

PACHISI

Inde, 6e siècle — 2 ou 4 joueurs

Ce jeu, également nommé « Jeu des Vingt-cinq », est sans doute l'ancêtre du jeu des Petits chevaux. Il est considéré comme jeu national en Inde, où il existe de nombreuses variantes.



Âge

À partir de 6 ans

Durée

31 min 13

But du jeu

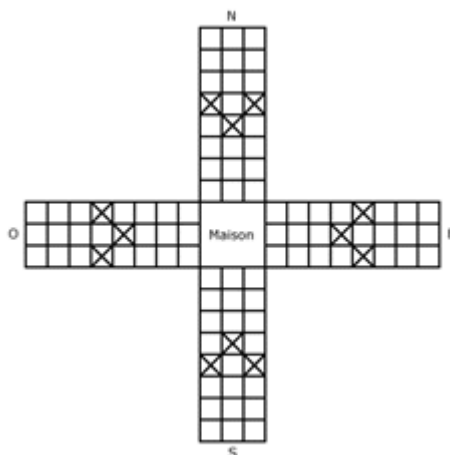
Parcourir tout le circuit avec tous ses pions, et sortir par la maison centrale.

Matériel

1 plateau (4 bandes (« Nord-Ouest-Sud-Est ») constituées chacune de 3 lignes de 8 cases, une case centrale, la « maison ») – 4 pions x 4 couleurs – 6 dés à 2 faces, avec une face blanche et une face noire (les Indiens utilisent des cauris, des coquillages)

Mise en place

Le plateau est vide au départ. Chaque joueur prend son côté du circuit pour le départ, à un point cardinal. Les joueurs qui se font face font équipe contre les autres.



(suite au verso)

Déroulement

Chaque joueur joue à son tour. Chaque pion débute depuis la « maison » (case centrale), parcourt la ligne centrale de sa bande, parcourt toutes les lignes extérieures des bandes (sans passer par les lignes centrales) dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à retourner dans la « maison » en repassant par la ligne centrale de sa bande. Cela revient à parcourir de 84 cases.

Le joueur peut avancer un pion de son choix, ou bien manger un pion adverse. Son déplacement dépend des dés :

- oooooo : 6 points (et on rejoue)
- oooo● : 5 points
- oooo●●● : 4 points
- ooo●●●● : 3 points
- oo●●●●● : 2 points
- o●●●●●● : 10 points (et on rejoue)
- : 25 points (et on rejoue)

Le premier pion peut entrer dans le jeu quel que soit le résultat des dés. Mais les pions suivants doivent obtenir un 6 points, un 10 points, ou un 25 points pour entrer dans le jeu.

Un pion doit obtenir un score exact pour rentrer dans la maison, et sortir ainsi du jeu.

Suite à son lancé de dés, un joueur peut choisir de passer son tour plutôt que d'avancer ses pions.

Si 2 pions de la même couleur se rejoignent sur la même case, ils sont liés en tandem, et avancent ensemble pour les coups suivants, comme s'ils étaient un seul pion.

Deux pions de la même équipe mais pas de la même couleur peuvent se mettre sur la même case, mais ne peuvent se lier en tandem.

Prises :

Un pion (ou un tandem) peut prendre un pion adverse s'il tombe sur la même case, à la condition que le joueur possède autant ou davantage de pion sur le parcours que le joueur du pion déjà en place. Sinon, le pion en déplacement ne peut se poser sur la case déjà prise.

Un pion mangé retourne à son départ. Ils doivent à nouveau obtenir un 6, un 10 ou un 25 pour rentrer dans le jeu.

Les prises sont impossibles sur les forts (cases marquées d'une croix sur le dessin).

Fin de partie

La partie s'arrête quand une équipe parvient à rentrer ses 8 pions dans la maison. L'équipe est alors la gagnante.

