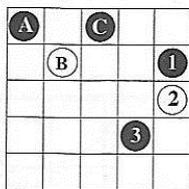
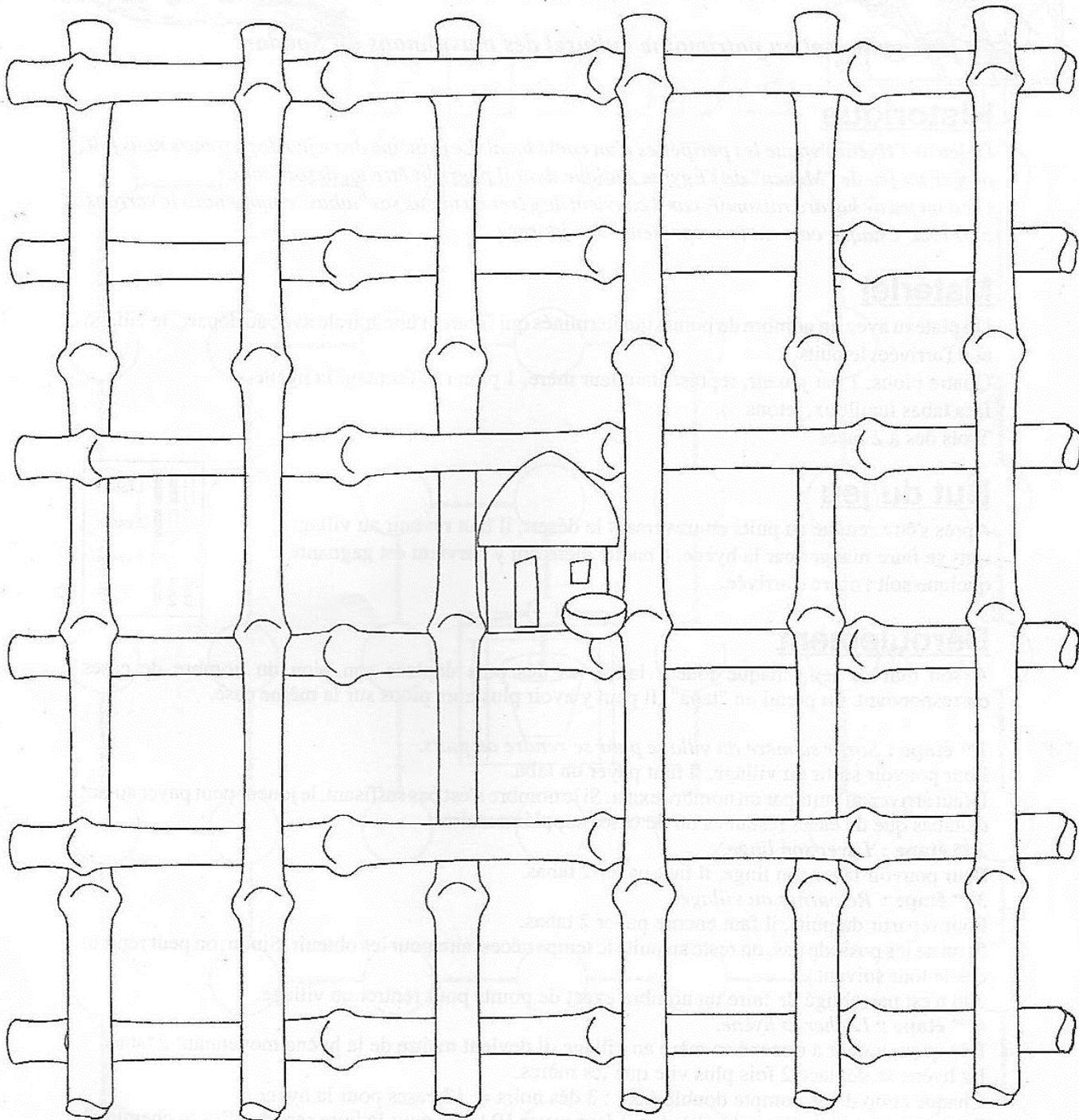


	SEEGA		AFRIQUE
A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	2 minimum
Durée :	15 min	Epoque / Pays / Type :	?/Somalie/Stratégie
Historique :	Il existe plusieurs variantes de ce jeu, avec un nombre de pions ou des dimensions de tablier différentes : la règle est cependant toujours la même et ressemble étrangement à celle du jeu de la « <i>Pettie</i> », pratiqué dans la Grèce antique. Il se pourrait que "Seegd" en soit le descendant.		
But du Jeu :	Prendre le maximum de pions de l'adversaire.		
Matériel :	Un quadrillage de 5 × 5 cases, 12 pions d'une couleur et 12 pions d'une autre couleur.		
Déroulement / Règles :	<p>La première phase de jeu consiste à poser tous ses pions. À tour de rôle, chaque joueur pose deux de ses pions sur les cases vides du tablier (sauf la case centrale). Celui qui place les deux derniers pions commence la seconde phase.</p> <p>les déplacements : ils se font sur n'importe quelle case contiguë (y compris celle du centre), mais pas en diagonale. Si à son tour de jeu le joueur X ne peut déplacer aucun pion, c'est aux joueurs Y de rejouer. Mais le joueur Y doit déplacer un pion qui permet aux joueurs X de ne pas être bloqué à son tour de jeu. Si ce n'est pas possible pour lui, la partie est terminée. Le joueur ayant capturé le plus de pions remporte alors une grande victoire.</p> <p>La prise : elle se fait par interception (prise en tenaille d'un pion par deux pions adverses sur une même ligne). On rejoue le même pion temps que l'on peut faire des prises. Les prises sont obligatoires. On peut capturer simultanément plusieurs pions adverses.</p> <p>La case centrale : c'est une case refuge ou 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 2 pièces adverses se retire et revient le coup suivant.</p> <p>fin du jeu : 3 fins de partie sont possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ lorsqu'un joueur n'a plus de pions sur le jeu, son adversaire remporte alors une victoire totale, ✚ lors ce que plus aucune prise n'est possible pour les 2 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, partageant le jeu en 2, 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. <p>exemple : en déplaçant le pion 3, les de pions noirs encadrent le pion blanc 2 et le capture. si le pion blanc "B" se déplace entre les pions noirs "A" et "C", il ne sera pas capturé. (Fig.1).</p>		
Variante :	-		



SEEGA



SEEGA