

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 (Bourgogne du sud), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Pancha Keliya

Ce jeu est né au sud de l'Inde, il y a des siècles et fait partie d'une très grande famille de jeux dont l'objectif est toujours le même, mais dont les règles et les parcours en forme de "T" varient.

*Pancha Keliya* signifie le "jeu des cinq", car son parcours se divise en plusieurs segments de cinq cases. Aujourd'hui, les tamouls de l'Inde et les cinghalais du Sri Lanka pratiquent encore ces jeux, parfois sur des étoffes ou, simplement, tracés sur le sol. Au Sri Lanka, les jeunes s'affrontent en équipe et organisent des paris durant l'*Averudu*, fête traditionnelle du nouvel an qui a lieu au mois d'avril. Le bruit des petits coquillages blancs, que l'on appelle *cauris* et que l'on secoue dans une moitié de noix de coco, donne aux parties des rythmes frénétiques.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente une carte au trésor dont la route est disputée par deux équipages de pirates. Les navires sont des galions du XVIII<sup>ème</sup> siècle qui circulaient sur l'océan Indien en attaquant les navires qui appareillaient sur l'île britannique de Ceylan, aujourd'hui appelée Sri Lanka.



## Le jeu

- C'est un jeu de parcours pour 2 joueurs.
- On utilise un parcours divisé en segments de 5 cases, 3 pièces claires et 3 foncées et 6 dés à 2 faces (coquillages).

## Objectif

Être le premier à réunir ses 3 pièces sur une des deux îles au trésor.

## Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et place ses pièces en dehors du parcours, près d'un des deux départs (fig.01).
- On détermine celui qui commence en lançant les 6 dés. Celui qui obtient le plus de fentes tournées vers le haut, commence.

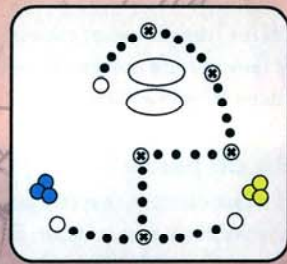


fig.01

## Les dés

Le *Pancha Keliya* est un jeu simple, mais auparavant, il est nécessaire de se familiariser avec le fonctionnement des dés. Pour déterminer le nombre de case à avancer, on lance les 6 dés et on compte les fentes tournées vers le haut. Chaque fente vaut 1 point et chaque point permet d'avancer 1 case, sauf dans le cas d'un jet de 6 fentes ou d'un jet de 0 fente qui sont particuliers (voir tableau suivant).

Certains résultats portent des noms et offrent des avantages expliqués dans le tableau suivant :

	Ondu	Pancha	Puwak-malla	Bokka			
Nombre de fentes apparentes	1	2	3	4	5	6	0
Points gagnés	1 ↻	2	3	4	5 ↻	0	12 ↻
	↓ Entrez une pièce			↻ Rejouez			

- Un jet avec 1 seule fente apparente, s'appelle **Ondu** et permet de rentrer une pièce sur le parcours ou d'avancer d'une case une pièce qui est déjà sur le parcours. Permet également de rejouer.
- Un jet avec 2, 3 ou 4 fentes apparentes permet d'avancer une pièce respectivement de 2, 3 ou 4 cases.
- Un jet avec 5 fentes apparentes, s'appelle **Pancha** et offre plusieurs possibilités :
  - répartir les points sur une ou plusieurs pièces,
  - faire rentrer une ou plusieurs pièces sur le parcours (voir Mouvements)
  - capturer des pièces adverses,
  - rejouer.
- Un jet avec 6 fentes apparentes, s'appelle **Puwak Malla** et ne donne aucun point, le joueur passe son tour.
- Un jet sans aucune fente, s'appelle **Bokka** et permet d'avancer une pièce de 12 cases et de rejouer.

## Mouvements

- Les pièces commencent le parcours en partant de la case d'entrée (illustrée par les petites îles), puis remontent sur la partie commune aux deux joueurs jusqu'à la case d'arrivée (l'île au trésor).
- Les pièces ne peuvent pas reculer sur le parcours et par conséquent ne peuvent pas se déplacer sur les 5 premières cases de départ de l'adversaire.
- Pour qu'une pièce débute le parcours, elle doit d'abord être introduite sur la case d'entrée avec l'obtention soit d'un **Pancha**, soit d'un **Ondu**.

Par exemple dans la (fig.02), le joueur bleu a déjà une pièce en jeu et obtient un **Pancha**. Il utilise son **Pancha** pour rentrer les 2 pièces qui sont hors parcours et utilise les 3 points restant pour avancer une pièce de 2 cases et l'autre de 1 case. Ensuite, il rejoue.

- Il est interdit de passer son tour si on a la possibilité de se déplacer et même si cela est défavorable.
- Si on ne peut jouer les points obtenus, on passe son tour.

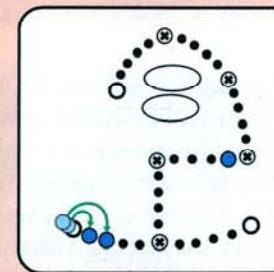


fig.02

- Les îles avec des croix sont des refuges et plusieurs pièces de la même couleur ou de couleur différentes peuvent y demeurer.
- Dans les autres cases qui ne sont pas des refuges, il ne peut y avoir qu'une seule pièce.

## Capture

On ne peut capturer une pièce de l'adversaire qu'avec un **Pancha**. Lorsqu'une pièce bénéficie des points d'un **Pancha** et qu'elle arrive sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et redonnée à son propriétaire qui devra la rentrer à nouveau en obtenant un **Pancha** ou un **Ondu**.

Par exemple dans la (fig.03), le joueur bleu obtient un **Pancha**. Il capture une pièce jaune en utilisant 2 points et avance une autre pièce avec les 3 points restant vers le refuge. Ensuite il rejoue.

- Aucune pièce ne peut être capturée dans les cases refuges.

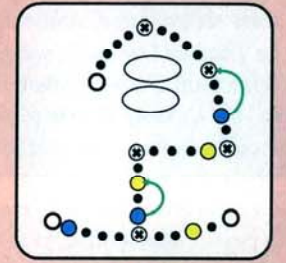


fig.03

## Fin de partie

Pour arriver sur l'île au trésor, il faut d'abord s'arrêter sur la dernière case illustrée par les petites îles. Pour cela, il faut y arriver avec un nombre exact de points. Ensuite, il faut obtenir un **Ondu** pour pouvoir atteindre l'île au trésor.

Par exemple dans la (fig.04), le joueur bleu obtient 3 et atteint la dernière case. Au tour suivant il obtient un **Ondu**, ce qui lui permet de se placer sur l'île au trésor.

- Le premier à compléter le parcours, choisit son île au trésor.
- Gagne celui qui place en premier ses 3 pièces sur l'île au trésor.

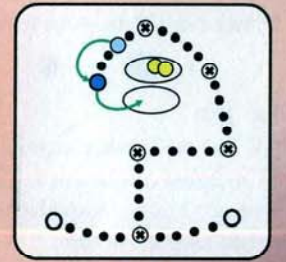


fig.04



Découvrez la planète des jeux sur le site [www.ludensplanet.com](http://www.ludensplanet.com)