

4 -Le X peut donc être utilisé pour réveiller un pion ou pour déplacer d'une case un pion déjà réveillé.

5 -Lorsqu'un joueur obtient un X et désire réveiller un pion, **il doit obligatoirement réveiller le premier pion endormi de sa ligne** (à partir de la poupe)

6 -Un double X, permet au joueur de relancer les dés.

7 -Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un pion adverse (endormi ou réveillé), celui-ci est définitivement retiré du jeu.

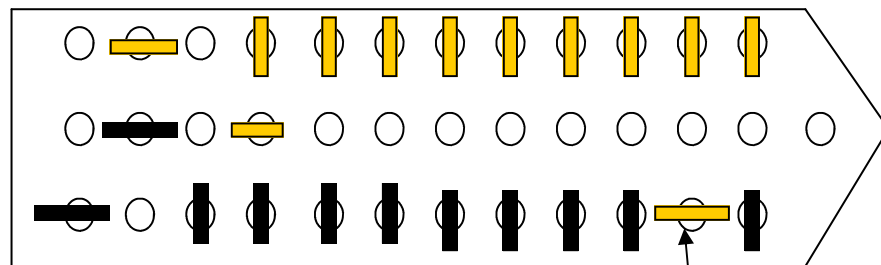
8 -Il est autorisé de passer par-dessus un pion adverse.

9 -Il est interdit de passer par-dessus un pion ami.

10 - Les dés doivent être joués séparément, ainsi un joueur qui obtient un 2 et un 3, devra jouer ces deux valeurs de façons distinctes (il pourra donc déplacer deux pions ou un pion de 2 puis 3 cases, ou de 3 puis 2 cases)

11 - Lorsqu'un pion arrive sur la ligne adverse (sur laquelle un grand nombre de pions doivent encore être en train de dormir), il peut commencer son « carnage » sans prendre de risques s'il reste des pions endormis devant lui (cf. point n° 5)

Ex :



Les pions horizontaux ont été activés (réveillés)

Ce pion a remonté la ligne centrale pour attaquer la ligne adverse, il a déjà capturé un pion noir.



DALDØSA

LIVRET

Le Daldøsa est un jeu traditionnel norvégien, sa diffusion était restreinte, on en trouve des traces dans les fermes côtières de la mer du Nord dans le comté de Rogaland.

Son plateau a traditionnellement la forme d'une coque de bateau percée de 37 trous destinés à accueillir des pions en forme de fiche, il pouvait donc être aisément pratiqué en mer, même par forte houle, les pions ne glissaient pas.

Les origines de ce jeu sont méconnues, le nom de Daldøsa lui-même n'apporte aucun renseignement, mais il est tout de même permis de penser à un cousinage avec le sahku (autre jeu scandinave) qui pourrait lui-même avoir une origine arabe (le principe de jeu est proche du Tab, jeu arabe dont le principe aurait été rapporté par les varègues)

Bien qu'encore populaire pendant la seconde guerre mondiale, ce jeu aurait aujourd'hui certainement disparu sans les recherches d'Ola BARKVED, un passionné qui avait offert une récompense de 100 couronnes à qui pourrait apporter des renseignements sur le jeu.

CONTENU

1 PLATEAU DE JEU EN BOIS

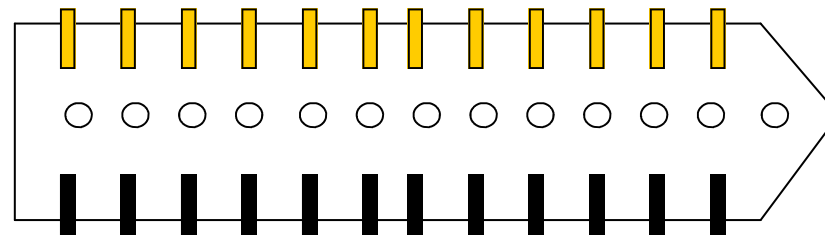
24 FICHES

2 DES

Objectif : Eliminer tous les pions de l'adversaire.

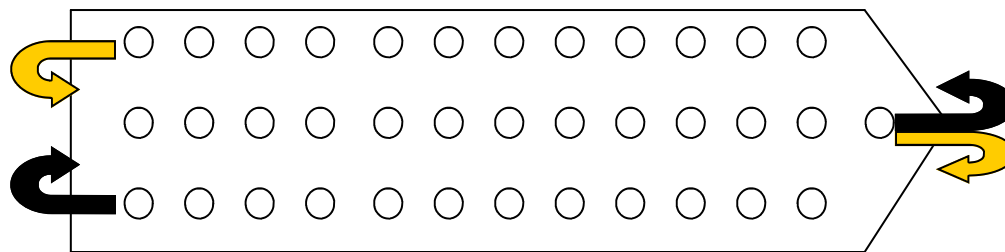
Disposition de départ :

Chaque joueur dispose ses douze pions sur la première rangée en face de lui.



En début de partie, les pions sont « endormis », il conviendra de les réveiller avant qu'ils n'entament leur parcours.

Parcours :



Les pions, une fois réveillés, descendent leur ligne de départ vers la poupe, puis remontent la ligne centrale vers la proue, pour redescendre ensuite la ligne adverse vers la proue à nouveau, ils ne reviennent jamais sur leur ligne de départ. (ils circulent uniquement sur la ligne centrale et la ligne adverse)

Réveil et progression des pions :

1 -Chaque joueur, à son tour, lance les deux dés.

2 -Ces dés sont marqués des valeurs X, II (2), III (3) et IIII (4)

3 -Le X vaut 1, et il permet de réveiller un pion (dans ce cas, le pion réveillé est tourné d'un quart de tour, et avance d'une case)