

PATOL

Indiens Tigua du Nouveau Mexique, probablement à l'époque précolombienne — 2 à 8 joueurs



Âge

À partir de 6 ans

Durée

8 min 35

But du jeu

Faire un tour complet en premier.

Matériel

1 plateau (ou 5 grosses pierres et 40 petites)

– 3 bâtons, avec chacun un côté noir et un côté blanc, et dont un des bâtons avec une marque sur son côté blanc – autant de pions que de joueurs.

Mise en place

On place les pierres en rond, avec une grosse pierre au centre, et les 4 autres aux 4 coins du rond (10 petites pierres entre chaque grosse) : ce sont les « rivières ».

Chaque joueur choisit son pion, le place sur sa rivière de départ, et choisit son sens de rotation.

Déroulement

Chaque joueur lance les dés à son tour, pour faire avancer son pion dans son sens choisi.

Il avance son pion selon ce qu'indiquent les dés, que l'on jette sur la grosse pierre centrale :

oo●● (2 blancs et 1 noir) : 2 pierres

∅o● (1 blanc marqué, 1 blanc, 1 noir) : 2 pierres

o●●● (1 blanc et 2 noirs) : 3 pierres

●●●● (3 noirs) : 5 pierres

ooo∅ (3 blanches) : 10 pierres, et en plus on rejoue !

●●∅ (2 noirs et 1 blanc marqué) : 15 cases, et en plus on rejoue ! (suite au verso)

Les rivières comptent comme les pierres pour les déplacements : on passe dessus.

Un pion en capture un autre s'il tombe sur la même pierre. Le pion capturé retourne alors sur sa rivière de départ, et doit recommencer un tour complet. S'il le veut, il peut changer de direction.



Fin de partie

Le gagnant est le premier à parcourir un tour complet. On n'est pas obligé de tomber sur le nombre exact pour terminer son parcours.

Variante

On est obligé de tomber sur le nombre exact pour terminer son parcours. Si on dépasse sa rivière, on doit repartir pour un autre tour complet !