

Chien et Chacal

Petite Histoire: Le jeu du chien et du chacal, appelé aussi « jeu des 58 trous » est un jeu de société de l'Égypte antique. Ce jeu est composé de deux séries de cinq bâtonnets ayant généralement des têtes de chien et de chacal et d'un plateau percé de 58 trous répartis en deux zones de 29 trous.

Matériel : 1 plateau (58 trous) ; 5 pions blancs (les « chiens »), 5 pions noirs (les « chacals ») ; 4 dés à 2 faces (une face blanche ou plate, une face noire ou arrondie)
On peut remplacer les bâtons par des pièces de monnaie (face et pile)

But du jeu : Sortir en premier tous ses pions après leur avoir fait parcourir tout le trajet.

Mise en place : Aucun pion n'est sur le plateau au départ ; chaque joueur choisit son parcours (1 circuit de chaque côté du palmier)



Règle du jeu

Chaque joueur à son tour lance les dés pour savoir de combien de cases il avance un de ses pions (celui de son choix). Il avance en fonction des dés :

o●●● : 1 face blanche	1 point
oo●● : 2 faces blanches	2 points
ooo● : 3 faces blanches	3 points
oooo : 4 faces blanches	4 points
●●●● : 4 faces noires	5 points

- Un lancer de 1 point est nécessaire pour rentrer un pion sur le parcours. Le joueur qui obtient 1 en premier débute la partie : il place son pion sur la première case puis rejoue.
- Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur une case.
- On peut passer par-dessus ses propres pions.
- Chaque entrée d'un nouveau pion nécessite un 1.
- Chaque joueur ayant son propre parcours (seule la case d'arrivée est commune) on ne rencontre pas les pions adverses.
- Si un joueur ne peut pas jouer un de ses pions, il passe son tour.

Cases spéciales :

Cases 6 et 8 (cases reliées aux cases 20 et 10) : un pion qui s'arrête sur la case 6 prend le raccourci qui le mène directement à la case 20, le pion qui s'arrête sur la case 8 s'avance à la case 10.

Cases 1, 15 et 25 : le joueur rejoue avec le même pion.

Sorties des pions : Un joueur peut commencer à sortir quand tous ses pions sont engagés sur le parcours. Il faut s'arrêter exactement sur la case d'arrivée (case 30). S'il fait un jet de dés trop grand et qu'il ne peut pas jouer un autre pion, il passe son tour.

Fin de partie : La partie s'arrête quand un joueur a sorti tous ses pions. Il a gagné la partie.

