Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX


escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com


LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

6. Quand un pion arrive sur une case occupée par un pion de l'adversaire, ce ou ces pions sont chassés et renvoyé au point de départ sur le CHAR-KONI. Pour les re redémarrer, le joueur malchanceux devra obtenir pour chaun d'eux un triple.

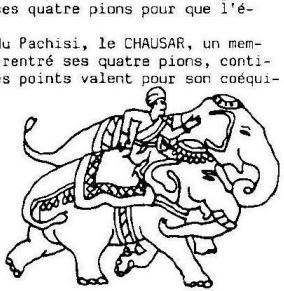
7. CASES ORNEES D'UNE TOUR : Les cases ornées d'une tour sont des "refuges". Un pion y est invulnérable. Plusieurs pions, mêmes adverses, peuvent s'y trouver en même temps. Les pions sont également invulnérables sur leur chemin central.

8. BARRIERE : Sauf sur une case refuge, un joueur ou une équipe peut former une BARRIERE en mettant 2 ou davantage de pions sur la même case. Du coup, aucun pion de l'adversaire ne peut sauter au-dessus de cette barrière.
Cette barrière peut cependant être détruite si l'adversaire parvient à déposer dessus au moins autant de pions que ceux qui forment la barrière. D'où l'intérêt de la règle du point 5.

9. Un joueur peut, quand c'est à lui de jouer, et qu'il ait ou non lancé les dés, renoncer à bouger un de ses pions. Par tactique, pour éviter un risque, pour aider la stratégie de son coéquipier, etc...

FIN DU JEU : Si on joue à deux ou à trois, le jeu est gagné par le joueur qui, le premier, est parvenu à rentrer ses quatre pions sur le CHAR-KONI.

Si on joue à quatre et en équipe, chacun des deux joueurs doit avoir rentrer ses quatre pions pour que l'équipe gagne.
Dans une version proche du Pachisi, le CHAUSAR, un membre d'une équipe, s'il a rentré ses quatre pions, continue à lancer les dés : ses points valent pour son coéquipier.



# PACHISI

**Son histoire**

En Inde, on a joué au pachisi durant de nombreux siècles et, là-bas, on le considère comme le jeu national. Le nom provient du mot indien qui signifie «vingt-cinq», nombre le plus élevé que l'on puisse obtenir avec les coquilles de cauris employées comme dés. Il y a deux autres versions très connues de ce jeu, le *chausar* —dont on donne les règles du jeu en page 29— et le *caupur* qui se joue avec des dés normaux. (Le mot *Caupur* vient du sanskrit «catus pada», qui signifie «celui qui a quatre pattes».) Ce jeu aussi connu sous le nom de *India* ou *Ludo*, qui est une modification du nom utilisé en Angleterre au début du siècle.

Le pachisi fut inventé en Inde au VIème siècle, ou peut-être même avant. Actuellement, on peut voir des modèles de jeux de pachisi en forme de croix taillés dans la pierre et tirés des fouilles des anciens temples de Ellora, dans la région indienne du Deccan.

Au XVIème siècle, le Grand Moghol Akbar y jouait sur un immense damier extérieur, avec des casiers en marbre, et il se plaçait, lui-même et ses courtisans, sur la plateforme centrale surélevée. En guise de pions, il utilisait des esclaves de son harem. Vêtues de robes aux couleurs appropriées, rouge, jaune, vert et noir, elles se déplaçaient sur le damier en fonction des ordres qu'on leur donnait après chaque lancer des coquilles de cauris.

PREPARATION DU JEU : Chaque joueur reçoit 4 pions de la même couleur qu'il place dans un coin du damier de pachisi.

Si on joue à quatre, les joueurs qui se trouvent l'un en face de l'autre forment équipe.

Chacun lance un dé. Celui qui obtient le nombre de points le plus élevé commence la partie. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT :

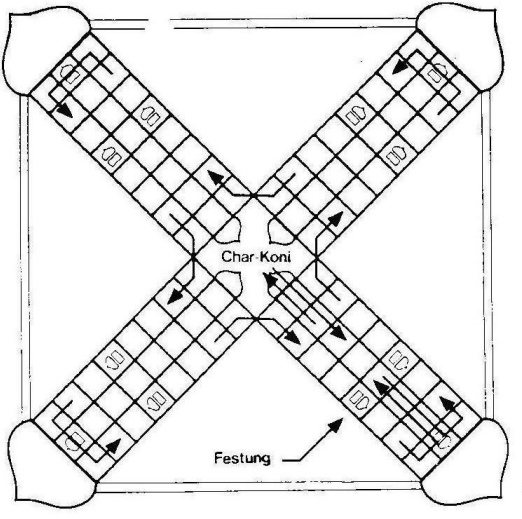
1. Chaque pion commence son parcours au centre du Pachisi sur la case du CHAR-KONI ( "la maison" ). De là, par le chemin central de sa couleur, le pion se dirige vers la tour qui se trouve au bout de ce chemin central puis fait tout le tour du damier - dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Quand il rejoint à nouveau la tour qu'il avait quittée, il remonte son chemin central pour rejoindre son point de départ : le CHAR-KONI. Ce dernier ne peut être atteint que par un nombre exact. Un pion arrivé est retiré du jeu.

2. Les 3 dés - en forme de latte - indiquent jusqu'où peut progresser le pion qu'on déplace.
   Celui dont c'est le tour de jouer lance les 3 dés.
   Le premier pion de chaque joueur peut démarrer avec n'importe quel nombre de points.
   Mais les autres ne peuvent démarrer que si le joueur obtient un "triple" ( trois fois 1, 2, 5 ou 6 ).

3. Chaque joueur peut déplacer le pion qu'il désire. Mais un seul ( il ne peut pas répartir ses points entre plusieurs pions ).

   Quand un joueur obtient un double, il peut rejouer. Dans ce cas, il pourra déplacer un second pion s'il le désire.

4. Chaque fois qu'un joueur obtient un triple, il peut
   - soit faire démarrer un nouveau pion
   - soit avancer un pion du nombre de points obtenus.




5. Plusieurs pions d'une même couleur ou d'une même équipe peuvent se trouver ensemble sur une même case. C'est même avantageux : tant qu'ils sont ensemble, ils progressent solidairement.

   exemple : A a deux pions sur une même case ; il obtient 13 sur ses dés. Il peut faire progresser ses 2 pions de treize cases. Et ainsi... tant qu'il les laissera ensemble.

   ou A et C forment équipent. Ils ont chacun pion sur la même case. Que A ou C lance les dés, ces 2 pions peuvent progresser ensemble.