

Jeux asiatiques

Jeux à boire

Camei Xing ling

Dans ce jeu d'origine chinoise, chaque joueur prend des petits objets dans sa main et doit réussir à deviner combien l'autre en a pris. Le gagnant est le premier à trouver combien son adversaire en tient dans la main.

Dingzhen Xuma

Ce jeu poétique très populaire en Chine au cours des dynasties Song et Yuan (entre le Xe et le XIIIe siècle) consiste à réciter une phrase de poème à tour de rôle dans une chaîne sans fin. A son tour, il faut reprendre le dernier mot de la phrase précédente comme premier mot de sa phrase. Si un joueur est bloqué et ne trouve pas l'inspiration, il perd.

Chuan Hua Jigu

Pour jouer au *Chuan Hua Jigu*, les joueurs s'installent autour d'une table et se passent une fleur de main en main au son du tambour. Lorsque le tambour cesse, celui qui a la fleur en main a perdu.

Ces trois jeux sont dits « de boisson ». A chaque fois qu'un joueur échoue (ne trouve pas le nombre d'objets, ne trouve pas de phrase ou a la fleur en main...), il est condamné à boire un coup.

Go

Go est le nom japonais du *wei qi*. Si le jeu est d'origine chinoise, ce sont les japonais qui l'ont rendu célèbre dans le monde.

Selon la légende, ce jeu aurait été inventé au III^e millénaire avant J.-C., sous les souverains Yao et Shun, l'un ou l'autre inventant le *wei qi* pour éduquer son fils trop stupide et borné. Si le jeu est sans doute d'invention plus récente, on en trouve mention dès le V^e siècle avant J.-C. où il est question de maîtres spécialisés dans son enseignement.

Le *wei qi* connaît un fort développement en Chine et est intégré aux arts sacrés en compagnie de la musique, de la peinture et de la calligraphie. Il s'expatrie en Corée (*pa-tok*) puis au Japon (*go*) entre le VI^e et le VIII^e siècle.

A partir du XVII^e siècle, le jeu se professionnalise et des écoles de *go* apparaissent au Japon. Le *go* fait enfin son apparition en occident à la fin du

XIX^e siècle.

Le jeu se joue sur un *go-ban*. Il consiste à construire et occuper un maximum de territoires en prenant des pierres à l'adversaire et en conquérant son territoire. Cependant, l'objectif premier n'est pas de conquérir, mais plus de construire le plus vaste espace possible pour faire vivre ses pierres.

Pour les érudits chinois, le *wei qi* représente la création de l'univers (il est considéré comme le jeu des dieux, celui auxquels jouent l'Empereur de Jade et ses Ministres à la Cour Céleste).

Si les règles du *go* semblent simples, le jeu en lui-même révèle une grande profondeur.

Hanafuda

Les Japonais ont découvert les cartes grâce aux Portugais au XVI^e siècle. Cependant, les cartes catalanes, trop guerrières, ne correspondait pas à la philosophie japonaise. Ceux-ci ont choisi une thématique plus fleurie. Si au début, les illustrations avaient une forte influence occidentale. Cependant, suite à la politique isolationniste du Japon, rendant illégales les cartes à jouer étrangères, les cartes *hanafuda* ont évolué en faveur de personnages et de scènes japonaises.

Il existe de multiples règles pour jouer avec les cartes *hanafuda*, l'un des plus connus étant le *Koi-Koi*.

Le fabricant de cartes le plus connu est Nintendo. La marque de jeux vidéo a été initialement créée en 1889 pour commercialiser des cartes Hanafuda.

Shap luk kon tseung kwan

Le *Shap luk kon tseung kwan* (« les seize à la poursuite du général ») est un jeu de chasse chinois que l'ethnologue allemand Himly a souvent vu tracé sur le sol dans les campagnes chinoises dans les années 1870. Comme habituellement avec les jeux de chasse, il s'agit d'un jeu asymétrique où les deux joueurs ne possèdent pas les mêmes pions. L'un va jouer le général, l'autre les rebelles. Ceux-ci doivent immobiliser le général alors que lui devra capturer 12 des 16 rebelles.

Ce jeu se distingue par la technique de prise bien particulière : si le général se place entre deux rebelles, il capture alors les deux pions.

Pachisi

Jeu traditionnel d'origine indienne, le *Pachisi* est considéré comme l'ancêtre des *Petits chevaux*. Son nom viendrait de l'hindî « *pachis* » qui veut dire « vingt-cinq », le plus grand score que l'on puisse faire.

Le *Pachisi* se joue sur un plateau en forme de croix. Chaque croix est composée de trois rangées : une rangée centrale d'où partent les pions et les rangées extérieures qui servent de parcours. Chaque joueur dispose de quatre pions à qui il devra faire parcourir le tour du plateau jusqu'à la case centrale, le *Châr-Kôni*. Pour avancer, les joueurs lancent six *cauris*, des petits coquillages fendus. Chaque face fendue visible permet d'avancer d'une case. N'avoir aucune face visible est encore mieux puisque cela permet d'avancer de 25 cases.

L'Empereur mongol Akhbar, depuis son siège surélevé, jouait sur un plateau en marbre incrusté dans le sol de son palais avec 16 esclaves de son palais pour servir de pions.

Autres jeux

Magazébaz

Dans ce jeu perse, chaque joueur a devant lui un morceau de sucre. Le gagnant sera celui qui verra se poser sur son morceau la première mouche.

Hutu-tu

Dans ce jeu de poursuite d'origine indienne, deux équipes de neuf joueurs évoluent sur un terrain de 8 à 12 m avec au milieu un couloir d'1m50. Une équipe envoie un joueur qui doit toucher ses ennemis sans arrêter de crier « *Hutu-tu* » - ce qui le protège – et retourner dans son camp ou le couloir avant d'avoir perdu sa respiration.

Keibako

Ce jeu de course de chevaux nécessite de reconnaître des bâtonnets d'encens pour avoir le droit d'avancer son cavalier. A chaque fois qu'une senteur est reconnue, le joueur peut avancer son pion. Le plus avancé remporte la partie.

Fan-tan

Dans ce jeu de pari, on place une poignée grains de riz sous un bol puis les joueurs parient sur le nombre de grains restant à la fin du jeu : 0, 1, 2 ou 3. Ensuite, le « maître de la dispersion » les retire quatre par quatre. Ceux qui ont bien parié remportent alors leurs mises.

Ce jeu se jouait avec des petites pièces de cuivre dans les maisons de jeux chinoises de San Francisco. Les tricheries y étaient fréquentes de la part du maître de la dispersion.