Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Seega

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 J.C.
Aujourd'hui, le *Seega* (prononcé "siga") est considéré comme le jeu national de la Somalie. Les règles varient d'un pays à l'autre. En Tunisie, il existe une variante, appelée *Kharbga*, qui utilise un plateau de 49 cases et 48 pièces.

Bien que les règles soient simples, c'est un jeu qui offre un large éventail de stratégies. En Somalie, lorsque les bédouins qui guident les chameaux à travers le désert se retrouvent face à une tempête de sable, ils montent leurs tentes et passent le temps à développer de nouvelles tactiques.

Dans ce jeu de la collection ***Ludens Planet***, la décoration représente un plateau monté sur un sol désertique. Les masques sont fait de petits morceaux de bois et les animaux de petites pierres. La case centrale est illustrée par un signe qu'on retrouve traditionnellement sur les plateaux en Somalie.

Le jeu

- C'est un jeu d'affrontement stratégique pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau de 25 cases, 12 pièces claires et 12 pièces foncées.

Objectif

Capturer le plus grand nombre de pièces adverses.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et pose ses pièces en dehors du plateau (fig.01).
- Les joueurs déterminent celui qui commence.
- Le jeu possède deux phases, une phase de mise en place et une phase de mouvements. Dans la première phase, les joueurs posent, chacun leur tour, **deux pièces** sur le plateau jusqu'à ce que les 24 pièces soient toutes placées. Les cases sont libres de choix, on place une pièce par case et **la case du milieu doit rester libre.**
- Le dernier qui place ses pièces commence la seconde phase.

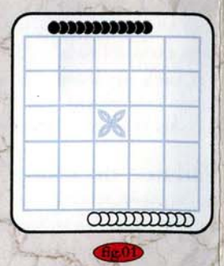


fig.01

Mouvements

- Chacun leur tour, les joueurs déplacent une pièce d'une case en direction d'une case libre sur les cotés, dans le sens horizontal ou vertical, mais jamais en diagonal.
- Dans cette phase de jeu, la case centrale peut être occupée.
- Lorsqu'on déplace une pièce, il faut faire attention à ne pas bloquer l'adversaire.
- Si un joueur se retrouve bloqué (souvent en début de partie), il doit retirer une pièce de l'adversaire qui lui permette d'effectuer un déplacement.

Capture

- La capture se fait par encadrement. Lorsqu'à la suite d'un déplacement, un joueur réussit à encadrer une pièce de l'adversaire entre deux de ses pièces, celle-ci est capturée et retirée du plateau (fig.02).
- Une pièce peut se placer entre 2 pièces adverses sans être capturée (fig.03).
- **La capture est obligatoire**. Si aucun des joueurs ne note la capture obligatoire, elle reste valide durant les prochains tours, jusqu'à ce qu'elle soit exécutée.
- La case centrale est un **refuge**. Une pièce qui s'y trouve, ne peut être capturée.

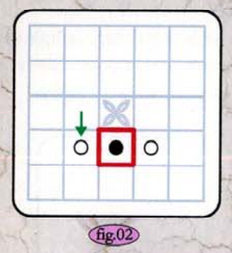


fig.02

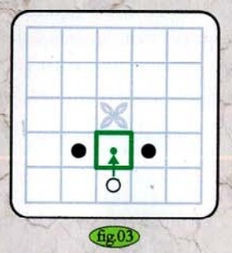


fig.03

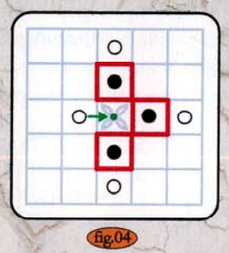


fig.04

Capture simultanée

Une seule pièce peut capturer plusieurs pièces simultanément (fig.04).

Capture multiple

Lorsqu'une pièce réalise une capture, elle peut continuer ses prises si elle en a la possibilité. Dans les (fig.05a), (fig.05b) et (fig.05c), la pièce blanche capture 2 pièces noires.

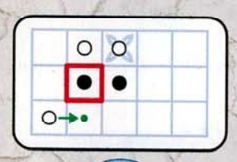


fig.05a

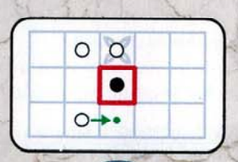


fig.05b

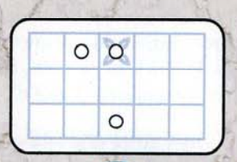


fig.05c

Fin de partie

Il y a 4 manières de terminer une partie.

- **Victoire Totale : 5 points**

Lorsqu'un joueur réussit à capturer toutes les pièces de l'adversaire.

- **Grande Victoire : 2 points**

Lorsque les joueurs conviennent qu'il n'y a plus de captures possibles, gagne celui qui a fait le plus de captures.

- **Petite Victoire : 1 point**

Le joueur qui réussit à créer une barrière de 5 pièces, divisant le plateau en deux et isolant l'adversaire (fig.06), gagne la partie et quelque soit le nombre de pièces capturées.

- **Partie nulle : 0 point**

Lorsque les joueurs conviennent qu'il n'y a plus de captures possibles et qu'ils ont tous les deux le même nombre de pièces en jeu.

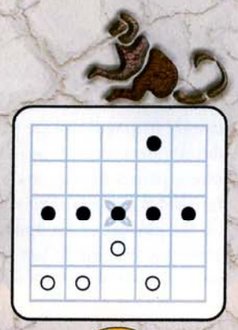


fig.06

Variante d'ouverture : *La Croisade*

Certaines tribus de Somalie débutent le jeu en plaçant leurs premières pièces comme dans la (fig.07). Cette ouverture permet de réduire les possibilités de blocage en début de partie.

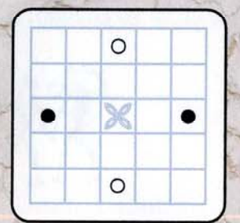


fig.07

Variante de jeu : *Le Saut du Chat*

Dans ce jeu, les pièces sont prédisposées et l'objectif est de capturer ou bloquer toutes les pièces de l'adversaire.

- Les pièces sont disposées comme dans la (fig.08).
- Les pièces se déplacent comme dans le *Seega*.
- La capture se fait par saut, comme aux *Dames*. La pièce qui capture doit partir de la case adjacente à la pièce capturée et atterrir, en ligne droite, sur l'autre case adjacente qui doit être vide.
- Les captures ne sont pas obligatoires et peuvent être multiples.
- Une pièce qui se trouve sur la case centrale peut être capturée.

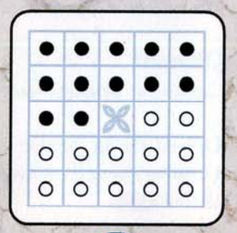
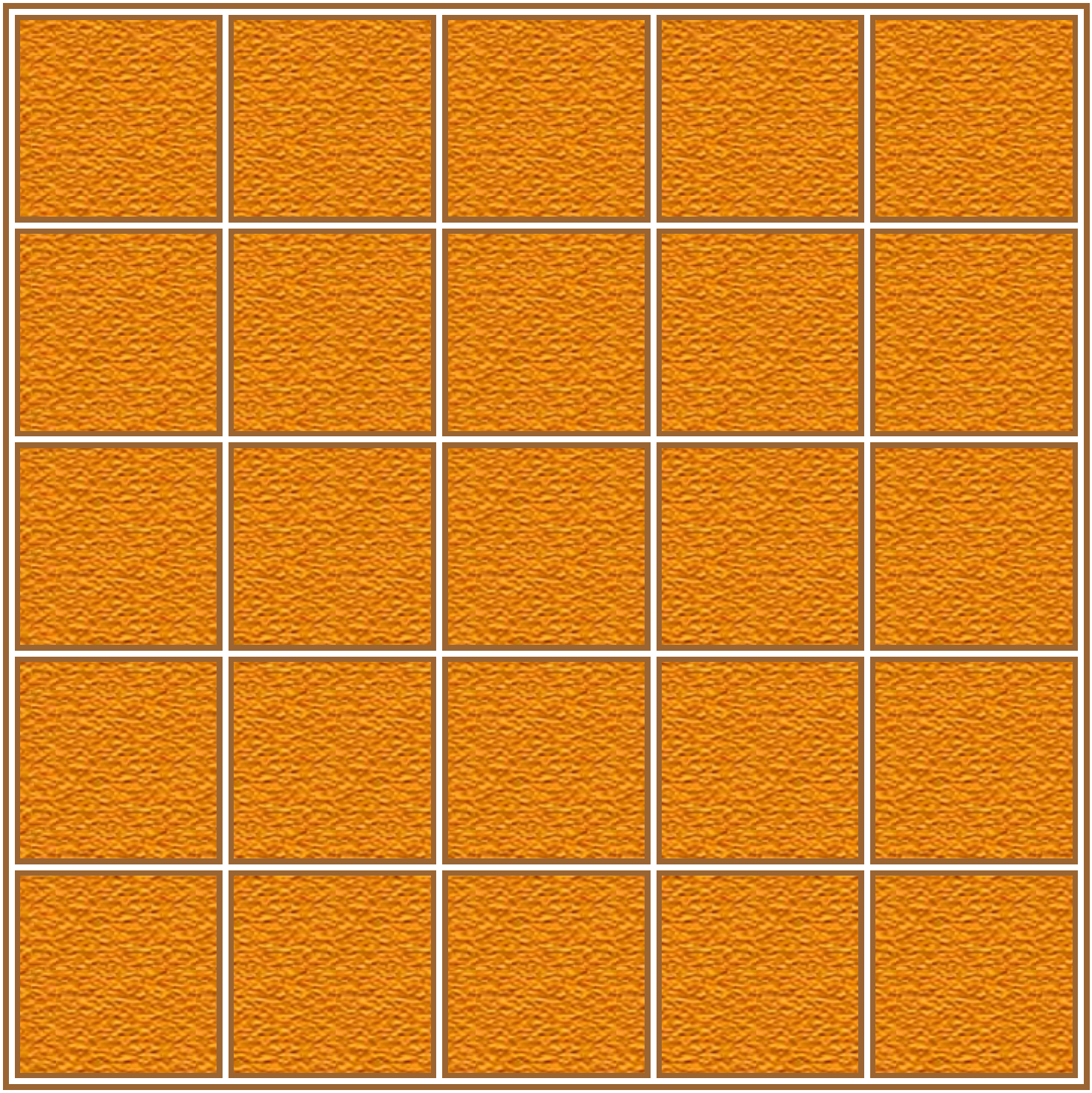


fig.08

Découvrez la planète des jeux sur le site
Ludens Planet www.ludensplanet.com