

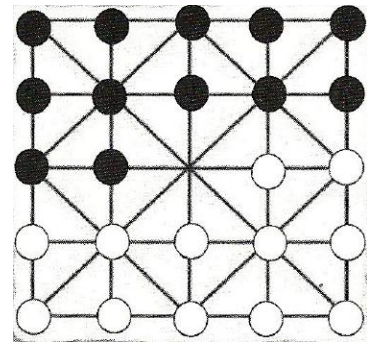
Alquerque

Matériel : 1 plateau de jeu, 12 pions blancs, 12 pions noirs

But du jeu : capturer tous les pions adverses.

Déroulement (voir schéma pour la disposition de départ)

Le premier joueur ayant un léger désavantage du fait de l'obligation de jouer au centre, on tire au sort pour savoir quel joueur commence. A son tour, le joueur déplace un de ses pions d'une intersection à la suivante, dans la direction de son choix et en suivant une ligne du plateau de jeu.



Si le pion d'un joueur se trouve à côté d'un pion adverse, que la place derrière ce pion est inoccupée et que les lignes du plateau de jeu le permettent, le joueur est obligé de capturer ce pion en sautant par-dessus. Plusieurs prises par sauts consécutifs peuvent ainsi être effectuées. Si plusieurs enchaînements sont possibles, le joueur doit obligatoirement choisir celui qui lui permet de retirer le plus de pions à son adversaire. La partie s'arrête quand un joueur a capturé tous les pions de son adversaire.

On peut ajouter des variantes : capture non obligatoire, interdiction de se déplacer en arrière, etc.

Histoire

Ancêtre direct du jeu de Dames, l'alquerque prend ses racines dans l'antiquité en Egypte et au Moyen-Orient même s'il se développe surtout à partir du 12eme siècle sous l'influence des peuples maures et espagnols. Au fil du temps, le tablier (plateau) et le tracé de ses ligne varient, ainsi que le nombre de pions utilisés pour jouer.