



# SEMAINE DES MATHÉMATIQUES 2014

## GAZETTE N° 3

### Le pachisi

C'est dans l'Inde des premiers siècles avant JC que ce jeu est apparu. On peut traduire Pachisi par « vingt-cinq », représentant le nombre le plus élevé qu'on peut obtenir lors du lancer des cauris (faisant office de dés). Le Pachisi utilise 6 ou 7 cauris. Les cauris, très utilisés dans le monde en remplacement des dés, correspondent à un dé biface, selon que leur fente soit visible ou non.

Le Pachisi est souvent fabriqué sur un tissu brodé, à couleurs vives et chatoyantes, et parfois richement décorés, accompagnés de pions en ivoire ou dorés.

#### MATERIEL :

Plateau de jeu, 2x 4 pions de couleurs différentes. Pour remplacer les cauris, prendre 6 bâtonnets avec une face blanche une face noire (type batons d'esquimaux).



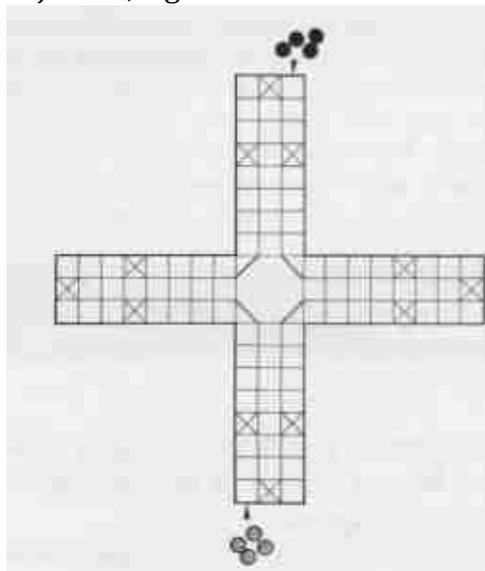
#### BUT DU JEU:

Le principe est de faire sortir le plus rapidement possible ses pions (en général 4) par la case centrale, après leur avoir fait parcourir un tour complet du plateau de jeu.

## REGLES DU JEU (2 à 4 joueurs):

### Disposition du jeu

Les joueurs prennent place aux extrémités de la croix. La case de départ est celle qui se situe devant le joueur, à gauche.



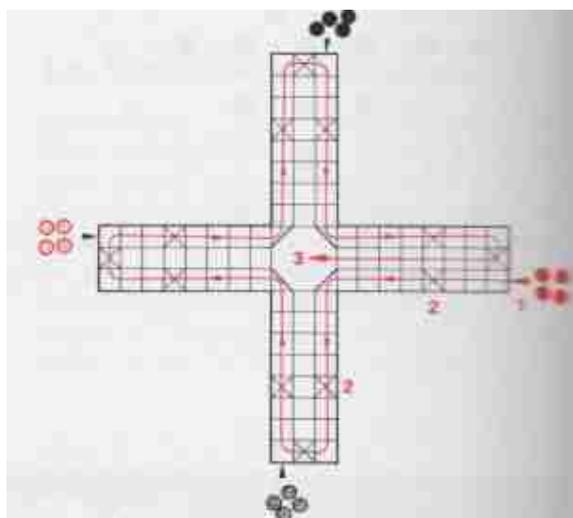
### Déplacement des pions

Chaque joueur, à son tour, lance ses Cauris (batonnets), et avance un de ses pions du nombre de points indiqué par le jet.

#### Nombre de faces noires Nombre de cases Rejouer

0	25	Oui
1	10	Oui
2	2	
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	Oui

Les pions progressent dans le sens des aiguilles d'une montre, et font tout le tour du plateau de jeu, selon le parcours indiqué :



Progression des pions dans le sens des aiguilles d'une montre 1. Départ 2. Refuges 3.

## **Déroulement de la partie**

Au début du jeu, le premier pion de chaque joueur entre sur le tapis avec n'importe quel tirage. Par la suite, pour mettre en jeu les autres pions, ou pour réintégrer un pion qui a été sorti, il faut obtenir 6, 10 ou 25 points.

Un joueur peut avoir 1, 2, 3 ou toutes ses pièces en jeu à n'importe quel moment de la partie.

## **Prise des pions adverses**

Un pion ne peut être pris s'il se trouve sur l'une des 12 cases refuges. En dehors de ces refuges, un pion est pris si un pion adverse vient se poser sur sa case. Dans ce cas, le pion pris est sorti du jeu. Le joueur devra obtenir 6, 10, ou 25 points pour pouvoir faire rentrer ce pion de nouveau dans le jeu. Le joueur qui vient de prendre un pion adverse rejoue. Une fois qu'un pion a rejoint sa colonne centrale, il ne peut plus être pris.

## **Doublement des pions**

Si le pion d'un joueur vient se poser sur une case où se trouve déjà l'un de ses propres pions, celui-ci pourra s'il le désire constituer un « pion double ». Aux tours suivants, ces deux pions avanceront ensemble.

Un pion double ne peut être pris par un pion simple adverse, mais seulement par une pièce de force égale, c'est-à-dire un pion double adverse.

## **Fin de la partie**

Le but du jeu étant de faire sortir les pions du plateau, il faut, pour cela, une fois qu'un pion a rejoint sa colonne centrale, obtenir un nombre de points correspondant exactement au nombre de cases qui le séparent du centre. Si le tirage est inférieur au nombre de cases restant à parcourir, le joueur peut rapprocher d'autant son pion du centre. S'il est supérieur, il ne peut avancer son pion. Le gagnant est celui qui a le premier réussi à mener ses 4 pions jusqu'à la case finale. Le jeu peut continuer pour déterminer le classement des autres joueurs.

**PLATEAU DE JEU : à reproduire 2 fois et à assembler**

