

PACHISI		ASIE	
A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	2 à 4 au maximum
Durée :	15 min	Epoque / Pays / Type :	VI / Inde / hasard raisonné
Historique :	Considéré comme le jeu national de l'Inde, le <i>PACHISI</i> (où je des 25) est un jeu de parcours très ancien même si la date de son apparition est incertaine. Au XVII ^e siècle, Akbar, Le grand empereur mongol de l'Inde, avait fait construire, dans chacun de ces palais, des aires de jeu géantes sur lesquels il pouvait jouer des parties de <i>PACHISI</i> avec ses courtisans. Les pions vivants de ses parties étaient de jeunes esclaves de son arène, habillés de vêtements aux couleurs appropriées. Il existe en Inde de nombreuses variantes de ce jeu.		
But du Jeu :	Etre le premier joueur à faire sortir ses 4 pions sur la case centrale, après qu'ils aient effectué le tour complet du jeu.		
Matériel :	<u>Un plateau en croix</u> (4 bandes constituées chacune de 3 lignes de 8 cases, plus une case centrale), 16 pions de 4 couleurs (4 pions de chaque couleur), 6 cauris (coquillages à 2 faces, servant de dés ; on peut utiliser d'autres dés à deux faces).		
Déroulement / Règles :	<p>Les pions entrent par la case centrale, descendent la colonne du milieu face aux joueurs, puis parcours les cases du bord en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.</p> <p>Au début du jeu, le premier pion de chaque joueur entre sur le plateau de jeu avec n'importe quel tirage. Par la suite, pour mettre en jeu un nouveau pion il faut faire 6,10 ou 25 points.</p> <p>Les déplacements : à son tour de jeu, le joueur relance les cauris, (le deux à deux faces) et avance un de ses pions du nombre de points indiqués par les coquillages en fonction du code suivant (voir figure). On peut passer par-dessus un pion ou une pile de pions adverses.</p> <p>Les prises : si un pion termine sa course sur un pion adverse, ce dernier est sorti du jeu. Il devra être remis en jeu et recommencer son parcours. Quand un joueur prend un pion adverse, il rejoue aussitôt. Un pion ne peut être pris s'il se trouve sur une case refuge du jeu (les cases marquées d'une croix).</p> <p>Pion double : si le pion d'un joueur termine sa course sur l'un de ses propres pions, il constitue un pion double. Ces deux pions se comporteront comme un pion pour le déplacement et auront l'avantage de ne pas pouvoir être pris par un pion seul. En revanche un pion double peut être repris par un pion double. On ne peut pas faire de pile de 3 ou 4 pions.</p> <p>Fin de la partie : lorsqu'un pion (ou un pion double) a fait le tour du jeu, il doit remonter la colonne centrale et sortir sur la grande case centrale. Pour sortir, il doit faire le nombre exact. Si le nombre est supérieur, le joueur ne peut avancer son pion. Le joueur qui fait sortir ses 4 pions le premier a gagné la partie.</p>		
Variante :	-		



Espace Jeux :

SPECIAL JEUX du MONDE :

