



Alquerque



2 joueurs

10 min

Stratégie

Antiquité

Péninsule arabique

Né au moins 1 400 ans avant J.-C., l'alquerque ou « El qirkat » est encore joué de nos jours dans le Sahara. Arrivé en Occident avec les Maures lors de la conquête de l'Espagne, l'alquerque est à l'origine de nombreux jeux similaires par son mode de prise : « Dames » en Europe, « Zamma » au Sahara, « Awithlalnannai » au Nouveau-Mexique...

Matériel

1 plateau de 25 intersections, 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre.

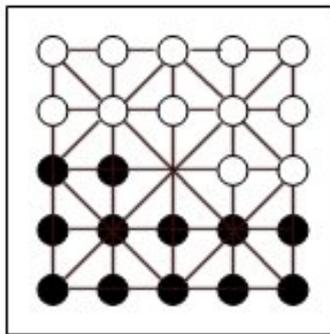
But du jeu

Capturer tous les pions de son adversaire.

Déroulement

- **Préparation**

Les joueurs placent leurs pions comme indiqué sur le dessin ci-dessous.



Maison des Jeux de Strasbourg 38, route de Schirmeck 67200 Strasbourg

03 88 36 22 95 – contact@maisondesjeux.fr – www.maisondesjeux.fr – et sur Facebook...

- **Déplacement des pions**

Les pions se déplacent d'un point à l'autre en suivant les lignes. La case d'arrivée doit être libre.

- **Capture des pions**

La prise se fait en sautant par-dessus un pion adverse, en suivant une ligne droite uniquement (les virages en milieu de saut sont interdits !). La case d'arrivée doit être libre.

Il est possible de réaliser plusieurs prises consécutives avec le même pion, même en changeant de direction entre les sauts.

- **Fin de la partie**

Le joueur qui a pris tous les pions de son adversaire a gagné.

Variante

- **« Souffler n'est pas jouer »**

Si par oubli ou par choix, un joueur ne capture pas de pion alors qu'il en a la possibilité, son adversaire peut le lui faire remarquer et « souffler » le pion fautif. « Souffler » signifie enlever le pion fautif du plateau du jeu. Ceci n'empêche pas l'adversaire de jouer son tour normalement – « souffler n'est pas jouer. »

- **Prise obligatoire**

Pour des parties plus stratégiques, nous conseillons de remplacer la règle du « souffler n'est pas jouer » par la règle de la prise obligatoire.

Si par oubli ou par choix, un joueur ne capture pas de pion alors qu'il en a la possibilité, son adversaire peut le lui faire remarquer. L'adversaire annule le coup fautif, montre le coup à jouer et force la prise.