

Capture du roi : Un joueur qui amène une de ses pièces sur la case occupée par le roi en prend possession, il peut alors le déplacer comme une de ses pièces.

Le roi n'est pas soumis, comme le sont les autres pièces, au sens du parcours, il peut se déplacer dans toutes les directions (avancer, reculer, monter ou descendre sur une autre ligne) mais uniquement en ligne droite (il ne peut réaliser de « virages » sur le résultat d'un dé)

Le roi qui arrive sur une pièce adverse la retire du jeu.

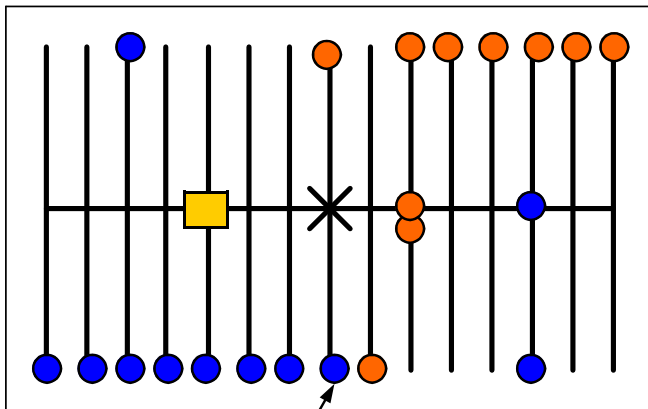
Le roi peut être récupéré par le joueur adverse s'il amène une pièce à sa place, dans ce cas le roi n'est pas retiré du jeu, il change de camp.

Un joueur peut positionner plusieurs de ses pièces sur le même emplacement (il prend alors le risque de se les faire prendre simultanément)

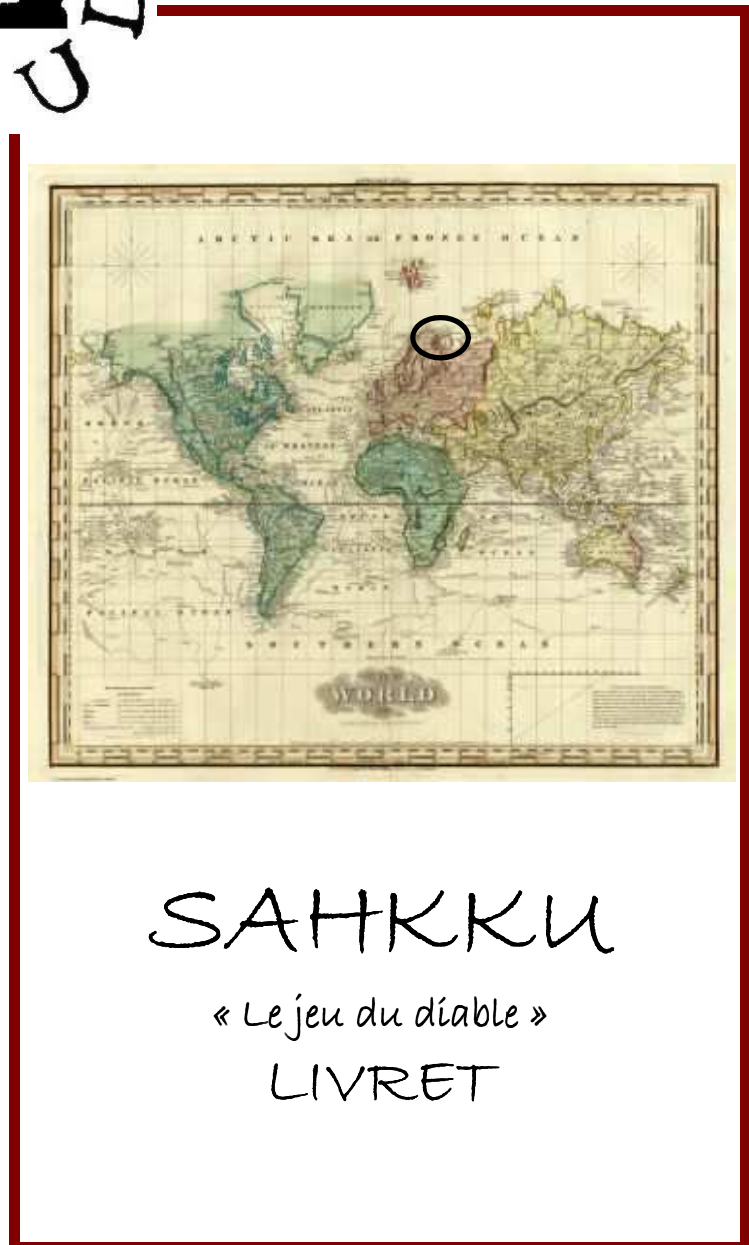
Il est possible de passer par dessus une autre pièce (amie ou adverse)

Indépendance des jets de dés : Les trois dés sont lancés simultanément, mais chacun doit être joué indépendamment et ne peut être fractionné. Le joueur choisi l'ordre dans lequel il joue les résultats, il peut alors déplacer de une à trois pièces.

Gel : Une pièce qui parvient au contact de pions adverses non activés sont gelés, ils ne peuvent plus être activés tant que demeure ce blocage.



Les pièces bleues non activées sont gelées.



Le sahkku (prononcez sah'ko), est un jeu de parcours étonnant pratiqué par les Samits (lapons), il serait joué depuis le Moyen-Âge.

Il puiserait ses origines en Afrique du Nord dans les jeux de la famille du « Tab », on le nomme ainsi parfois « un jeu arabe en Laponie », le principe en aurait été ramené en Scandinavie par les Varègues (vikings)

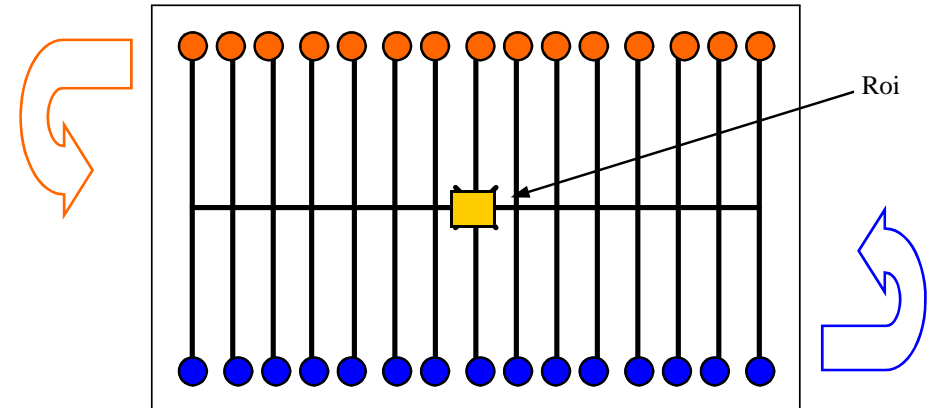
Ce jeu fut interdit lors des tentatives d'évangélisation des samits, il devint alors le « jeu du Diable »

Sa grande originalité réside dans l'existence d'une pièce qui change de camp au cours du jeu (le roi)

Matériel : 1 tablier de 15 lignes parallèles et d'une ligne perpendiculaire, la place du roi est marqué d'une croix. 15 pions de chaque couleur, 1 roi, 3 dés. Les extrémités des lignes et les intersections représentent les « cases » du parcours, il y donc 45 « cases »

Objectif : Capturer ou immobiliser les pions de l'adversaire

Disposition de départ :



Déplacements : Les pièces se déplacent en fonction du résultat du lancer des trois dés. Chaque dé est marqué sur quatre faces : X, II, III et une face vierge. Le X se nomme Sahkku et vaut 1, les autres faces valent respectivement 2, 3 et 0

Le premier joueur à réaliser un Sahkku commence la partie.

Parcours :

- Sur leur ligne de départ, les pions partent vers leur droite,
- arrivés à la fin de leur ligne ils montent sur la ligne centrale qu'ils parcourent de droite à gauche
- puis en fin de ligne centrale montent sur la ligne adverse qu'ils parcourent de gauche à droite
- puis reviennent sur la ligne centrale, puis sur leur ligne de départ ...

Les pièces des deux camps se croisent donc sur la parcours.

Activation : L'activation consiste à avancer une pièce d'un pas grâce à l'obtention d'un sahkku. Une pièce doit obligatoirement être activée afin de pouvoir commencer son parcours.

Capture : Seules les pièces activées peuvent être capturées, la capture est réalisée par substitution (une pièce arrivant sur l'emplacement d'une pièce adverse la retire définitivement du jeu)

CONTENU

1 PLATEAU DE BOIS

15 PIONS HOMMES

15 PIONS FEMMES

1 ROI

3 DES