

Jeu du SEEGA

Origine : Egypte **époque:** Ce jeu fut inventé à l'époque des Pharaons. Plusieurs gravures de 25 cases avec une case centrale différenciée ont été retrouvées sur les pierres des temples de la région du Nil et datées de -1300 ans avant JC. Aujourd'hui, le Seega (prononcé siga) est considéré comme le jeu national de la Somalie. Il est toujours très pratiqué dans de nombreux pays d'Afrique.

Jeu de stratégie, 2 joueurs, à partir de 7/8 ans, durée environ 20 minutes

Matériel : Un plateau de jeu de 25 cases, 12 pions chacun,

But du jeu : Capturer tous les pions adverses, ou posséder le plus grand nombre de pions encore sur le plateau en cas de blocage du jeu.

Position de départ : Au début, aucune case n'est occupée, les joueurs placent à tour de rôle deux pièces sur le plateau, sauf sur la case centrale.

Déroulement de la partie : Une fois toutes les pièces placées sur le jeu, la partie commence. C'est au joueur qui a placé les deux derniers pions de commencer. Les pièces se déplacent en ligne droite, et jamais en diagonale. Les prises se font par encadrement. Si une pièce ennemie est prise en tenaille par deux pièces adverses situées sur la même ligne, elle est retirée. Plusieurs encadrements sont possibles avec un même déplacement, dans ce cas tous les pions encadrés suite à ce déplacement sont capturés. Tant qu'il a la possibilité de prendre **avec le même pion**, un joueur continue de capturer, il passera son tour à son adversaire lorsqu'il ne pourra plus réaliser de prises. Les prises sont obligatoires, et doivent être enchaînées quand c'est possible. La case centrale est une case refuge où une pièce ne peut être capturée. Un pion qui se place entre deux pions adverses ne se fait pas prendre, sauf si l'une des deux pièces adverses se retire et revient le coup suivant. Si à son tour de jeu, un joueur ne peut déplacer aucun pion, c'est à son adversaire de jouer, mais il devra déplacer un pion permettant de débloquer le jeu adverse. Si cela n'est pas possible, la partie est terminée.

Fin du jeu

Trois fins de partie possibles :

- Lorsqu'un joueur n'a plus de pion sur le jeu, son adversaire remporte alors une victoire totale.
- Lorsque plus aucune prise n'est possible pour les deux joueurs, le joueur qui possède le plus de pions sur le plateau remporte une grande victoire.
- Lorsqu'un joueur a réalisé une barrière de pions de même couleur, partageant le jeu en deux, avec aucun pion adverse de l'autre côté de cette barrière, le joueur qui possède le plus de pions sur le plateau remporte une petite victoire.

Variante : On peut décider s'il est possible ou non de prendre un pion adverse sur la première phase de jeu (phase de placement des pions).