

Parchisi

Origine et histoire

Il s'agit d'un jeu de ceux qu'on intégrerait parmi ceux dont on appelle jeux de courses. C'est une variante presque identique du *Ludo*, introduit en Angleterre en 1896. Le Parchisi, comme le Ludo, sont des héritiers directs du jeu d'origine indien nommé *Parchisi*. Le *Parchisi*, à son pays d'origine, l'Inde, se joue sur un plateau de drap à la forme d'une croix, étalé par terre ou sur une table. Il y a dans les palais de Agra et de Allahabad de grands plateaux de *Parchisi* avec des cases de marbre rouge et blanc, où jouait l'empereur en utilisant seize concubines de son harem comme vraies pièces vivantes.

Description

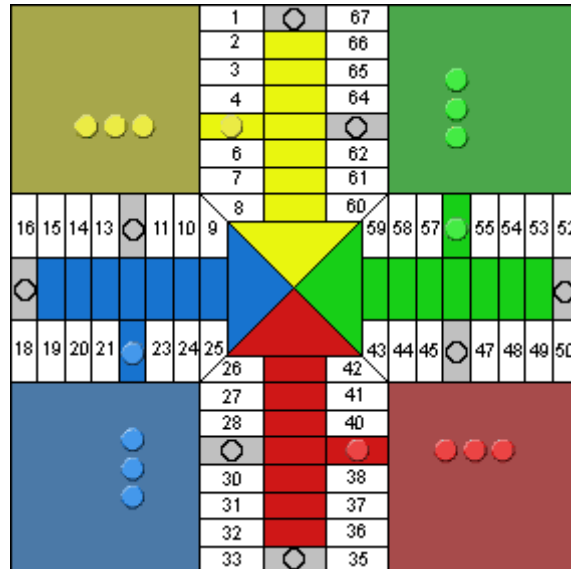
Le parchisi se joue sur un plateau à la forme d'une croix, autour de la quelle sont disposées 68 cases numérotées, 16 des quelles constituent les cases sûres. On emploie quatre groupes de quatre pièces d'une couleur différente pour chacun d'eux.

Chacun des quatre joueurs utilise le groupe de pièces d'une des couleurs.

Ils existent en plus quatre espaces hors du parcours de la course, et chacun de la couleur respective de chaque groupe de pièces, ou maisons, où chaque joueur garde les pièces qui ne sont pas encore incorporées au jeu.

Les pièces se déplacent autour du parcours de 68 cases selon ce qui indique le dé à six faces qui doit lancer chacun des joueurs à tour de rôle.

Au début de la partie le plateau a l'aspect suivant:



Il s'agit d'un des ces jeux avec d'innombrables petites règles qui provoquent beaucoup de variantes du propre jeu. On a choisi ici une de ces variantes, qui est celle qu'on décrit.

But du jeu

Le vainqueur sera celui qui parvienne à introduire avant chacune de ses pièces dans la case finale respective, selon les règles qui suivent.

Déroulement du jeu

Début du jeu

Chaque joueur commence la partie avec toutes ses pièces à la *maison* de la couleur correspondante, sauf une de chaque couleur, qui se situe sur la case de départ.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. D'habitude on tire au sort avec le dé pour savoir qui sera le premier qui commencera à jouer. A partir de celui qui commence le tour passera d'un à l'autre de la droite vers la gauche.

Les joueurs incorporent les pièces à la zone de jeu **seulement** quant à son tour ils obtiennent un cinq dans son dé, et seulement une pièce par tour. Cette incorporation sera obligatoire chaque fois qu'on obtienne un cinq au tour correspondant et qu'on ait une ou plusieurs pièces à la *maison*. Dans ces cas-ci le joueur sortira une de ses pièces de la *maison* et la situera sur la case sûre de départ de sa couleur correspondante.

Mouvements

Dès qu'on a une pièce sur le terrain de jeu, le joueur qui lance le dé **devra** faire avancer une de ses pièces autant de cases comme soient indiquées par le dé, dans le sens ascendant du numérotage de celles-ci (sens contraire aux aiguilles d'une montre). Si il avait plus d'une pièce en jeu le joueur pourra choisir de déplacer celle qu'il préfère.

Exceptionnellement, quant aucune des quatre pièces de la couleur de celle qu'on va déplacer soit à la *maison*, la valeur de six au dé devra être traduite sur le plateau par un déplacement de sept cases.

Quant on obtient un six à son tour, après avoir réalisé le mouvement de la pièce choisie, on devra lancer à nouveau le dé, avec une limite de deux répétitions (c'est à dire, trois lancements de suite au total).

Barrages

Si un joueur choisissait à son tour de placer une pièce sur une case déjà occupée par une autre de la même couleur, il constituera ainsi un *barrage*.

Les *barrages* empêchent le passage de toutes les pièces dans leur parcours vers l'arrivée (même du reste des pièces de celui qui a formé le barrage). Si une pièce ne peut pas se déplacer le nombre de cases qui lui correspondrait (parce qu'elle trouve un barrage, par exemple) le mouvement ne serait pas réalisé: on ne déplace la pièce jamais un nombre de cases inférieur à celui qui a marqué le dé.

Si un joueur a un barrage et à son tour il obtient un 6 avec son dé, il est obligé d'ouvrir le barrage, c'est à dire de déplacer une des pièces qui constituent le barrage.

Prises

Quant une pièce arrive, après de se déplacer le nombre de cases correspondant, sur une case déjà occupée par une pièce de couleur différente, la première devra capturer celle qui y était là-bas, retournant ainsi la pièce capturée à la *maison* (évidemment elle devra attendre un nouveau 5 pour pouvoir retourner au terrain de jeu). Quant on réalise une prise, celui qui capture devra faire avancer une pièce quelconque des siennes un nombre de 20 cases.

Une exception à la règle précédente est le cas où la pièce qui occupait d'abord la case, soit sur une case-sûre. Dans ce cas les cases-sûres pourront être occupées par des pièces de différente couleur avec un maximum de deux pièces par case-sûre.

Si une pièce devait terminer son déplacement sur une case-sûre occupée par deux pièces le mouvement deviendra impossible.

Les cases de départ de chaque couleur sont comme des cases-sûres ordinaires avec une particularité: si elles sont occupées par deux pièces et une, ou les deux, est d'une couleur différente à celui de la case, et le joueur qui joue avec la couleur de la case de départ occupée a encore quelque pièce dans la maison et à son tour il obtient un 5, il sortirait sa pièce correspondante, capturant la pièce "étrangère" qui soit arrivée plus tard (comme dans le reste de prises il fera avancer de 20 cases une de ses pièces).

Quant on lance à nouveau le dé dans une série de deux 6 consécutifs, si au correspondant troisième lancement, on obtient à nouveau un 6, la pièce avec la quelle on avait réalisé le dernier mouvement devra retourner à la maison comme si elle avait été prise par un adversaire, mais personne ne profitera le prix de 20 cases d'avance.

Fin

Quant une pièce a fait le tour complet du plateau et arrive à la partie inférieure du couloir d'arrivée de sa couleur, elle commencera à monter par les cases de celui-ci.

Pour entrer dans la case d'arrivée on devra compter le nombre exact de cases qui marque le dé: si le trajet qu'il y a de la case où est la pièce jusqu'à la case d'arrivée est plus court que le nombre qui marque le dé le mouvement ne se réalisera pas.

Quant une pièce arrive à la case d'arrivée on devra faire avancer une des propres pièces de 10 cases.

Dans le couloir d'arrivée d'une couleur ne peuvent entrer que des pièces de cette couleur.

Si dans une série de lancements successifs de 6, au deuxième déplacement de 6, une pièce termine son mouvement sur une case du couloir d'arrivée de sa couleur, et dans le correspondant troisième lancement le dé marque un nouveau 6, la pièce ne réalisera aucun déplacement mais elle ne sera non plus capturée, comme arriverait dans quelconque autre case du plateau dans ces circonstances.

Le jeu termine quant un des joueurs introduit chacune de ses pièces dans leurs cases correspondantes.

Variante pour deux joueurs

Au parchisi peuvent rivaliser aussi deux joueurs.

Chacun d'eux jouera avec deux couleurs, huit pièces, situés sur le plateau dans des positions opposées (rouge et jaune ou bleu et vert).

En fait, cette variante ajoute une grande dose de stratégie au jeu, et réduit considérablement le rôle du hasard.

Les règles qu'on utilisera seront les mêmes que pour le mode pour quatre joueurs avec les changements suivants :

- Les tours sont par joueur et non pas par couleur, ainsi donc, chaque fois qu'on a le tour pour lancer le dé on peut déplacer indistinctement une des huit pièces sans tenir compte à la couleur.
- Si à son tour un joueur doit faire plusieurs mouvements de pièces (un six au dé, avancer 20 cases après une capture, 10 cases après une arrivée...) il pourra choisir de réaliser chacun des mouvements qui conformement son tour avec la pièce de la couleur qu'il préfère.
- La règle qui fait avancer sept cases au lieu de six sera appliquée par couleurs et non pas par joueurs: si toutes les pièces de la couleur de la pièce qui va être déplacée sont en dehors de la maison, on avancera la pièce de sept cases si le dé a marqué un six, ne tenant pas compte de la situation des quatre autres pièces du même joueur mais de couleur différente.
- Même si elles appartiennent au même joueur, les pièces de différente couleur ne peuvent jamais former un barrage entre elles. Au cas de tomber sur la même case, si celle-ci n'est pas une case-sûre, le résultat sera toujours que la première pièce qui soit arrivée sera capturée par la dernière.
- Les pièces de couleur différente mais appartenant à un même joueur peuvent réaliser des prises entre elles, ayant le droit de déplacer les 20 cases d'avance correspondantes n'importe quelle des propres pièces qui restent sur le parcours du jeu.