

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Thaayam

Ce jeu, originaire du sud de l'Inde, est très ancien. Plusieurs gravures furent retrouvées dans les temples datant de plus de 1000 ans. Aujourd'hui encore, il est joué au Sri Lanka par les femmes à qui sont réservés les jeux d'intérieur.

Le *Thaayam Urruttal*, de son nom complet, signifie "jeu de dés" en tamoul.

Il fait parti d'une grande famille de jeux qui comptent plusieurs tailles de plateaux (7x7, 9x9 et 11x11 cases). Plus le plateau est grand, plus il devient compliqué et difficile à jouer.

Pour les indiens, ces jeux sont souvent associés à des symboles de chance. Leurs parcours en labyrinthe sont synonymes de régénération spirituelle et représentent les portes de l'univers. C'est pour cela qu'on les retrouve si souvent gravés sur les pierres des temples ou tatoués sur la peau. Cette notion symbolique de la représentation du jeu existait déjà chez les égyptiens avec, par exemple, le jeu du *Senet* ou le jeu du *serpent enroulé*.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente le trésor recherché par les pirates sur la carte du jeu *Pancha Keliya*. Les cases de départ pour chaque joueur, appelées "Palaces", sont représentées par les pierres précieuses : rouge pour le rubis, vert pour l'émeraude, blanc pour le diamant et bleu pour le saphir.



Le jeu

- C'est un jeu de parcours pour 2 ou 4 joueurs.
- On utilise un plateau de 25 cases avec 16 pièces (4 rouges, 4 vertes, 4 blanches et 4 bleues), 4 dés de 2 faces (coquillages) et 12 petites fiches numérotées qui servent d'accessoires pour mémoriser les points.

Objectif

Être le premier à réunir ses 4 pièces au centre du plateau puis à les en retirer.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit sa couleur et place ses pièces en dehors du plateau, devant l'entrée de son Palace (fig.01).
- On détermine celui qui commence en lançant les 4 dés. Celui qui obtient le plus grand nombre de fentes commence. S'il y a égalité entre les joueurs qui ont le plus grand nombre, ils lancent à nouveau les dés jusqu'à ce qu'ils se départagent. Le second joueur est celui qui se trouve à la droite du premier et ainsi de suite dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

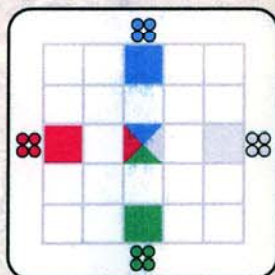


fig.01

Les dés

Pour déterminer le nombre de case à avancer, on lance les 4 dés et on compte les fentes tournées vers le haut. Chaque fente vaut 1 point et chaque point permet d'avancer 1 case. Lorsque aucune fente n'apparaît, on compte 8 points.

Mouvements

- Tous les joueurs suivent le même type de parcours mais pas le même chemin. Chaque joueur initie son parcours à partir de son Palace, puis se déplace vers la droite en suivant les bords jusqu'à compléter une boucle. Ensuite, il remonte pour compléter un autre tour à l'intérieur du plateau et dans le sens contraire, afin d'arriver devant l'entrée de la case centrale qui possède la même couleur que son "Palace" (fig.02). On notera que chaque case n'est traversée qu'une seule fois.

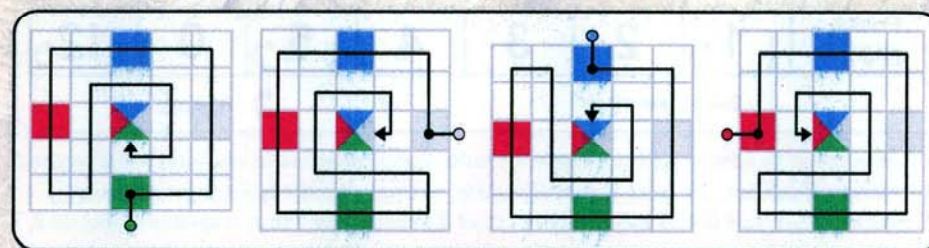


fig.02

- À la différence des jeux de parcours traditionnels, au *Thaayam*, le joueur retient ses résultats obtenus avec les dés jusqu'à obtenir le résultat 2 ou 3. Ensuite, il attribuera séparément chacun de ses résultats à un mouvement de pièce. Pour faciliter la mémorisation des jets, on peut utiliser les petites fiches numérotées 1, 4 et 8.

Par exemple dans la (fig.03), le joueur bleu a déjà 3 pièces en jeu. Il lance les dés et obtient 4, il lance à nouveau et obtient 8, il lance encore et obtient 2 et donc s'arrête. Avec ces résultats, le joueur peut, par exemple, répartir les jets de la manière suivante : Une pièce avance 4 et 8 cases et une autre avance 2 cases pour arriver sur la case centrale. La troisième pièce ne bouge pas.

- Pour débiter le parcours, il est nécessaire d'entrer dans le "Palace" en obtenant 1 point. Pour le joueur qui n'a pas encore de pièce en jeu, les résultats obtenus avant le premier 1 ne comptent pas.

Par exemple dans la (fig.04), le joueur rouge n'a pas encore de pièces en jeu. Il lance les dés plusieurs fois et obtient : 8-8-1-8-4-1-3. Les deux premiers 8 ne comptent pas. Avec les deux 1, il peut rentrer deux pièces dans son "Palace" et peut, ensuite, les avancer avec les résultats 8, 4 et 3 dans l'ordre qu'il souhaite (par exemple, il avance une pièce de 8 cases et l'autre de 3 et 4 cases).

- Il est interdit de passer son tour si on a la possibilité de se déplacer, même si cela est défavorable.
- Si on ne peut jouer les points obtenus, on passe son tour.
- Plusieurs pièces d'une même couleur peuvent se placer sur une même case.

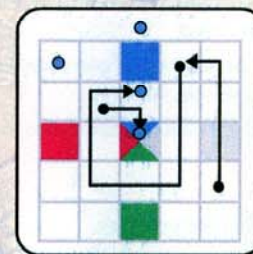


fig.03

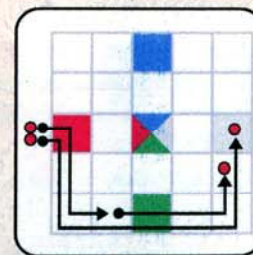


fig.04

Capture

- La capture est faite par substitution. Lorsqu'une pièce termine son mouvement sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et rendue à son propriétaire qui pourra la faire rentrer à nouveau en obtenant un nouveau 1.
- Le joueur qui parvient à faire une ou plusieurs captures obtient le droit de rejouer.
- Les Palaces et la case centrale sont des refuges et aucune pièce s'y trouvant ne peut être capturée.

Les Jumelles

Si un joueur parvient à grouper deux pièces sur le "Palace" opposé au sien (par exemple, pour le joueur vert, ce serait le Palace bleu), il peut déclarer, mais ce n'est pas une obligation, ses deux pièces "Jumelles". Les Jumelles suivent des règles particulières.

- Lorsque les résultats sont pairs, les Jumelles avancent de la moitié des points obtenus (2 points correspondent à 1 case, 4 points à 2 cases et 8 points à 4 cases). Lorsque les résultats sont impairs, les Jumelles avancent conformément au résultat (1 point pour 1 case et 3 points pour 3 cases).
- Les Jumelles ne peuvent pas entrer ensemble dans la dernière case, elles doivent au préalable se séparer.
- Les Jumelles peuvent se séparer à n'importe quel moment du parcours et avec n'importe quel résultat. Dès que les 2 pièces sont séparées, elles perdent leurs privilèges.
- Les Jumelles peuvent capturer des pièces seules et d'autres Jumelles, mais ne peuvent pas être capturées par des pièces seules.
- Les pièces seules peuvent se placer sur une case occupée par des Jumelles sans être capturées.

Par exemple dans la (fig.05), une case est déjà occupée par des Jumelles rouges et une pièce verte. Le joueur bleu amène sa pièce sur cette case et capture uniquement la pièce verte. Si le joueur bleu avait amené des Jumelles, il aurait capturé toutes les pièces.

- Si les Jumelles sont capturées (par d'autres Jumelles), on peut les faire revenir comme Jumelles, mais à condition d'obtenir deux 1 dans la même série de jets.

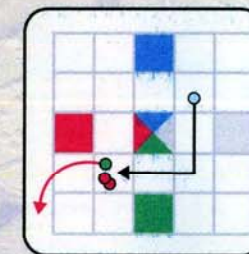


fig.05

Fin de partie

- La case centrale doit être atteinte avec un nombre exacte de points.
- Arrivé sur la case centrale, il faut obtenir un 1 pour retirer la pièce définitivement du parcours.
- Gagne la partie celui qui retire, en premier, ses 4 pièces de la case centrale.

Commentaires

Ce jeu requiert beaucoup d'attention et de mémorisation. Les parcours des différents joueurs s'inversent et se croisent et on doit se méfier de la présence des Jumelles. De plus, les séries de jets doivent être analysés stratégiquement, pour cela les petites fiches sont très utiles pour mémoriser les résultats.

Chauka Bara

Matériel : 4 ensembles de 4 pièces, 1 tablier 5 × 5 cases, 4 cauris.

On peut jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur reçoit 4 pièces de même couleur, et les place dans sa maison.

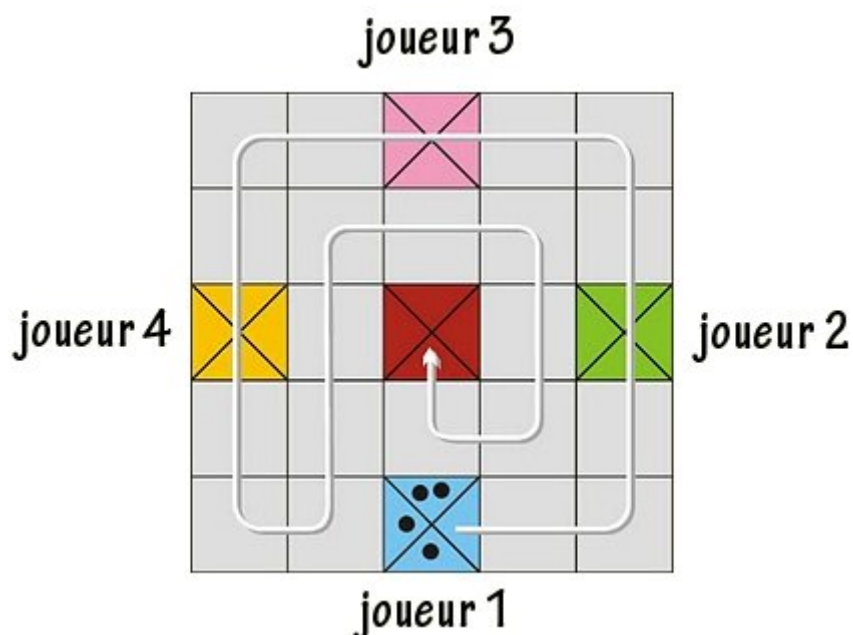
But : être le premier à amener ses 4 pièces au centre du jeu.

Résultat des jets de cauris :

- 1 bouche visible : avancer d'une case ;
- 2 bouches visibles : avancer de deux cases ;
- 3 bouches visibles : avancer de trois cases ;
- 4 bouches visibles (*chauka*) : avancer de quatre cases puis rejouer ;
- aucune bouche visible (*bara*) : avancer de huit cases puis rejouer.

Comment jouer ?

1. Placer le tablier au milieu des joueurs.
2. Chaque joueur a sa propre maison de départ, il y place toutes ses pièces.
3. Chaque joueur à son tour lance les 4 cauris et déplace une de ses pièces selon le nombre indiqué par les coquillages.
4. Le mouvement des pions se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre sur les cases extérieures, puis dans le sens des aiguilles d'une montre sur les cases intérieures, comme indiqué dans le diagramme.
5. Si un joueur arrive sur une case occupée par un pion adverse, il le capture et bénéficie d'un tour supplémentaire immédiat.
6. Le pion capturé revient à sa maison de départ, et doit recommencer depuis le début.
7. Les maisons, bien qu'on les traverse, sont des endroits protégés : aucune prise n'y est possible.
8. Quand un pion atteint la case qui précède sa case de départ, il passe dans le circuit intérieur et poursuit son mouvement dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque pion finit sa course quand il réussit à entrer dans le carré central du tablier.
9. Le premier joueur qui amène tous ses pions dans le carré central gagne la partie.



Tours supplémentaires

- Chaque fois qu'un joueur réalise un *chauka* (quatre) ou un *bara* (huit) avec les cauris, il bénéficie d'un tour supplémentaire.
- Quand un joueur prend un pion adverse, il dispose aussi d'un tour supplémentaire.
- Lors d'un tour supplémentaire, il est possible de jouer la même pièce ou une autre.

Autres règles

- Un joueur doit prendre un pion adverse avant d'être autorisé à se déplacer sur les cases intérieures. Dans le cas contraire, il doit déplacer une autre pièce ou perdre son tour, jusqu'à ce qu'il parvienne à faire une capture.
- Si un joueur a pris une fois, toutes ses pièces peuvent bouger dans le circuit intérieur, il n'est pas nécessaire que chaque pièce prenne une pièce adverse.
- Il n'y a pas de limite au nombre de prises.
- Si le joueur actif lance un *chauka* ou un *bara* trois fois de suite, il perd son tour et ne peut utiliser aucun de ses mouvements.

Règle optionnelle

On peut décider que chaque joueur doit lancer un *chauka* ou un *bara* avant de pouvoir se déplacer en début de partie, il n'est pas nécessaire de réussir un *chauka* ou un *bara* pour chaque pièce en jeu.