenus, celui qui possède le plus de points l'emporte. On peut également jouer jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un total de points décidé à l'avance.

Mourre

Présentation :

Le jeu de la mourre est un jeu de mains et de devinettes remontant à l'Antiquité. Certaines peintures égyptiennes laissent penser qu'il était pratiqué dès l'époque des pharaons. Son existence est avérée de manière plus certaine à l'époque romaine où on le nomme *micare digitis*.

Très pratiqué en France pendant tout le Moyen-Âge, il tend à y disparaître à partir du dix-septième

siècle alors qu'il continue à être très pratiqué en Italie par exemple. Il est encore aujourd'hui très vivant dans certaines régions françaises, notamment en Corse et dans le Pays Basque.

Règles :

Chaque joueur place sa main droite dans son dos.

Les deux joueurs comptent jusqu'à trois et présentent en même temps leurs mains, avec un certain nombre de doigts étendus.

En même temps qu'il présente sa main, chaque joueur annonce un chiffre. Si ce chiffre correspond au nombre de doigts total (la somme de ceux étendus dans les mains des deux joueurs), il emporte la manche.

La main gauche de chaque joueur sert à compter ses points. Le premier joueur obtenant cinq points gagne la partie.

Charbon

Présentation :

Le jeu du charbon est cité dans les écrits de Rabelais comme un jeu traditionnel. Il était encore pratiqué en Anjou au début du siècle dernier sous le nom de « buffer le charbon ».

Pratiqué anciennement avec un charbon encore ardent, nous vous proposons ici une version sans danger.

Règles :

Les joueurs prennent place autour du bouchon en se tenant par les épaules avant de constituer un cercle réduit.

Chacun ne peut alors utiliser que son souffle pour déplacer le bouchon et l'amener à toucher l'un des autres joueurs. Tout joueur touché est éliminé et l'on continue à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur : le vainqueur.