

Seega / Pathum

<https://www.leglobejoueur.com>
Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Seega

Le seega est un jeu de capture par encadrement originaire d’Egypte et encore joué aujourd’hui en Somalie.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / encadrement

Matériel nécessaire

Un plateau

24 pions clairs

24 pions foncés

BUT DU JEU

Capter tous les pions de l’adversaire ou mettre ce dernier dans l’incapacité de jouer.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs posent d’abord à tour de rôle **2 pions** sur les cases vides du plateau (à l’exception de la case centrale) puis ils déplacent leurs pions (un par tour) de façon à encadrer les pions adverses.

DÉPLACEMENT DES PIONS

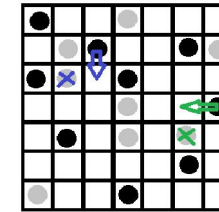
Ils se font **horizontalement ou verticalement** (jamais en diagonale), en avançant ou en reculant et **d’une case à une case libre adjacente**.

Remarque : Un pion déplacé **peut** occuper la case centrale.

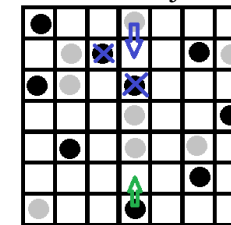
CAPTURES

Elles se font par **encadrement à 180°**, **horizontalement ou verticalement**. Un encadrement sur une diagonale ne permet pas de prendre.

Quand le déplacement d’un pion permet au joueur d’avoir un pion de part et d’autre d’un pion adverse (sur une ligne ou une colonne), le pion adverse est encadré : il est retiré du jeu et ne peut pas y retourner.



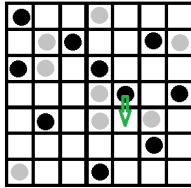
Si un déplacement permet d’encadrer deux pions adverses, **les deux pions sont capturés, mais** chaque pion doit être encadré **individuellement** : il n’est pas possible de capturer deux pions situés sur des cases adjacentes.



Le déplacement vert ne permet pas de capture, tandis que le déplacement bleu permet de prendre 2 pions.

Limites aux captures :

- 1) **Un pion situé sur la case centrale ne peut pas être pris.**
- 2) **La capture doit être un acte volontaire de l'attaquant :** si un joueur place un de ses pions entre deux pions adverses, le pion joué n'est pas capturé



Par ce mouvement, noir se place lui-même entre deux blancs : il n'est pas capturé.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

En début de partie, le plateau de jeu est vide et il est placé entre les joueurs. Les pions sont à l'extérieur du plateau devant leur joueur.

Le joueur qui joue en premier est tiré au sort.

La partie se déroule **en deux phases**.

Phase 1 :

Le premier joueur dépose **deux** de ses pions sur des cases libres du plateau, à **l'exception de la case centrale**, puis le deuxième joueur fait de même, et ce jusqu'à ce que tous les pions aient été posés. **Il n'est pas possible de réaliser d'encadrements durant cette phase.**

Phase 2 :

Le joueur qui a déposé les derniers pions sur le plateau entame la deuxième phase. Il déplace un de ses pions horizontalement ou verticalement vers une case libre adjacente, en tentant de capturer un pion adverse. Puis c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE PARTIE

Le gagnant est le joueur qui parvient à capturer tous les pions de l'adversaire.

En cas de blocage, le joueur qui se retrouve dans l'impossibilité de jouer passe son tour, **mais l'adversaire est obligé de jouer un coup qui débloque le jeu.**

Si le positionnement et/ou le nombre de pions ne permet à l'évidence plus de capture, les joueurs décident d'un commun accord d'arrêter la partie. Le gagnant est alors celui qui a capturé le plus de pions. En cas d'égalité, la partie est déclarée nulle.

RESUME :

Phase 1 : dépose des pions sur le plateau.

- 2 pions sont déposés par tour de jeu,
- il est interdit de déposer un pion sur la case centrale,
- il est interdit d'encadrer un pion adverse.

Phase 2 : déplacements et capture.

- déplacement d'un pion par tour de jeu,
- les déplacements en diagonale sont interdits,
- la capture se fait par encadrement à 180°,
- un pion situé sur la case centrale ne peut pas être capturé.

Pahtum

Le Pahtum est un jeu d'alignement de la Mésopotamie antique.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / alignement

Matériel nécessaire

Un plateau de 7 cases sur 7

24 pions clairs

24 pions foncés

1 à 13 pions neutres

BUT DU JEU

Marquer le plus grand nombre de points en alignant ses pions horizontalement ou verticalement.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs posent à tour de rôle 1 pion sur une des cases vides du plateau, afin d'effectuer un maximum d'alignement tout en empêchant l'adversaire d'en faire. Plus un alignement est long et plus il rapporte de points en fin de partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Préparation du plateau de jeu.

Avant de débiter la partie, les joueurs doivent :

- décider ou tirer au sort leur couleur respective,
- décider ou tirer au sort le nombre de pions neutres qui seront utilisés : il s'agit obligatoirement d'un nombre **impair**,
- placer à tour de rôle un pion neutre sur n'importe quelle case libre du plateau. Le joueur qui joue avec les pions

blancs place le 1^{er} pion neutre (le nombre étant impair, blanc placera un pion neutre de plus que noir).

Début de partie

Les joueurs se placent de part et d'autres du plateau de jeu, ainsi préparé (avec les pions neutres), puis ils déposent chacun leur tour un pion de leur couleur sur une des cases libres du plateau en tentant de réaliser des alignements tout en empêchant l'adversaire d'en faire. Au pahtum, les pions sont déposés sur le plateau mais jamais déplacés.

Noir joue en premier.

NB : les cases occupées par les pions neutres ne sont pas libres !

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand toutes les cases du plateau sont occupées. Il est alors procédé au décompte des points.

Chaque alignement vertical ou horizontal d'au moins 3 pions de même couleur permet au joueur de la couleur de marquer des points. Les alignements en diagonale ne sont pas pris en considération. Un même pion peut en revanche participer à deux alignements.

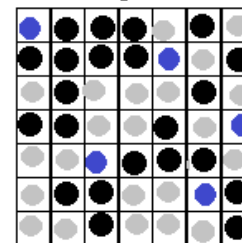
3 pions : 3 points

4 pions : 10 points

5 pions : 25 points

6 pions : 56 points.

7 pions : 119 points.



Noir marque 16 points horizontalement + 10 points verticalement, soit 26 points.

Blanc marque 6 points horizontalement + 3 points verticalement, soit 9 points.

Noir est vainqueur.

En cas d'égalité, la partie est déclarée nulle.