



Dara est un jeu traditionnel de l'ouest de l'Afrique. Il s'est transmis par tradition orale et était joué par le peuple Dakarkari du Nigeria

Dara est un jeu de prévision et de planification et son essence réside dans sa simplicité trompeuse. Bien que son origine soit floue, les historiens supposent qu'il aurait des liens avec d'autres jeux de positionnement, comme le jeu du moulin.

En jouant à ce jeu, on imagine deux tribus indigènes invoquant des esprits d'animaux pour apporter leurs bénédictions sur leurs familles.

Si vous êtes fans du jeu du moulin, vous adorerez Dara ! Pour nous la phase «d'Invocation» plus stricte et le schéma spécial du plateau rendent ce jeu plus stratégique que d'autres jeux de positionnement plus connus.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Sous le magnifique ciel du crépuscule de la savane aride. Deux tribus se rejoignent, leurs destins se lient sur une grille gravée dans la terre. Ils invoquent les esprits du lion et de l'éléphant. Lorsqu'ils en invoquent une ligne de trois, leurs pouvoirs croissent, apportant bénédiction à la tribu les invoquant, et interrompant la chance de leurs rivaux. Quelle famille pourra maîtriser ces puissants esprits et mettre leur tribu à l'abri ? Le jeu de Dara nous le dira !

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games -

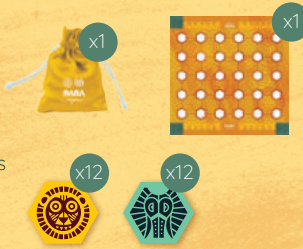
Dara est un jeu de positionnement traditionnel pour 2 joueurs. Chaque joueur contrôle un total de 12 pions, correspondant à leur esprit d'animal.

BUT DU JEU

Capturez au moins 10 pions de votre adversaire en réalisant des lignes de 3 de vos propres esprits animaux

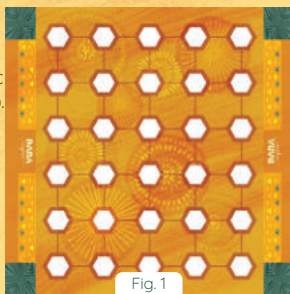
CONTENU

- 1 sac de voyage
- 1 tapis de jeu
- 12 pions de lion jaunes
- 12 pions d'éléphants verts
- 1 livret de règles



MISE EN PLACE

1. Positionnez le tapis de jeu avec la grille 5x6 sur le dessus (fig. 1).
2. Donnez à chaque joueur 12 pions identiques.

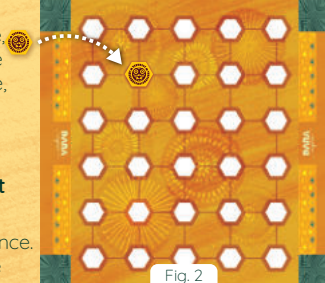


COMMENT JOUER

Dara se joue en 2 phases, décrites ci-dessous

I. La phase d'invocation

Le joueur des lions commence, en plaçant 1 lion sur un espace libre du plateau (fig. 2). Ensuite, les joueurs placent un de leurs pions chacun à leur tour.*



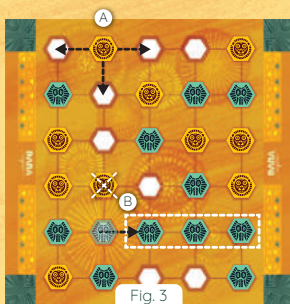
II. La phase de déplacement

Une fois les 24 pions placés, la phase de déplacement commence. Pendant votre tour vous avez le choix entre SOIT.

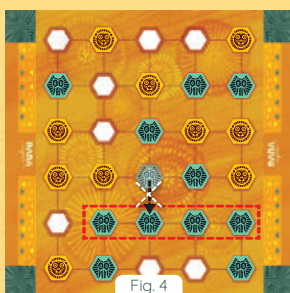
- **Déplacer** 1 de vos pions verticalement ou horizontalement sur un emplacement adjacent (fig. 3A).

OU

- **Capter** une pièce de votre adversaire en vous déplaçant de manière à former une ligne de trois pions verticale ou horizontale (sans aucun espace vide). Si vous y arrivez, capturez un pion de votre adversaire ne faisant pas partie d'une ligne de 3 (fig. 3B). Placez le pion capturé devant vous. Si vous formez plusieurs lignes en 1 mouvement, vous ne pouvez toujours capturer qu'un seul pion.



***Une ligne de trois pendant la phase d'invocation ne vous permet pas de capturer. Aussi, aucune ligne de plus de 3 pions ne peut être créée (dans la phase d'invocation et de mouvement). Voir fig. 4.**



FIN DU JEU

Il y a 2 façons pour une partie de se terminer:

1. Si vous avez capturé 10 pions ou plus, vous gagnez la partie automatiquement (étant donné que l'autre joueur ne peut plus former de ligne de 3).
2. Si vous piègez tous les pions de votre adversaire (c'est-à-dire que l'autre joueur ne peut plus déplacer aucun de ses pions lors de son tour), vous gagnez la partie automatiquement.

TRUCS ET ASTUCES



Lors de la phase d'invocation, essayez de placer vos pions de manière à pouvoir créer une ligne de 3 en un seul mouvement dès que la phase de mouvement commence.



Évitez de piéger vos pions sur les bords ou dans les coins, cela limite leurs mouvements.



Gardez vos pions proches les uns des autres, pour avoir plus d'options pour créer des lignes de 3.

VARIANTES DE JEU

DALA

La variation Dala est particulièrement populaire auprès des tribus Baggaras au Soudan. Traditionnellement, Dala était joué sur un monticule de terre meuble gravé de lignes et marqué de trous appelé "Nugar". Chaque joueur utilise 12 branches taillées et insérées dans les trous. Pour distinguer les joueurs, un lot de pions avait son écorce retirée.

Vous pouvez jouer à Dala avec les mêmes règles que Dara en suivant ces modifications.

1. Positionnez le tapis de jeu avec la grille 6x6 sur le dessus (fig. 5).
2. Pendant la phase d'invocation, les quatre carrés centraux doivent être remplis en premier.
3. Les lignes de 3 formées pendant la phase d'invocation PERMETTENT de capturer immédiatement.
4. Une ligne de 3 permet au joueur dont c'est le tour de capturer depuis n'importe où sur le plateau (même au sein d'une ligne de 3).
5. Créer des lignes de 4 ou plus est autorisé pendant les deux phases.
6. Créer une ligne de 3 en retirant une de vos pièces d'une ligne de 4 ou plus vous permet de capturer une pièce de l'adversaire.

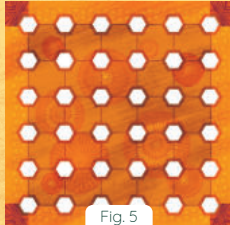


Fig. 5

MINI EXTENSIONS

HÉROS D'AFRIQUE

CONTENU

1 pion de lion mâle fier

1 pion d'éléphant matriarche



MISE EN PLACE

Remplacez un lion par le lion mâle fier et un éléphant par l'éléphant matriarche. Placez les pions remplacés dans le sac.

COMMENT JOUER

Déplacement

En plus de se déplacer comme des lions ou éléphants normaux, le lion mâle fier et la matriarche éléphant peuvent sauter au-dessus de n'importe quel pion seul verticalement ou horizontalement. Si vous jouez avec la mini extension Challenges d'Afrique, ils ne peuvent pas sauter au-dessus de la case du Chaman.

Capture

Un joueur ne peut capturer le lion mâle fier (ou l'éléphant matriarche) seulement s'il n'y a aucune autre pièce capturable dans la ligne ou la colonne. Si d'autres pièces peuvent être capturées, elles doivent l'être avant (fig. 6).

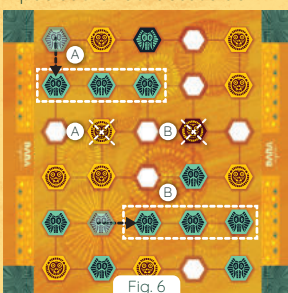


Fig. 6

CHALLENGES D'AFRIQUE

CONTENU

2 pions case du chaman



MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur la case de sa couleur.

COMMENT JOUER

Perdre votre troisième pion

Lorsqu'un joueur perd son troisième pion, il peut placer sa case sur n'importe quel espace vide lors de n'importe quel tour futur. Placer la case compte comme jouer son tour. Il est impossible de créer des lignes ou des colonnes de 4, même avec la case.

RÈGLES DE LA CASE DU CHAMAN

- La case ne peut pas être déplacée ou capturée une fois placée.
- La case compte comme un pion et peut être utilisée pour former des lignes de 3 (fig. 7).
- Placer la case dans une ligne de 3 permet de capturer directement.
- Si vous jouez avec la mini extension Héros d'Afrique, le lion mâle fier et l'éléphant matriarche ne peuvent pas sauter au-dessus de la case.

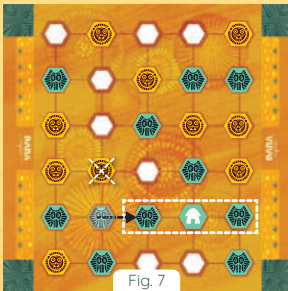


Fig. 7

Les règles de Dara décrites dans la collection LUDOS sont inspirées par le livre de 1969 "Board and Table Games from Many Civilizations" par R. C. Bell.

Conception du jeu : Lemery Games
Illustration: Tímea Kőszegi & Livia Varga
Traduit en français par : Jonas Vaquez

Édition et relecture du livret de règles : Emily Willix and Jeremy Rozenhart

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 2891 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Afrique à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous ! Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com





Fanorona

madagascar

Fanorona, le jeu national de Madagascar, date du 17^e siècle. Dans la culture traditionnelle malgache, Fanorona a une signification rituelle et même divinatoire. Des chercheurs pensent qu'il a évolué à partir de l'ancien jeu Alquerque.

Une ancienne légende malgache parle du roi Ralambo, qui a décidé de léguer son royaume à celui de ses fils qui rentrerait le plus rapidement à la maison. Pendant qu'un fils était loin en train de jouer une partie compliquée de Fanorona, l'autre s'est dépêché de rentrer et a hérité du trône.

Lorsque nous jouons à ce jeu, nous imaginons deux troupes de lémuriens se battant pour le contrôle de territoires dans la jungle luxuriante de Madagascar.

Dans cette collection nous vous présenterons d'abord la version la plus courante: Fanoron-Tsivy (jouée sur un plateau de 9x5). Mais, nous avons aussi inclus deux variantes plus simples pour vous aider à progresser dans la stratégie globale du jeu.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Au fond des luxuriantes jungles de Madagascar, des lémuriens malicieux se réunissent pour une épreuve hors du commun. Avec leurs yeux scintillants et leurs queues habiles, des lémuriens verts et orange prennent leur place dans le réseau de branches de la canopée - leur position comme preuve de l'équilibre entre leur stratégie et leur instinct.

Laquelle des deux troupes chassera l'ennemi et contrôlera la canopée ?

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games -

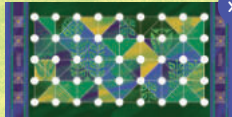
Fanorona (abrégé de Fanoron-Tsivy) est un jeu de guerre natif de Madagascar. Chaque joueur contrôle une troupe de 22 lémuriens.

BUT DU JEU

Chasser tous les lémuriens de votre adversaire en déplaçant les vôtres le long du réseau de branches.

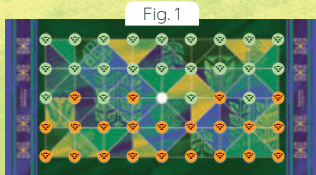
CONTENU

- 1 sac de voyage
- 1 tapis de jeu
- 22 lémuriens verts
- 22 lémuriens orange
- 1 livret de règles



MISE EN PLACE

1. Étalez le tapis de jeu du bon côté (fig. 1).
2. Donnez à chaque joueur une troupe de 22 lémuriens de même couleur.
3. Placez tous les Lémuriens aux emplacements montrés en fig. 1. Notez que l'emplacement central reste vide.



COMMENT JOUER

Le joueur avec les lémuriens verts commence. Les joueurs alternent ensuite leurs tours.

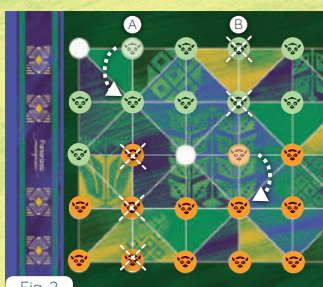
Déplacement

À votre tour, vous devez déplacer l'un de vos lémuriens dans un espace adjacent connecté par une ligne. Les lémuriens peuvent se déplacer horizontalement, verticalement ou diagonalement.

I. Capture des pièces:

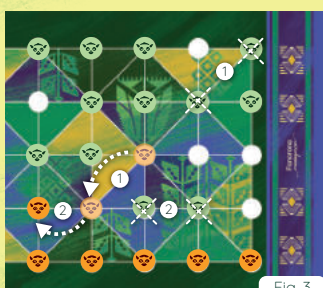
Si possible, vous devez capturer lors de votre tour. Cela peut se faire de 2 façons:

• **Approche** : placez votre lémurien sur un espace vide avec un lémurien ennemi dans l'espace directement derrière lui. Prenez cette pièce, ainsi que toutes les pièces adverses directement en ligne derrière (sans espaces ou vos propres pièces) et retirez-les du plateau (fig. 2A).



• **Appât** : éloignez votre lémurien d'un ennemi adjacent le long d'une ligne. Prenez la pièce adverse, ainsi que toutes les pièces adverses directement en ligne derrière (sans espaces ou vos propres pièces) et retirez-les du plateau (fig. 2B).

Note : vous ne pouvez pas utiliser en même temps une approche et un appât. Il faut choisir l'un des deux.



• **Capture en chaîne** : si, après avoir fait votre capture, votre pièce est en position pour en faire une autre, vous POUVEZ continuer avec la même pièce (c'est appelé une «Capture en chaîne») (fig. 3): Vous êtes obligé de changer de direction entre deux captures, et votre pièce ne peut pas atterrir deux fois sur le même emplacement durant le même tour.

II. Déplacements sans capture:

Les déplacements sans capture (déplacer un lémurien à un emplacement adjacent ne donnant pas lieu à une capture) sont seulement permis lorsqu'il n'est pas possible d'effectuer un déplacement menant à une capture. Ceci est nommé «Paika», signifiant «sur place».

FIN DU JEU

Le premier joueur à capturer toutes les pièces ennemies, OU à amener son adversaire à ne plus pouvoir bouger, a gagné le jeu. Si aucun des joueurs ne voit de possibilité de gagner, il s'agit d'un match nul.

TRUCS ET ASTUCES



Tâchez de contrôler les emplacements au centre du plateau. D'ici, plus de diagonales sont possibles.



Cherchez des opportunités de créer des chaînes de captures.



Conservez votre troupe réunie ! Tentez de ne pas laisser vos pièces isolées et vulnérables.

JEU VELA

Traditionnellement, après un jeu de Fanorona, une série de parties de Vela est jouée jusqu'à ce que le perdant du jeu principal gagne un jeu de Vela. C'est un excellent moyen d'entraîner sa stratégie et de rattraper l'adversaire avant la prochaine partie de Fanorona. Jouez au jeu de base avec ces modifications:

MISE EN PLACE

Le joueur qui a perdu la partie de Fanorona précédente prend les verts et débute la partie.

PREMIERE PHASE

- Dans la première phase de Vela, le joueur vert doit capturer exactement une pièce par tour (cette pièce étant la plus proche des siennes dans la ligne ennemie). Le joueur orange ne peut que se déplacer (sans capturer). Ceci continue jusqu'à ce que 17 pièces soient capturées par le joueur vert.
- Chaque déplacement du joueur orange doit laisser une opportunité (si possible) au joueur vert de capturer une pièce lors du tour suivant.
- Les captures en chaîne sont interdites.

DEUXIEME PHASE

- Lorsque le joueur orange n'a plus que 5 pièces, la deuxième phase commence. Vela suit à partir de là les règles standards de Fanorona.

FIN DE JEU - les parties de Vela peuvent finir de 3 façons différentes:

- Le joueur vert ne parvient pas à capturer une pièce lors d'un tour de la première phase.
- Un joueur perd toutes ses pièces.
- Les joueurs s'accordent sur un match nul.

Si le joueur vert gagne la partie de Vela, les joueurs reviennent à Fanorona, avec les règles régulières.

VARIANTES DE JEU

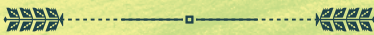
Dans les variantes ci-dessous, jouez comme dans le jeu de base, mais avec les modifications d'installation suivantes.

MISE EN PLACE

Installez le tapis de jeu avec les grilles 5x5 et 3x3.

FANORON-TELO fonctionne aussi bien pour une partie rapide que pour expliquer les règles de base à un nouveau joueur. Jouez sur la petite grille de 3x3. Les joueurs contrôlent 4 lémuriens installés comme c'est illustré.

FANORON-DIMY est un bon jeu de niveau moyen, entre la simplicité de Fanoron-Telo et la complexité de Fanoron-Tsivy. Jouez-y sur la grille 5x5. Les joueurs contrôlent 12 pièces, installées comme c'est illustré.



MINI EXTENSIONS

HÉROS D'AFRIQUE

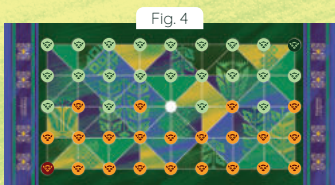
CONTENU

2 pièces de lémuriens femelles



MISE EN PLACE

Chaque joueur remplace l'un de ses lémuriens par un Lémurien femelle, qu'il place dans le coin gauche du plateau (fig. 4.). Retournez la pièce remplacée dans le sac.



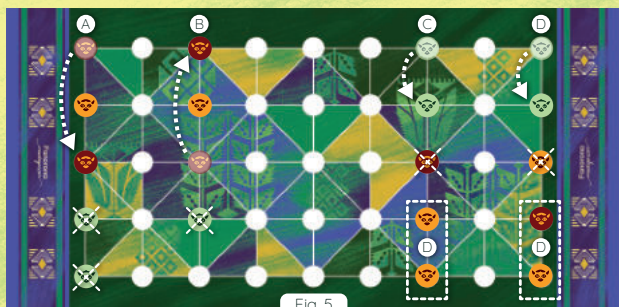
COMMENT JOUER

Le Lémurien Femelle est une pièce spéciale avec des compétences uniques qui peuvent grandement influencer le jeu.

Compétences du Lémurien Femelle

- **Jumping:** Votre Lémurien Femelle peut sauter par-dessus l'un de vos propres lémuriens s'il y a un espace vide directement derrière. Ce saut peut également servir lors d'une approche (fig. 5A) ou d'un appât (fig. 5B).
- **Protection contre la capture:**
 1. Le Lémurien Femelle ne peut être capturé que si c'est la première pièce d'une capture d'approche ou d'appât (fig. 5C).
 2. Tous les lémuriens directement derrière le Lémurien Femelle dans une ligne sont protégés contre la capture (fig. 5D).
- **Pas de capture obligatoire**

Quand vous jouez avec le Lémurien Femelle, la règle de capture obligatoire n'a pas lieu. Vous avez la liberté de choisir si vous voulez effectuer une capture ou non, même si elle est possible.



Si le Lémurien Femelle est la seule pièce qu'il vous reste, vous perdez la partie.

CHALLENGES D'AFRIQUE

CONTENU

4 pièces de tamarin



MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit deux pièces de tamarin de sa couleur. Conservez-les à côté du plateau à portée de main, afin de pouvoir les utiliser lors de votre tour.

COMMENT JOUER

À la fin de votre tour, «nourrissez» l'un de vos lémurien avec un tamarin afin de créer un nouveau lémurien. Placez-le (en utilisant une pièce précédemment capturée) à côté du lémurien que vous venez de nourrir (fig. 6). Retournez le tamarin dans le sac.

Quand vous jouez avec l'extension Héros d'Afrique, le Lémurien Femellene ne peut pas être ramené dans le jeu avec un tamarin.



Les règles de Fanorona décrites dans la collection LUDOS ont été inspirées par le livre Les plus beaux jeux du monde, publié en 1979 par R.C. Bell.

Conception du jeu : Lemery Games
Conception graphique: Tímea Kószegi & Lívía Varga
Traduit en français par : Christian Meyer

Édition et relecture du livret de règles : Emily Willix and Jeremy Rozenhart

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 2891 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Afrique à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous ! Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com





Oware est un jeu de la famille de mancala. Bien que son origine exacte soit débattue, une des croyances populaires veut qu'il provienne du peuple Ashanti du Ghana.

Une légende raconte qu'un couple était si passionné par Oware qu'il s'est marié pour continuer à jouer sans interruption. Le nom du jeu, « Oware », reflète cette union.

Le mot est dérivé du mot akan « ware », qui signifie « il/elle se marie ».

Lorsque nous jouons, nous imaginons deux agriculteurs rusés rivalisant pour récolter le plus de fèves de cacao.

Lors de nos recherches, nous avons appris que les compétitions privilégient la variante « Abapa », tant dans les versions historiques que modernes. « Abapa » se traduit par « bonne version ». Dans la collection LUDOS Afrique, nous vous présentons cette variante et deux autres : Nam-Nam, à laquelle on adore jouer avec les enfants, et Omweso, une variante plus complexe, mais moins connue.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Sur une colline ensoleillée, deux fermiers rivaux s'occupent de leurs précieuses plantations de cacao. Chaque cabosse soigneusement sélectionnée est la promesse d'un chocolat riche et velouté. Cependant, ces agriculteurs ne sont pas simplement concentrés sur leurs propres arbres. Avec des yeux rusés, ils élaborent des stratégies pour planter de nouvelles graines de cacao et récolter les fruits de la terre de leur adversaire.

Lequel de ces fermiers rusés obtiendra la meilleure récolte ?

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games -

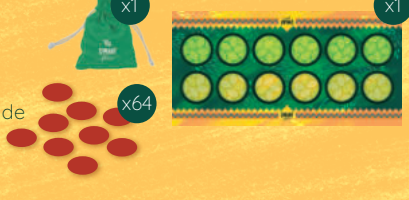
Oware est un jeu ghanéen de type mancala pour deux joueurs. Chaque joueur possède une moitié de terre, soit une rangée de 6 « parcelles ». À leur tour, les joueurs sèment des graines de leur propre parcelle vers d'autres parcelles, et récoltent du côté de leur adversaire.

BUT DU JEU

Pour gagner, semez des graines pour en récolter 25 ou plus sur les terres de votre adversaire.

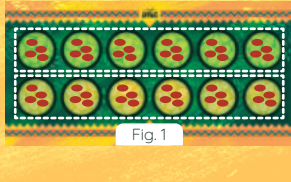
CONTENU

- 1 sac de voyage
- 1 tapis de jeu
- 64 Jetons de graines de cacao
- 1 livret de règles



MISE EN PLACE

1. Déposez le tapis de jeu avec le bon côté vers le haut (fig. 1). Notez que chaque joueur possède les 6 parcelles les plus proches de lui. Ces 6 parcelles constituent son « terrain ».
2. Déposez 4 graines dans chacune des douze parcelles (fig. 1). Remettez toutes les graines restantes dans le sac.



COMMENT JOUER

Choisissez le premier joueur : un joueur cache une graine dans une main (et rien dans l'autre), puis montre les deux mains fermées. L'autre joueur choisit une main. S'il trouve la graine, il commence. Dans le cas contraire, il jouera en deuxième.

Semence des graines

À votre tour, ramassez toutes les graines de l'une de vos 6 parcelles (fig. 2A). Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, semez (placez) 1 graine dans chacune des parcelles suivantes.

Récolte des graines

Si la dernière graine que vous avez semée est dans l'une des parcelles de votre adversaire, et que cette parcelle contient exactement 2 ou 3 graines, récoltez toutes les graines de cette parcelle. Placez les graines récoltées devant vous. C'est votre « réserve » (fig. 2B).



Récolte de plusieurs parcelles

Si votre dernière graine semée permet une récolte, et que la parcelle précédente sur le terrain de votre adversaire contient AUSSI 2 ou 3 graines, vous pouvez également récolter ces graines. Vous pouvez continuer à récolter des graines de cette manière, sur chacune des parcelles consécutives de votre adversaire avec 2 ou 3 graines. Cependant, vous ne pouvez récolter qu'un maximum de 5 parcelles de votre adversaire de cette façon - vous devez laisser au moins 1 de ses parcelles non récoltée afin que votre adversaire puisse semer à son prochain tour.

Distribution de 12 semences ou plus

Lorsque vous distribuez 12 graines ou plus - ce qui correspond à un tour complet du jeu - sautez la parcelle vide à partir de laquelle vous avez ramassé les graines. (Remarque : c'est le seul cas où une parcelle est sautée lors de la distribution des graines.)

Distribution forcée

Si un joueur n'a plus de graines pendant son tour (c'est-à-dire si ses 6 parcelles sont vides à la fin de son tour), l'autre joueur doit distribuer au moins une graine du côté de son adversaire pendant son prochain tour (si possible).

Récolte automatique

Si votre adversaire n'a pas de graines dans l'une de ses parcelles et que, à votre tour, vous ne pouvez pas distribuer de graines à votre adversaire, récoltez immédiatement TOUTES les graines restantes sur le plateau. C'est la fin de la partie.

FIN DU JEU

Il y a 2 façons de terminer la partie:

1. Lorsqu'un joueur a récolté 25 graines ou plus, il gagne immédiatement.
2. Si l'un des joueurs obtient une récolte automatique, le jeu se termine. Le joueur qui a le plus de graines dans sa réserve gagne. Si les deux joueurs ont récolté exactement 24 graines, la partie est nulle.

TRUCS ET ASTUCES

- 💡 Essayez de minimiser le nombre de parcelles de votre côté qui ont moins de 3 graines.
- 💡 Essayez d'accumuler des graines de votre côté et de les semer en petites quantités dans le camp adverse.
- 💡 Parfois, il peut être avantageux d'abandonner quelques graines pour prévoir une plus grande récolte lors des tours suivants. Envisagez de semer des graines sur les terres de votre adversaire pour contrôler le flux de graines sur le plateau.

VARIANTES DE JEU

NAM-NAM

une variante traditionnelle jouée par les enfants du Ghana.

BUT DU JEU

Récolter toutes les 48 graines des parcelles. (Cela peut prendre plusieurs manches pour réussir.)

MISE EN PLACE

Identique aux règles de base.

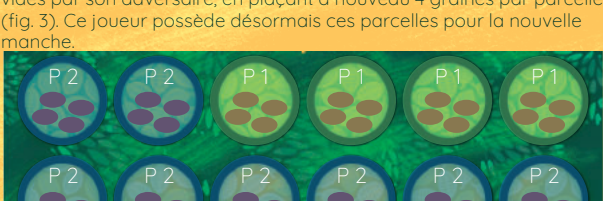
COMMENT JOUER

RAMASSEZ TOUTES les graines d'une de vos parcelles et distribuez-les de la même manière que dans le jeu de base. Cependant, votre tour ne s'arrête pas là. Ramassez toutes les graines de la parcelle où vous avez terminé et continuez à les distribuer jusqu'à ce que vous semiez votre dernière graine sur une parcelle vide. Ensuite, les joueurs alternent leurs tours.

Pendant la phase de semence, lorsque la somme des graines d'une parcelle du plateau est exactement égale à 4, le joueur actif interrompt les semences et le joueur qui possède cette parcelle récolte immédiatement ces 4 graines. Ensuite, le joueur actif continue à semer (s'il lui reste des graines à semer). Cependant, si la DERNIÈRE graine distribuée par le joueur actif fait que le nombre de graines est égal à 4, alors le joueur actif récolte ces 4 graines, même si elles se trouvaient sur la parcelle de l'autre joueur.

Lorsqu'il ne reste plus que 8 graines sur le plateau, le prochain joueur à récolter 4 graines récolte également les 4 graines restantes. Une nouvelle manche commence alors avec la configuration suivante:

En utilisant les graines qu'il a récoltées précédemment, chaque joueur distribue 4graines sur chacune de ses parcelles, en commençant par la parcelle la plus à gauche et en allant vers la droite. Si un joueur a plus de graines que l'autre, il les utilise pour remplir les parcelles laissées vides par son adversaire, en plaçant à nouveau 4 graines par parcelle (fig. 3). Ce joueur possède désormais ces parcelles pour la nouvelle manche.



FIN DU JEU

Dans Nam-Nam, le jeu ne se termine que si l'un des joueurs obtient les 48 graines.

OMWESO

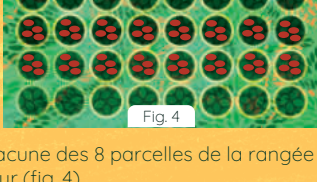
Oware est joué en Afrique de l'Ouest. Il existe deux variantes en Afrique de l'Est : Bao et Omweso. Bao se joue principalement en Tanzanie, à Zanzibar et au Kenya. Pour cette collection, nous avons choisi la variante Omweso (jouée principalement en Ouganda), car elle nous semble moins connue, mais plus agréable que Bao et ses règles complexes. Cependant, vous pouvez toujours apprendre les règles du Bao (Bao la Kiswahili étant la version officielle jouée en tournoi) en ligne, et jouer à cette variante du côté Omweso du tapis de jeu.

BUT DU JEU

Semez vos graines stratégiquement sur votre propre terrain, de manière à vous permettre de récolter les graines sur le terrain de votre adversaire.

MISE EN PLACE

1. Posez le tapis de jeu avec le bon côté vers le haut (fig. 4).
2. Chaque joueur possède les 2 rangées de 8 parcelles les plus proches de lui.
3. Distribuez 4 graines sur chacune des 8 parcelles de la rangée supérieure de chaque joueur (fig. 4).
4. Déterminez le joueur de départ (de la même façon que pour Oware).
5. Le premier joueur peut réarranger les 32 graines de son côté du plateau, sans restriction. Ensuite, le deuxième joueur peut réarranger ses 32 graines.



COMMENT JOUER

Semence des graines

À votre tour, ramassez toutes les graines de l'une de vos 16 parcelles (qui contient au moins 2 graines). Dans cette variante, vous ne semez des graines que sur vos propres parcelles. Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, déposez une graine sur chacune de vos parcelles suivantes, comme dans Oware.

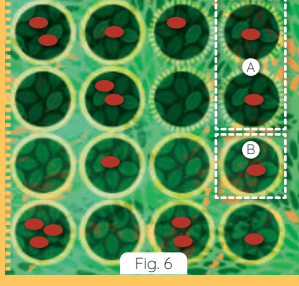
Si la dernière graine semée par le joueur actif est déposée sur une parcelle qui contient déjà des graines (fig. 5A), le joueur actif doit ramasser toutes les graines de cette parcelle et semer à nouveau. Cette opération se poursuit jusqu'à ce que la dernière graine semée soit déposée sur une parcelle vide (fig. 5B).



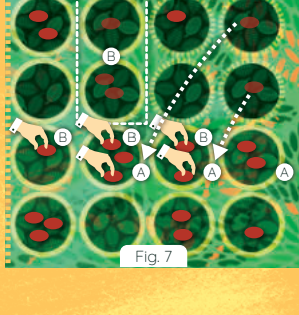
Récolte des graines

Vous ne pouvez récolter les graines de votre adversaire que si les 3 conditions suivantes sont remplies (fig. 6):

1. Votre adversaire a au moins une graine sur les deux parcelles d'une colonne (fig. 6A).
2. Vous avez au moins 1 graine sur votre parcelle supérieure dans la même colonne (fig. 6B).
3. La dernière graine semée tombe sur la parcelle décrite au point 2 (fig. 6B).



Si les conditions ci-dessus sont remplies, vous récoltez toutes les graines des deux parcelles de votre adversaire (fig. 6A), et vous commencez à les semer comme si elles avaient été ramassées dans la parcelle où vous avez laissé tomber votre dernière graine (fig. 7A). Si cela entraîne immédiatement une nouvelle récolte, semez les graines nouvellement récoltées à partir de la même position de départ que la récolte précédente (fig. 7B).

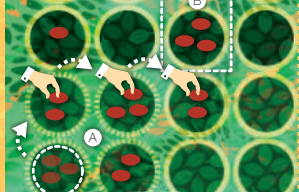


Récolte inversée

À votre tour, vous pouvez choisir de semer des graines dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de vos 4 parcelles les plus à gauche (fig. 8A), mais seulement si la distribution de ces graines aboutit à une récolte (fig. 8B). Ensuite, après avoir capturé des graines, vous pouvez continuer à semer:

Si le fait de continuer à semer dans le sens des aiguilles

d'une montre vous permet de récolter plus de graines de votre adversaire, vous pouvez continuer à semer dans ce sens. Sinon, vous devez recommencer à semer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par la parcelle où vous avez commencé à semer à ce tour-ci (fig. 8A).



FIN DU JEU

Il y a trois façons de terminer Omweso:

- Victoire normale : si un joueur n'est pas en mesure d'effectuer un mouvement légal, l'autre joueur gagne.
- ISI un joueur récolte des graines en 2 tours distincts avant que l'autre joueur n'ait récolté des graines dans le jeu, le joueur qui a récolté les graines gagne. (Cette victoire est appelée Akakyala, qui se traduit par « visiteur »).
- Si un joueur récolte des graines aux deux extrémités opposées du plateau (la colonne la plus à gauche et la colonne la plus à droite) pendant un même tour, il gagne automatiquement. (Cette victoire s'appelle Emitwebiri, qui se traduit par « deux têtes ».)

MINI EXTENSIONS

HÉROS D'AFRIQUE

CONTENU

2 jetons de fermier



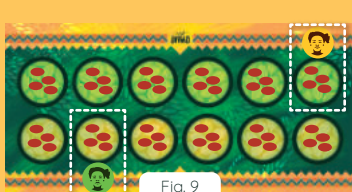
MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur un fermier de la couleur qu'il a choisie.

COMMENT JOUER

Placez votre fermier

Choisissez une parcelle de votre côté du plateau et placez votre fermier directement en dessous (fig. 9). Cette parcelle est maintenant protégée - votre adversaire ne peut pas y récolter de graines.



Déplacez votre fermier

Lorsque votre adversaire récolte des graines sur l'une de vos parcelles, vous pouvez déplacer votre fermier d'une case vers la gauche ou la droite. Si votre fermier se trouve sur le bord du plateau, il peut se déplacer vers le bord opposé.

CHALLENGES D'AFRIQUE

CONTENU

1 sac d'engrais

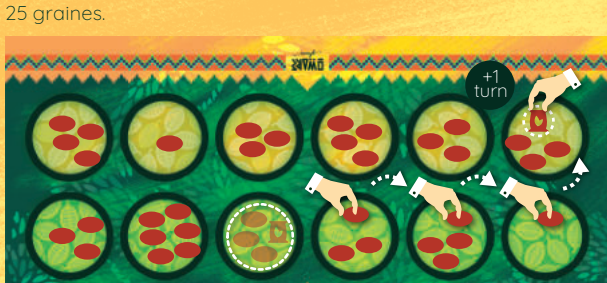


MISE EN PLACE

Le deuxième joueur prend le sac d'engrais et le place sur l'une de ses parcelles.

COMMENT JOUER

Le sac d'engrais se comporte comme une graine ordinaire. Vous le semez et le récoltez de la même manière. Cependant, si vous commencez à semer à partir d'une parcelle contenant le sac d'engrais et que le sac atterrit sur une parcelle de votre adversaire, vous bénéficiez d'un tour supplémentaire. Lorsque vous récoltez le sac d'engrais, il compte comme une graine supplémentaire pour la condition de victoire consistant à récolter 25 graines.



Les règles d'Oware décrites dans la collection LUDOS ont été inspirées par le livre Religion et art en Ashanti de R. S. Rattray.

Conception du jeu : Lemery Games
Conception graphique: Tímea Kőszegi & Livia Varga
Traduit en français par : Mélanie Brunelle

Édition et relecture du livret de règles : Emily Willix and Jeremy Rozenhart

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 2891 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Afrique à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous ! Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez

LemeryGames.com





Le Yoté, un jeu de ruse et de retournements rapides, est né des marchés animés d'Afrique de l'Ouest, créé par le peuple nomade des Peuls il y a plus de 200 ans.

Le Yoté est un jeu souvent pratiqué lors de rassemblements sociaux et est devenu un jeu favori local pour de la compétition amicale, voire des paris, en raison de son caractère imprévisible.

La jouabilité rapide du Yoté reflète l'énergie vibrante de la vie en Afrique de l'Ouest. En jouant, nous imaginons deux marchands rivaux essayant de dominer les marchés de Tombouctou.

Pour nous, l'excitation du Yoté réside dans les retournements inattendus. À un moment, vous êtes sur le point de perdre, et l'instant d'après, vous arrachez la victoire ! Si vous aimez autant les surprises stratégiques que nous, ce jeu est fait pour vous. Et une fois que vous aurez maîtrisé le Yoté, essayez le Choko, un jeu gambien, pour un nouveau défi passionnant.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Au milieu des marchés animés de Tombouctou, le parfum des épices se mêle aux bruits du froissement de la soie et du tintement de l'or. Dans ce jeu de stratégie, deux marchands rivaux dirigent leurs caravanes de chameaux à travers le marché. Chaque chameau sautant par-dessus celui de l'adversaire gagne un avantage tactique dans le marché.

Quel marchand s'emparera des routes commerciales de cette cité légendaire ?

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games -

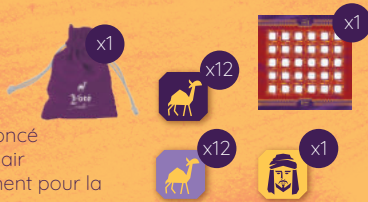
Le Yoté est un jeu de saut et de capture pour deux joueurs originaire d'Afrique de l'Ouest. Chaque joueur contrôle une caravane de 12 chameaux.

BUT DU JEU

Placez, déplacez et faites sauter stratégiquement vos Chameaux pour chasser tous ceux de votre adversaire.

CONTENU

- 1 sac de voyage
- 1 tapis de jeu
- 12 pions Chameau violet foncé
- 12 pions Chameau violet clair
- 1 pion Marchand (uniquement pour la variante Choko)
- 1 livret de règles



MISE EN PLACE

1. Disposez le tapis de jeu du côté de la grille de 5 par 6 cases (fig. 1).
2. Chaque joueur prend les 12 pions Chameau de sa couleur.
3. Remplacez le pion Marchand dans le sac si vous ne jouez pas à la variante Choko.



COMMENT JOUER

Les deux joueurs commencent la partie avec leurs Chameaux en dehors du plateau. Les Chameaux entrent en jeu au fur et à mesure que les joueurs les déploient. Le joueur contrôlant les Chameaux violet clair commence. Ensuite, les joueurs alternent leurs tours.

À votre tour, vous avez 3 options :

Déployer un Chameau

Placez 1 de vos Chameaux de votre main sur une case vide du plateau (fig. 2A).

Déplacer un Chameau

Déplacez l'un de vos Chameaux déjà sur le plateau d'une case orthogonalement (horizontalement ou verticalement) vers une case adjacente vide (fig. 2B).

Capter un Chameau adverse

• Si votre Chameau est orthogonalement adjacent à un Chameau adverse et qu'il y a une case vide de l'autre côté, votre Chameau peut "sauter" par-dessus ce Chameau adverse (fig. 3A). Ce faisant, remettez ce Chameau adverse dans le sac.

• Chaque fois que vous capturez un Chameau, retirez UN AUTRE Chameau adverse de n'importe où sur le plateau (fig. 3B) ou, s'il n'y en a pas sur le plateau, retirez-en un parmi les Chameaux non placés de votre adversaire. Ainsi, chaque capture élimine DEUX Chameaux de votre adversaire.



Fig. 2



Fig. 3

FIN DU JEU

Il y a 3 façons de terminer la partie :

1. Le joueur qui capture tous les Chameaux de son adversaire gagne la partie.
2. Si un joueur ne peut déployer ou déplacer aucun de ses Chameaux, la partie se termine. Le joueur possédant le plus de Chameaux (sur le plateau et dans sa main) gagne la partie.
3. Si chaque joueur possède 3 Chameaux ou moins ET que la partie est dans une impasse (il est évident qu'aucun joueur ne peut gagner), la partie est déclarée nulle.

TRUCS ET ASTUCES



Ne déployez pas tous vos Chameaux trop rapidement, car cela peut les rendre vulnérables à la capture.



Placer vos Chameaux au centre du plateau vous offre plus de possibilités de déplacement et de capture.



Sacrifier un Chameau peut vous aider à forcer celui de votre adversaire à se retrouver dans une position désavantageuse.

VARIANTES DE JEU

Règles avancées

Choisissez de modifier le jeu avec une ou plusieurs de ces variations :

• Capture obligatoire

Si un Chameau peut capturer, il est obligé de le faire. Si deux captures ou plus sont possibles, le joueur qui capture décide laquelle effectuer.

• Capture en chaîne

Si un joueur effectue une capture et que son Chameau se retrouve dans une position de capture supplémentaire, il peut continuer à capturer (fig. 4A). Le joueur qui capture retire ensuite un chameau supplémentaire pour chaque capture effectuée (fig. 4B).

• Saut ami

Les Chameaux peuvent sauter par-dessus leurs propres camarades. Le Chameau « sauté » reste en place (fig. 4C).



Fig. 4

LE CHOKO

En Gambie, le jeu de Choko est similaire au Yoté. Contrairement au Yoté, le Chokose joue sur une grille de 5x5 (et non 5x6).

vous pouvez jouer au Choko en utilisant les mêmes règles que le Yoté avec ces modifications

1. Disposez le tapis de jeu du côté de la grille de 5 par 5 cases (fig. 5)

2. Donnez le pion Marchand au (le pion qui commence).

3. Le Choko possède une mécanique unique appelée « initiative de déploiement ». Le joueur possédant le pion marchand commence la partie avec cette initiative. Cela signifie qu'à chaque fois qu'il déploie un Chameau, l'autre joueur devra également déployer un Chameau à son tour

- Si à un moment donné, le premier joueur décide de NE PAS déployer un Chameau (c'est-à-dire qu'il choisit de déplacer ou capturer un Chameau à la place), le second joueur a alors l'option de prendre n'importe quelle action:

- Si le second joueur déplace ou capture un chameau, le premier possédant le pion Marchand conserve l'initiative de déploiement.

- Si le second joueur décide de déployer un Chameau, il récupère alors le pion Marchand ainsi que l'initiative de déploiement.

4. Une fois tous les Chameaux déployés, remplacez le pion Marchand dans le sac. Les joueurs alternent alors simplement leurs tours en déplaçant et capturant des Chameaux.

5. La capture en chaîne n'est pas autorisée.

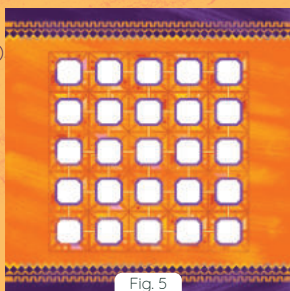


Fig. 5

MINI EXTENSIONS

HÉROS D'AFRIQUE

CONTIENT

2 pions Caravane Royale



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend la Caravane Royale de sa couleur et remplace 1 de ses pions Chameaux par ce pion Caravane Royale.

COMMENT JOUER

La Caravane Royale est un pion spécial qui peut être capturé seulement en lui sautant par dessus. Contrairement aux autres captures, capturer la Caravane Royale ne permet pas de retirer un Chameau supplémentaire du plateau ou de la réserve de votre adversaire.

DÉFIS D'AFRIQUE

CONTIENT

4 pions Routes Commerciales



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 2 pions Routes Commerciales.

COMMENT JOUER

Les Routes Commerciales sont des composants spéciaux qui permettent aux joueurs de créer des possibilités de mouvements diagonaux en connectant deux cases du plateau.

Placer des Routes Commerciales

- **Durant votre tour** : vous pouvez placer 1 Route Commerciale par tour pour connecter en diagonale deux cases du plateau (fig. 6).

- **Moment de placement** : vous pouvez placer une Route Commerciale soit au début de votre tour (avant de déployer, déplacer ou capturer), soit à la fin de votre tour (après avoir déployé, déplacé ou capturé).

- **Mouvement Bonus** : si vous placez une Route Commerciale à la fin de votre tour, vous pouvez immédiatement utiliser n'importe quelle Route Commerciale du plateau pour un mouvement supplémentaire (déplacement ou capture) avec le même pion que vous venez d'utiliser.

Utiliser les Routes Commerciales

- **Mouvement gratuit** : se déplacer le long d'une ou plusieurs Routes Commerciales est gratuit et ne compte pas comme un déplacement (fig. 7A).

- **Capture** : si deux Routes Commerciales sont alignées, vous pouvez les utiliser pour capturer un pion adverse en sautant diagonalement le long de ces routes (fig. 7B).



Fig. 6



Fig. 7

Limitations des Routes Commerciales

- **Pas de Croisement** : les Routes Commerciales ne peuvent pas se croiser.

- **Placement Fixe** : une fois placée sur le plateau, une Route Commerciale ne peut pas être déplacée.

- **Utilisation Partagée** : les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle Route Commerciale du plateau.

Les règles du Yoté décrites dans la collection LUDOS ont été inspirées par le livre de 2011, Le tour du monde en 10 jeux d'Angels Navarro.

Éditeur : Lemery Games

Illustration: Tímea Kőszegi & Livia Varga

Édition et relecture du livret de règles :

Emily Willix

and Jeremy Rozenhart

Traduit en français par : Rémy Leclaire

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 2891 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Afrique à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous ! Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com

