

Mallette jeux d'ailleurs 1



INDIA
oubs
le Département

MÉDIATHÈQUE
— Départementale du Doubs

Contenu de la mallette : 6561050067

10 jeux :

- **Crackle Kendama** (N° 6560700067)
- **Yōkai no mori** (N° 6560710067)
- **Shoggi** (N° 6560730067)
- **Kami** (N° 6560810067)
- **Le Mahjong** (N° 6560820067)
- **Le Surakarta** (N° 6560830067)
- **Le Yoté** (N° 6560840067)
- **L'Awélé** (N° 6560850067)
- **Le Carrom** (N° 6349800067)
- **Chinese checkers** (N° 6560720067)

Au retour de la sélection vérifiez bien le contenu des boîtes. Merci.

CRACKLE KENDAMA



Jeu d'adresse

- Dès 6 ans.
- Règles et inventaire sur la boîte du jeu.

Description : Le Kendama est un jeu d'adresse d'origine japonaise. Il est constitué d'un manche en forme de marteau "Ken" et d'une balle "Tama" qui sont reliés par une ficelle. Il est semblable à un bilboquet, à la différence près qu'il possède le "Sarado" (partie formée des deux coupelles).

But du jeu : Effectuer des figures en faisant évoluer la balle sur différentes parties du manche.

YOKAI NO MORI



Jeu de stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 7 ans.
- Durée de la partie : 15mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Au pays du soleil levant, au fin fond d'une forêt, des esprits - les Yōkai - se défient amicalement sur leur terrain de jeu favori.

Inspiré du Shogi, Yōkai no Mori est un jeu à la fois simple et profond. Sa grande particularité réside dans le fait que l'on n'élimine pas les pièces adverses : une pièce capturée pourra être ainsi réutilisée par son nouveau propriétaire.

But du jeu : Capturer le koropokkuru adverse (un vieux lutin plein de sagesse).

SHOGGI (Jeu d'échec japonais)



Jeu de stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 7 ans.
- Durée de la partie : 45mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Shogi est un jeu d'Échecs Japonais. Réussirez-vous à attraper le roi de votre adversaire en premier et à élaborer la meilleure stratégie ? Chaque joueur dispose de 20 pièces: un roi, une tour, un fou, deux généraux d'or, deux généraux d'argent, deux cavaliers, deux lances, et neuf pions. Les pièces de chaque camp sont reconnaissables à la direction qu'elles indiquent par leur pointe.

But du jeu : Capturer le roi adverse.

KAMI



Jeu de stratégie

- 2 à 4 joueurs.
- Dès 8 ans.
- Durée de la partie : 30 à 60mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Vous allez devoir gagner une succession de batailles pour remporter la victoire. Avec un allié, seul contre deux adversaires, ou en face à face. Le principe de Kami est simple. Huit cartes en main, seule la dernière, si elle est posée, vous accordera des points. La victoire finale sera déterminée après plusieurs manches.

But du jeu : Le vainqueur est le joueur qui remporte 15 points.

LE MAHJONG



Jeu de stratégie

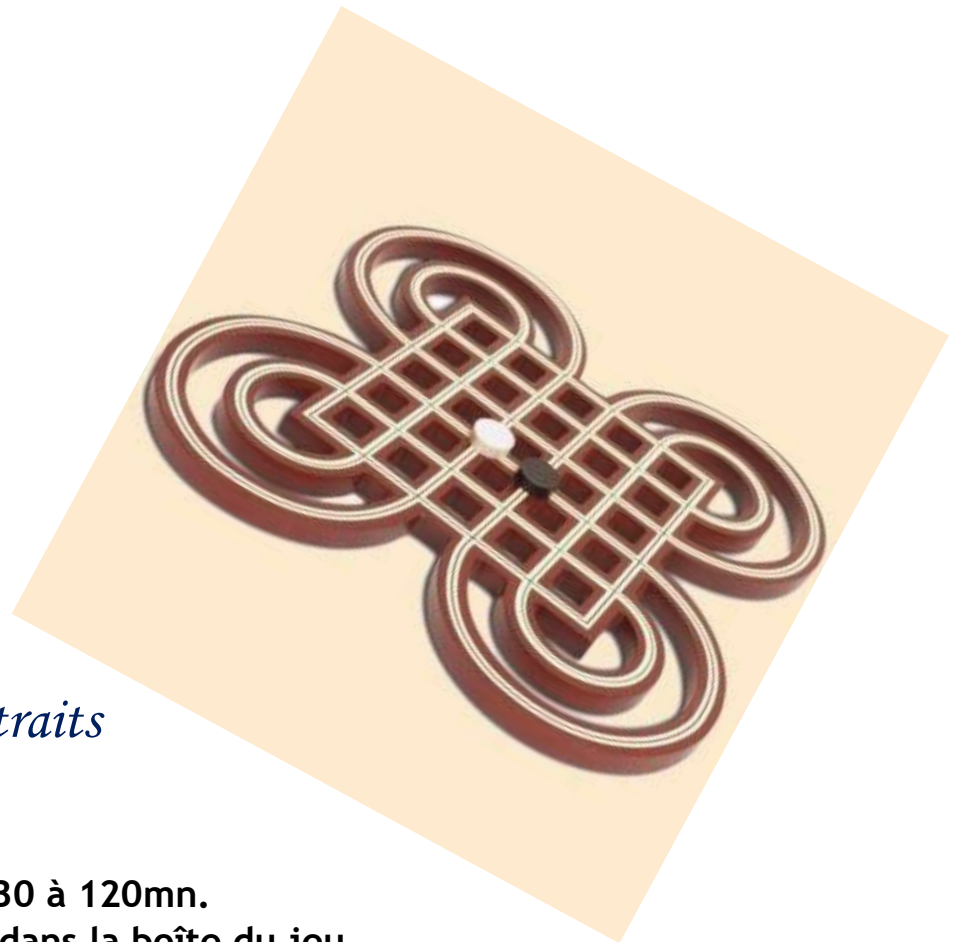
- 4 joueurs.
- Dès 8 ans.
- Durée de la partie : 5 à 15mn (jeu complet : 16 parties)
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Ce jeu mêle la stratégie, le calcul et la psychologie, ainsi qu'une part plus ou moins importante de chance.

But du jeu : Le but du jeu est de faire Mah-Jong, c'est à dire arriver à utiliser ses quatorze tuiles pour former quatre combinaisons et une paire.



LE SURAKARTA



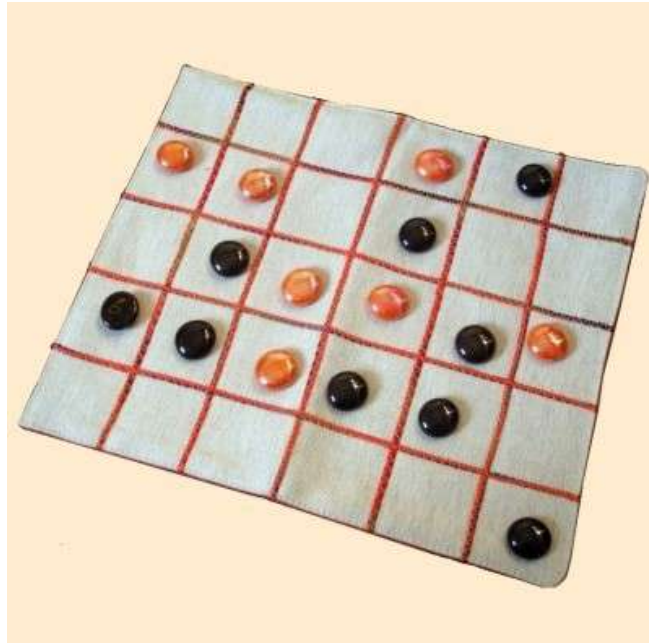
Jeu de stratégie abstraits

- 2 joueurs.
- Dès 8 ans.
- Durée de la partie : 30 à 120mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Le surakarta, originaire de l'île de Java en Indonésie est original par sa manière de prendre les pions adverses : il faut emprunter les couloirs circulaires qui bordent le plateau pour "manger" les pions de l'adversaire. Les pions se déplacent d'un point dans tous les sens, y compris en diagonale, même si celles-ci ne sont pas dessinées. Un pion prend par substitution après avoir suivi 1 des 8 parcours circulaires. Lors de cette prise, le nombre de points entre le pion et sa prise est quelconque, pourvu que les points intermédiaires soient libres.

But du jeu : Capturer tous les pions de son adversaire.

LE YOTÉ



Jeu de stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 6 ans.
- Durée de la partie : 10mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Au début du jeu, le plateau est vide. Chacun à son tour, les joueurs peuvent : Soit poser un pion dans l'une des cases vides du plateau de jeu, soit déplacer un de ses pions d'une seule case (horizontalement ou verticalement, mais pas diagonalement). Lors de ce déplacement, il n'est pas possible de sauter au-dessus d'un de ses pions. L'originalité du Yoté vient du fait qu'à chaque capture, on doit aussi prendre un deuxième pion de l'adversaire. Ce deuxième pion peut être pris sur le plateau de jeu ou dans la réserve de l'adversaire.

But du jeu : capturer tous les pions adverses.

AWÉLÉ

Jeu de stratégie



- 2 à 4 joueurs.
- Dès 7 ans.
- Durée de la partie : 20mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.

Description : Chaque joueur se place devant une rangée de 6 cases, qui deviennent alors son camp. Chaque trou recevant 4 graines au début du jeu. Chacun son tour, un joueur prend toutes les graines d'une des cases de son camp et les sème une par une dans les cases suivantes dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre. On ne doit jamais remettre de graine dans le trou de départ. Si la dernière graine semée est déposée dans une case du camp adverse qui contenait 1 ou 2 graines, le joueur ramasse toutes les graines de ce trou. De même, il ramasse les graines des cases précédentes du camp adverse si les graines sont au nombre de 2 ou 3. En revanche, il ne récolte rien s'il sème sa dernière graine dans une case vide ou dotée de plus de 3 graines après son semage.

But du jeu : Chacun des joueurs devra essayer de s'emparer de plus de graines que son adversaire. Par conséquent, c'est celui qui obtienne plus de la moitié des graines qui emportera la partie (25 ou plus).

LE CARROM



Jeu sportif

- 2 à 4 joueurs.
- Dès 7 ans. Durée de la partie : 30mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Le carrom ou billard indien est originaire d'Inde ou du Népal. Il se joue avec des pions que l'on fait glisser sur la table. Le but du jeu est d'envoyer les pions dans des poches à l'aide d'un percuteur en donnant une "pichenette" sur ce dernier pour lui faire percuter un ou plusieurs pions, en s'aidant éventuellement des bandes des quatre cotés. Pour jouer, on utilise 19 pions en bois polis (9 blancs, 9 noirs et 1 rouge) et un "striker" ou palet de tir.

But du jeu : Le gagnant est celui ayant réussi le premier à rentrer tous ses pions. Il marque autant de points qu'il reste de pions de la couleur adverse sur le plateau, auxquels on ajoute trois points si le joueur est celui qui a couvert la reine.

CHINESE CHECKERS



Jeu de stratégie

- 2 joueurs à 6 joueurs.
- Dès 7 ans.
- Durée de la partie : 20mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Plateau carré en bois pour ce jeu « Etoile chinoise ». Les pions sont disposés dans les six triangles extérieurs d'une étoile à six branches, formant six groupes de dix pions, et permettant de jouer à deux, trois, quatre, ou six joueurs à la fois. Chaque groupe a une couleur différente. À deux ou trois joueurs, on peut jouer avec des groupes de quinze pions. Chaque pion est toujours sur un emplacement, et un emplacement n'est occupé que par un pion. Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ

But du jeu : Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.