

Mallette jeux d'ailleurs 2



INDIA



Contenu de la mallette : 6561100067

10 jeux :

- Hanafuda (N° 0067)
- Kono (N° 0067)
- Fanorama (N° 0067)
- Seega (N° 0067)
- Bagh Chal (N° 0067)
- Pentalpha (N° 0067)
- Puluc (N° 0067)
- Xiang Qi (N° 0067)
- Jeu de Go (N° 0067)
- Makruk (N° 0067)

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

HANAFUDA



Jeu de stop ou encore

- 2 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 : Hanafuda, traduit littéralement par Jeu des Fleurs, est un jeu de cartes traditionnelles japonaises. Comptabiliser le plus grand nombre de points en formant des combinaisons gagnantes de cartes appelées *Yaku*. Lorsqu'un *Yaku* est réalisé, le joueur peut choisir de stopper la manche et gagner les points correspondants, ou dire *Koi Koi* pour poursuivre la manche et tenter de gagner plus de points, au risque de perdre si son adversaire réalise un *Yaku* avant lui.

But du jeu : Lorsque toutes les manches sont terminées, le total de chaque joueur est comptabilisé. Le gagnant est celui qui a marqué le plus grand nombre de points.

KONO

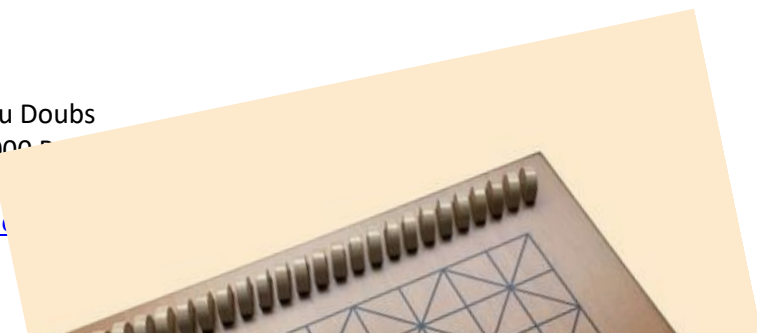
Jeu de logique



- 2 joueurs.
- Dès 6 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 : Le Kono est un jeu traditionnel coréen. L'objectif de ce jeu est de capturer tous les pions de l'adversaire. Les pions se déplacent d'une case, mais il faut sauter par-dessus un de ses propres pions pour capturer un adversaire

But du jeu : capturer tous les pions adverses.



FANORAMA

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 : Le Fanorona est un jeu traditionnel originaire de Madagascar, d'où son surnom de « Dames Malgaches ».

But du jeu : capturez tous les pions adverses. Dans la tradition malgache, la revanche (vela) se joue avec des caractéristiques particulières. Si le joueur qui a gagné la 1ère partie, remporte également le vela, il est considéré comme vainqueur.



SEEGA

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 : Au début, aucune case n'est occupée, les joueurs placent leurs pions à tour de rôle sur le damier, sauf sur la case centrale. Une fois toutes les pièces placées, les prises se font par encadrement, une pièce ennemie étant prise en tenaille par deux pièces adverses situées sur la même ligne. Les prises sont obligatoires. La case centrale est une case refuge où aucune pièce s'y trouvant ne peut être capturée.

But du jeu : La grande victoire consiste à capturer plus de pièces que son adversaire. La petite victoire s'obtient en créant une barrière de pions immobilisant l'adversaire. Le gagnant est celui qui possède le plus de pions.

BAGH CHAL

Jeu de stratégie



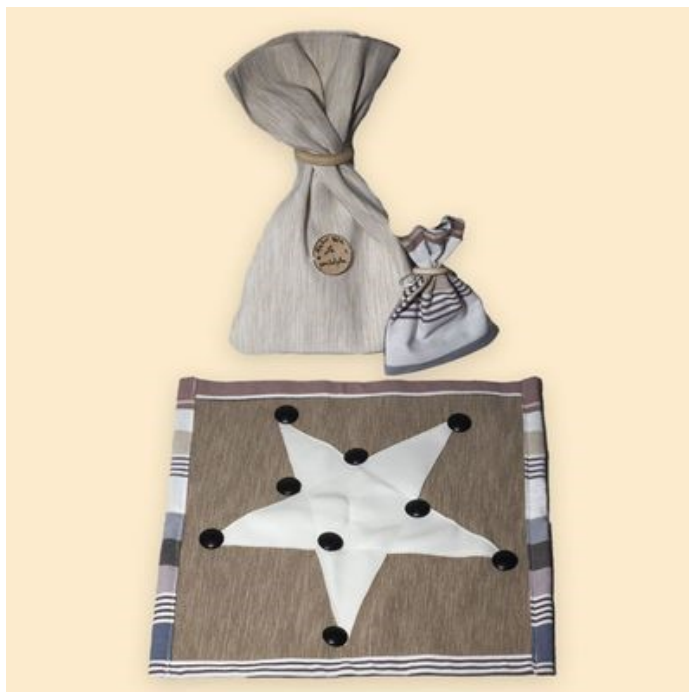
- 2 joueurs.
- Dès 7 ans.
- Durée de la partie : 15mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Le Bagh Chal, ou tactique du tigre, est un jeu originaire du Népal. Le jeu est asymétrique dans la mesure où l'un des joueurs contrôle quatre tigres, alors que son adversaire contrôle jusqu'à vingt chèvres.

But du jeu : L'objectif des chèvres est d'immobiliser les tigres. Les tigres gagnent s'ils capturent suffisamment de chèvres pour que celles-ci ne puissent plus les immobiliser.

PENTALPHA

Jeu d'anticipation



- 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 : Les joueurs possèdent chacun 9 pions qu'ils posent sur le plateau à tour de rôle. Dès qu'un joueur a aligné 3 de ses pions il retire un pion adverse. Quand tous les pions sont posés, les joueurs déplacent leurs pions pour former de nouveaux alignements dans les mêmes conditions.

But du jeu : Le joueur qui n'a plus que 2 pions ou qui ne peut plus se déplacer a perdu.

PULUC



Jeu de hasard raisonné

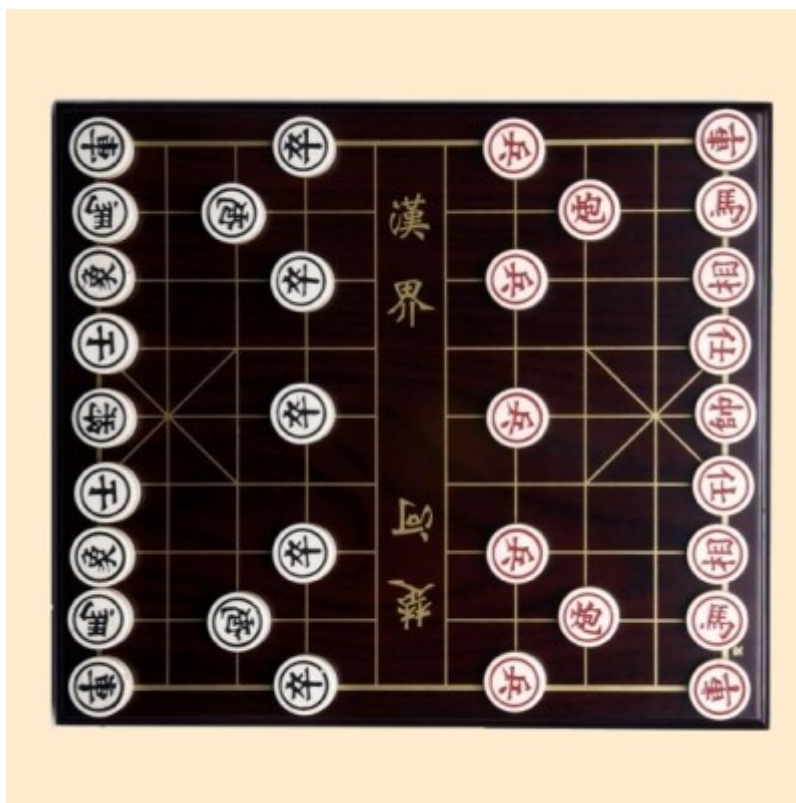
- 2 joueurs.
- Dès 7 ans.
- Durée de la partie : 20mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Chaque joueur dispose ses cinq pions sur la première case face à lui. Chaque joueur avance son pion en fonction du résultat du jet de 4 pièces ou dés à 2 faces. À chaque lancé, il est possible de faire avancer un pion déjà en course ou d'en faire entrer un nouveau sur le parcours. Il est interdit de faire reculer un pion. Il est interdit de poser deux de ses pions sur la même case. Arriver exactement sur la même case qu'un pion adverse permet de le capturer.

But du jeu : Lorsqu'un joueur a capturé les 5 pions de l'adversaire, il a gagné la partie.

XIANG QI

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 : Un jeu d'échecs qui va vous lancer à l'assaut du palais adverse, avec des pièces originales comme l'éléphant ou la bombarde, est un jeu de société combinatoire abstrait.

But du jeu : Le jeu s'achève lorsque l'un des généraux est capturé ou bien lorsque aucun mouvement légal n'est plus possible. Dans ce dernier cas, la personne qui n'a pas de mouvement légal perd.



JEU DE GO

JEU DE GO

JEU DE GO

Jeu de stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 7 ans.
- Durée de la partie : 60 à 90mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Originaire de Chine, le **jeu de go** oppose deux adversaires qui placent à tour de rôle des pierres noires et blanches sur une des 361 intersections d'un tablier, appelé goban, tentant ainsi de contrôler le plan de jeu en y construisant des « territoires » qui se comptent en points. Chaque pierre représente un soldat ; les soldats encerclés deviennent des prisonniers. Quand les joueurs considèrent qu'il n'y a plus rien à gagner, ils passent et la partie est alors terminée

But du jeu : Le décompte des points est effectué en calculant toutes les intersections libres de chaque camp, diminuées du nombre de pierres qui ont été capturées.

MAKRUK



stratégie

- 2 joueurs.
- Dès 12 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 : Des mécanismes semblables aux jeux d'échec occidentaux, mais une tactique complètement différente.

But du jeu : Les conditions de victoire sont les mêmes qu'aux échecs, c'est-à-dire obtenir l'échec et mat. La grande différence réside dans la règle de décompte qui peut conduire à l'égalité. Le décompte commence lorsque l'un des deux joueurs n'a plus que son roi en jeu. Si la partie ne s'achève pas avant la fin du décompte, il y a alors match nul. Le décompte (le nombre de tour à jouer) dépend du nombre et du type de pièces restant sur le plateau de jeu.