

Règle du jeu Pachisi

On peut jouer au Pachisi à 2, 3 ou Quatre joueurs (2 équipes de 2 joueurs)

Chaque joueur dispose de quatre pions d'une couleur. A 4 joueurs, les joueurs face à face sont partenaires.

L'objectif pour chaque joueur (ou équipe) est de réaliser un tour complet avec ses quatre (ou huit) pions à partir du centre et de les ramener au centre.

Chaque joueur démarre au centre du jeu (grande case appelée le Char-koni). puis descend par la ligne centrale en face de lui. Il réalise un tour complet dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis remonte au centre par la même ligne.

En début de partie, les quatre pions de chaque joueur sont positionnés sur le Char-koni.

Le déplacement des pions est initialement réalisé grâce au lancer de six coquillages (cauris). Nous avons ici remplacé ces coquillages par un dé.

Les pions avancent du nombre de cases indiqué par le jet de dé. On ne peut pas diviser un jet pour bouger plusieurs pions, mais si l'on est amené à rejouer grâce au 6 on peut avancer des pions différents. Le fait de pouvoir rejouer s'appelle une grâce, on ne peut obtenir que deux grâces par tour de jeu.

L'entrée d'un pion se fait par un jet de 6, sauf pour le premier pion à entrer, celui-ci entre sur n'importe quel score.

Si un déplacement amène un pion sur une case occupée par un pion adverse, ce dernier est renvoyé au centre (Char Koni). Le joueur qui capture un pion est autorisé à rejouer. On peut dépasser les autres pions.

Les pions situés sur les cases marquées (3 par branche) sont protégés et les pions situés dessus ne peuvent être renvoyés au départ.

Il est possible de grouper ses pions sur une même case, ils peuvent, si le joueur le désire se comporter comme un seul pion (ils se déplacent en même temps du résultat obtenu). Ils peuvent également être renvoyés conjointement au départ par un nombre égal ou supérieur de pions ennemis (2 pions maximum conseillés).

Il est possible de refuser un jet inintéressant (ou de refuser de jeter le dé), le tour passe alors au joueur suivant. Le refus est souvent utilisé à des fins stratégiques.

Il est possible de faire plus d'un tour (afin de chasser les pions adverses, et laisser son partenaire progresser s'il a du retard...)

L'arrivée se fait par un jet exact, les pions rentrés sont couchés afin de ne pas être confondus avec ceux qui n'auraient pas encore démarré.