

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Patolli

Le nom *Patolli* désigne les haricots qui sont utilisés comme dés dans ce jeu de chance et de paris. Praticué durant des siècles, aussi bien par les aztèques que par les mayas, il exerçait de véritables passions.



Il est probable que ce jeu avait des connotations cosmologiques et religieuses.

D'une part le parcours de chaque joueur contient 52 cases (en comptant les cases noires) et ce numéro est fondamental dans la culture aztèque puisqu'il correspond au nombre d'années sur lequel est fondé leur fameux calendrier solaire. D'autre part, il a été rapporté que, au moment où ils jetaient les dés, les joueurs invoquaient le dieu "*Macuilxochitl*", divinité des jeux, de la musique, de la danse, des chansons et de l'amour, connu aussi sous le nom de "dieu des 5 fleurs".

Juste après la conquête espagnole, la pratique du Patolli fut interdite par les prêtres catholiques qui voulurent mettre fin à ce jeu de paris et aux obsessions qu'il apportait. Les chroniqueurs espagnols rapportèrent qu'il existait même des "professionnels" vivant de leurs paris et que certains allaient jusqu'à parier leur propre liberté, devenant l'esclave de leur adversaire en cas de défaite. Tout ce qui se rapportait à ce jeu fut systématiquement détruit et pour cela, on ne connaît pas avec exactitude les règles originales (*).

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente le parcours entre les villes de *Tenochtitlán* (la blanche, capitale de l'empire aztèque, aujourd'hui Mexico) et *Tikal* (la rouge, citée maya du Guatemala, aujourd'hui citée archéologique).



Le jeu

- C'est un jeu de parcours pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau de 64 cases en croix, 6 pièces pour chaque joueurs et 5 dés à deux faces.

Objectif

- Réaliser en premier un parcours de 52 cases avec ses 6 pièces, puis les en retirer.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et place sa réserve de pièces en dehors du parcours (fig.01).
- Pour déterminer celui qui commence, on lance les 5 dés et on compte les points blancs apparents. Chaque point blanc vaut 1 point et lorsque aucun point blanc n'apparaît on compte 10 points. Celui qui obtient le plus grand score commence.

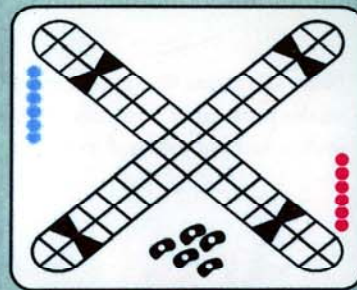


fig.01

Mouvements

- Les joueurs jouent chacun leur tour, en lançant les 5 dés et déplacent une seule pièce à chaque tour.
- Chaque résultat de dé doit être attribué à une seule pièce et l'ensemble du résultat doit être utilisé.
- Pour chaque point obtenu, la pièce avance une case.
- Les cases noires comptent comme une case normale.
- Les pièces doivent entrer par le bras droit de la croix.
- Au premier tour, chaque joueur peut choisir le sens dans lequel iront circuler ses pièces (par la droite à partir de la première case à droite ou par la gauche à partir de la première case à gauche). Les deux joueurs peuvent choisir des sens différents, mais ce qui compte c'est que durant tout le reste de la partie les pièces d'une même couleur circulent dans un même sens.

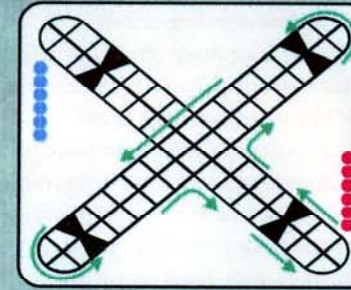


fig.02

- Les déplacements suivent un parcours en "T". La (fig.02) montrent le parcours du joueur rouge par la droite.
- Lorsqu'une pièce arrive sur une case noire, son joueur perd un tour.

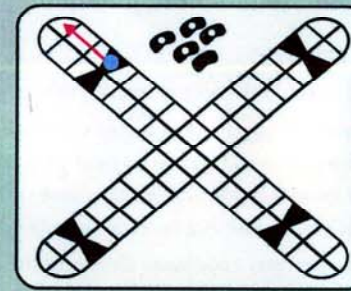


fig.03

- lorsqu'une pièce complète un tour, elle sort définitivement du parcours et son joueur peut rejouer.
- Les pièces doivent arriver avec un nombre de points exacte sur la dernière case du parcours pour pouvoir en sortir. Par exemple, dans la (fig.03), le joueur bleu a besoin d'obtenir un 3 pour pouvoir sortir sa pièce. S'il obtient un numéro supérieur, il ne pourra pas déplacer sa pièce.
- Les pièces peuvent se dépasser sur le parcours.
- Deux pièces de la même couleur ne peuvent pas demeurer sur une même case, mais lorsqu'une pièce arrive sur une case occupée par une pièce de la même couleur, son propriétaire doit l'avancer de nouveau du même nombre de points qu'il vient d'obtenir. Par exemple, les (fig.04a) et (fig.04b) montrent une séquence de déplacements d'une pièce rouge qui tombe 2 fois sur case occupée par une pièce de la même couleur.

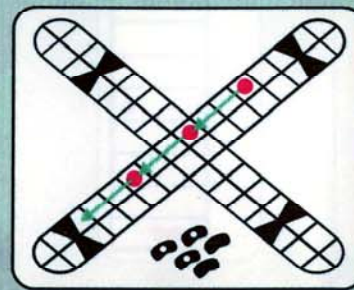


fig.04a

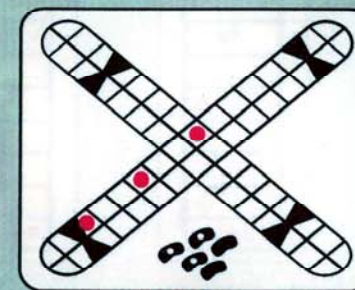


fig.04b

Capture

- Lorsqu'une pièce arrive sur une case occupée par une pièce de l'adversaire, cette dernière est retirée du parcours et redonnée à son propriétaire qui pourra la réintroduire sur le parcours à n'importe quel moment. Par exemple, les (fig.05a) et (fig.05b) montrent la capture d'une pièce bleue. Le joueur rouge obtient 2 et avance sa pièce la plus éloignée sur son autre pièce et parvient à capturer la pièce bleue.
- Une pièce qui se trouve sur une case noire ne peut pas être capturée.

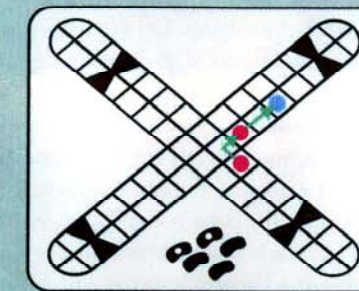


fig.05a

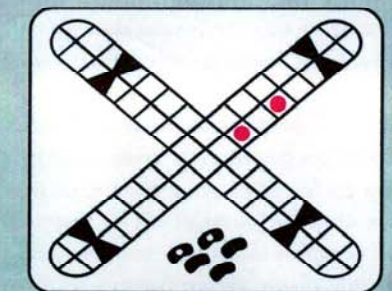


fig.05b

Fin de partie

Gagne celui qui parvient à faire parcourir en premier ses 6 pièces sur le parcours de 52 cases et à les en retirer.

(* Commentaire

La règle présentée ici est une reconstitution faite à partir des similitudes que le *Patolli* présente avec d'autres jeux amérindiens et également à partir d'un texte rédigé au XVI^{ème} siècle par le prêtre catholique Diego Duran dans un livre intitulé "*Histoire des Indes de la Nouvelle-Espagne*".

Ici, la règle ne décrit pas la pratique des paris, mais pour ceux qui veulent l'expérimenter voici les instructions à suivre :

En début de partie chaque joueur met une quantité d'argent dans un pot commun. Chaque fois qu'une pièce complète un tour, l'adversaire doit mettre une monnaie dans le pot. Celui qui a sa pièce capturée ou celui qui arrive sur une case noire paye également un tribu. Celui qui gagne la partie remporte le contenu du pot.

