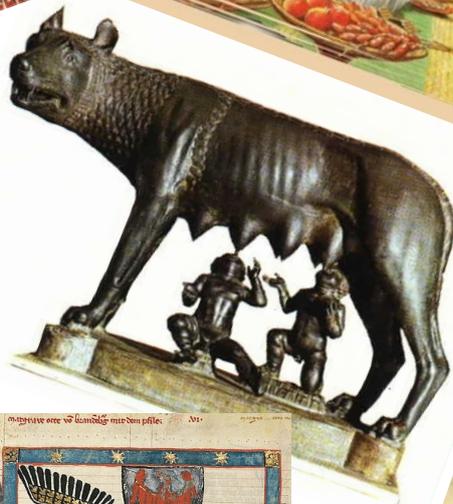
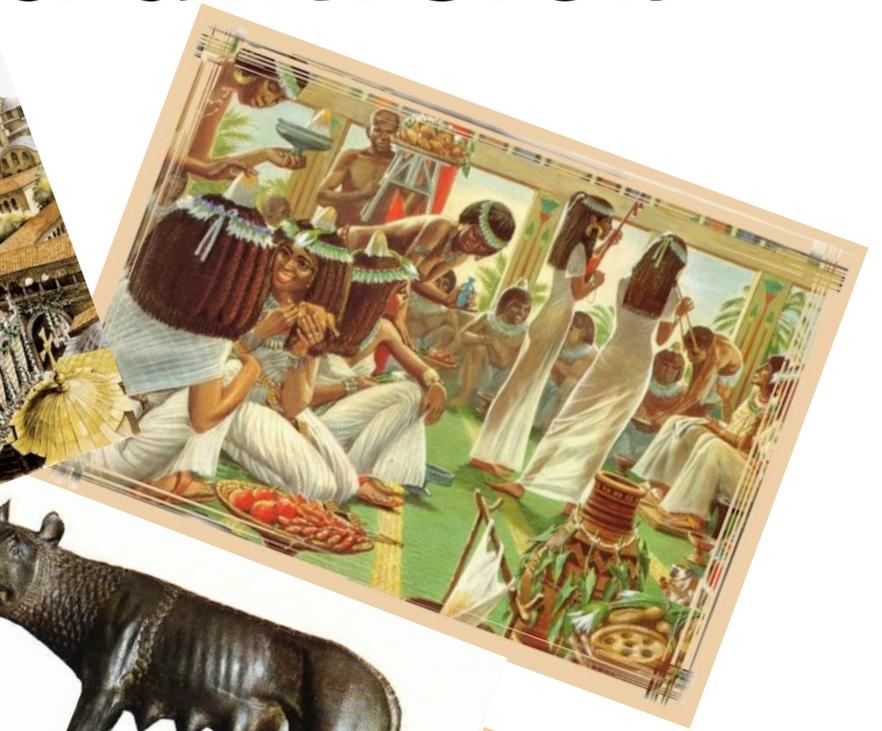


Mallette Jeux d'autrefois



ATTENTION JEUX FRAGILES

Contenu de la mallette : 6562170067

9 jeux :

- Jeu Royal d'Ur (N° 65621300067)
- Jeu de Senet (N° 6562140067)
- Jeu Mehen (N° 6562150067)
- Latroncules (N° 6562120067)
- Jeu d'échec oblongs (N° 6562230067)
- Jeu d'échec Byzantin (N° 6562090067)
- Shakku (N° 6562110067)
- Jeu Ringo (N° 6562160067)
- Jeu du Moulin (N° 6562100067)

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

JEU ROYAL D'UR

(2600 ans av. J.C.)



Jeu de capture

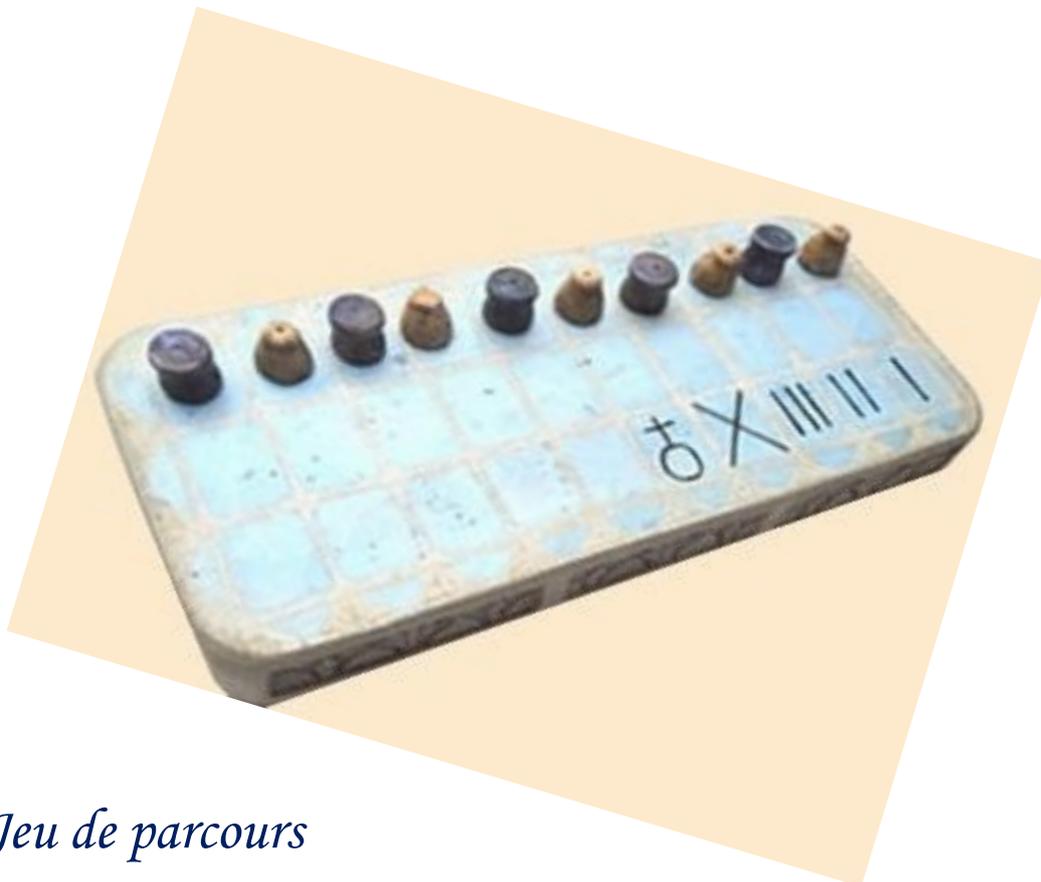
- 2 joueurs.
- Dès 10 ans.
- Durée de la partie : 30mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Jeu de Mésopotamie où les joueurs s'affrontent sur un champ de bataille pour tenter de capturer toutes les pièces de l'adversaire.

But du jeu : Le premier joueur qui fait prisonnier tous les pions adverses gagnent la partie.

JEU DE SENET

(2600 ans av. J.C.)



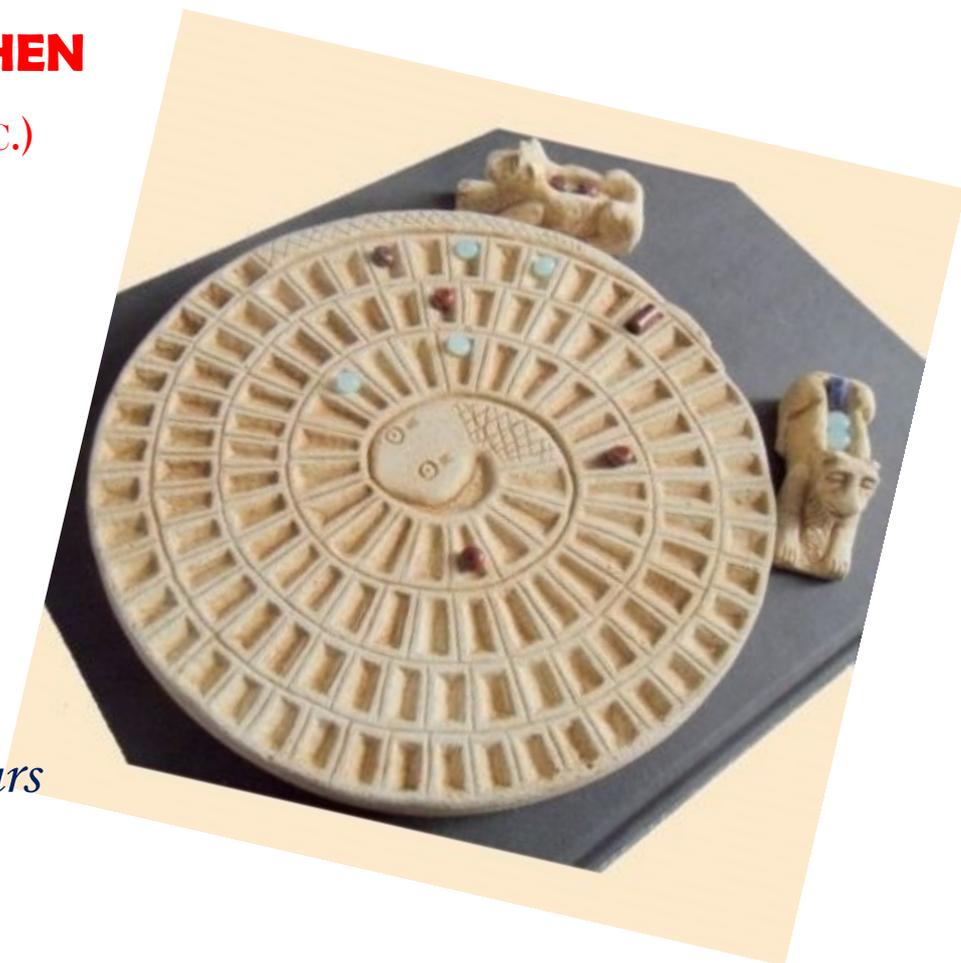
Jeu de parcours

- 2 joueurs.
- Dès 8 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 : Jeu de l'Egypte antique, où les pions progressent grâce au lancer de bâtonnets, en suivant un parcours en S inversé de gauche à droite afin de faire sortir ses pièces du plateau le premier.

JEU DE MEHEN

(2600 ans av. J.C.)



Jeu de parcours

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

Description : Jeu de l'Egypte antique où deux joueurs doivent faire progresser le plus de pions possible au centre d'un plateau à l'aide de 3 dés bifaces en évitant l'attaque d'un pion spécial (lion) du joueur adverse.

But du jeu : Faire sortir le plus de pions possible.

LATRONCULES

(3^{ème} siècle av. J.C.)



Jeu de stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 10 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 : Jeu de la Rome Antique qui consiste à prendre les pions de son adversaire par encadrement à l'aide de deux pions, soit verticalement, soit horizontalement. Ce qui a pour conséquence de « geler » le pion encadrer, qui pourra être retiré du plateau au tour prochain si celui-ci est toujours encadré.

But du jeu : Le premier joueur qui fait prisonnier tous les pions adverses gagnent la partie.

JEU D'ECHEC OBLONGS

(9^{ème} siècle)



Jeu de stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 10 ans.
- Durée de la partie : 30mn à plus.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Ce jeu d'origine Perse remonte au IX^e siècle, variante du jeu d'échecs pratiqué à cette époque, le Shatrang, ancêtre direct des échecs modernes

But du jeu : Mettre son adversaire échec et mat.

JEU D'ECHEC BYZANTIN

(10^{ème} siècle)



Jeu de stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 10 ans.
- Durée de la partie : 30mn à plus.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Jouer en Inde et en Perse, les échecs circulaires sont une variante qui se joue avec les mêmes pièces qu'un jeu d'échecs conventionnel mais les déplacements sont légèrement différents et ils se font en suivant l'anneau.

But du jeu : Mettre son adversaire échec et mat.

SHAKKU

(10^{ème} siècle)



Jeu de stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 10 ans.
- Durée de la partie : 20mn à plus.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Jeu médiéval du peuple Sami de Laponie, ce jeu présente de nombreuses similitudes avec les jeux de tables les plus anciens, mais la présence d'une pièce (roi) qui change de camp à plusieurs reprises pendant la partie, donne à ce jeu une singularité intéressante.

But du jeu : Prendre tous les pions de l'adversaire ou le mettre dans l'incapacité de jouer.

LE RINGO

(10^{ème} siècle)



Jeu de stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 10 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 : Jeu médiéval allemand, probablement d'origine scandinave, où un joueur possède 4 pions clairs pour défendre la case centrale, et un autre possède 7 pions foncés pour s'emparer de celle-ci.

But du jeu : Pour le joueur foncé, réussir à placer deux pions dans la case centrale appelée Citadelle, pour le joueur clair réussit à éliminer six pions noirs.

JEU DU MOULIN

(14^{ème} siècle)



Jeu de d'alignement

- 2 joueurs.
- Dès 8 ans.
- Durée de la partie : 15mn à plus.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Essayer de faire des Moulins en alignant 3 de vos propres pions, horizontalement ou verticalement sur une même ligne tout en empêchant votre adversaire de faire de même.

But du jeu : Prendre 7 pions à votre adversaire ou le mettre dans l'incapacité de jouer.