



Antiquité | Moyen-Orient | stratégie | 2 pers.

# Alquerque

- à partir de 6 ans
- durée : env. 15 min

**Le plateau et les règles de l'Alquerque ont inspiré de nombreuses variantes de jeux de stratégie. Les Dames en sont une version moderne.**

## historique

Pratiqué depuis des siècles au Moyen-Orient, l'Alquerque (ou El Quirkat en arabe) est né au moins 1400 ans avant Jésus-Christ. Les Maures l'apportèrent lors de l'invasion de l'Espagne. Il est toujours joué dans le Sahara.

## matériel

- Un **plateau de 25 points** reliés entre eux,
- **12 pions d'une couleur,**
- **12 pions d'une autre couleur**  
(on parlera ici des pions noirs et des pions blancs pour faciliter les exemples).

## but du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire.

## déroulement

### ● déplacement des pions

On dispose chacun.e de 12 pions, blancs ou noirs. A tour de rôle, on déplace un de ses pions en suivant les segments, en se rendant vers un point d'intersection vide.

Ces déplacements peuvent s'effectuer dans toutes les directions.

### ● prise des pions adverses

La capture se fait en **sautant par-dessus un pion adverse**. Le pion ainsi capturé est enlevé du jeu. Pour réaliser une prise, il faut que le pion adverse soit sur un point d'intersection voisin et que la case située immédiatement après soit vide.

**Un pion peut enchaîner plusieurs prises** tant qu'il réalise ces conditions.

**La prise est obligatoire** : si on a la possibilité de prendre un pion adverse et qu'on effectue un déplacement qui ne rapporte aucune prise, le pion qui aurait pu « manger » est retiré du jeu par l'adversaire (à condition que l'erreur ait été remarquée).

Un pion peut également être « soufflé » si on ne réalise pas toute les prises possibles.

En cas de choix, la prise qui rapportera le plus de pions est obligatoire.

## fin de la partie

La partie s'arrête dès que tous les pions blancs ou tous les pions noirs ont été retirés du jeu. C'est alors l'adversaire, à qui il reste des pions de sa couleur, qui l'emporte.



