



époque ?
probablement
pré-colombienne

**Nouveau-
Mexique**
Indiens Tigua

hasard

2 à 8 pers.

Patol

- à partir de 5 ans
- durée : env. 15 min

Dans la famille des jeux de course d'origine divinatoire pratiqués par les tribus Amérindiennes, il existe d'autres plateaux du même type, comme par exemple le Zohn Ahl. Ces jeux étaient le plus souvent dessinés à même le sol.

matériel

Pour la fabrication de ce jeu, il existe de nombreuses possibilités (voir Zohn Ahl page suivante).

un plateau : 40 petites pierres, 4 pierres moyennes, 1 grosse pierre.

3 dés à 2 faces avec 1 face foncée et 1 face claire, l'un des 3 dés ayant en plus sur sa face claire une marque distinctive (vous pouvez utiliser des baguettes demi-rondes sciées à la taille choisie)

1 pion par joueur et joueuse.

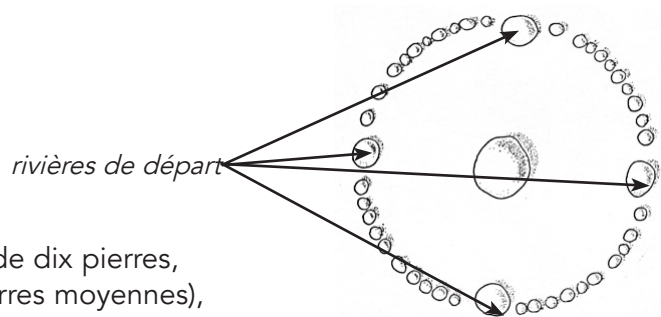
but du jeu

Faire en premier le tour complet du plateau.

déroulement

préparation :

Disposer les 40 pierres en 4 quarts de cercle de dix pierres, chacun étant séparé par des rivières (les 4 pierres moyennes), la pierre la plus grosse se plaçant au centre.



position de départ :

On choisit sa rivière de départ, sur laquelle on place son pion, et son sens de rotation. Le pion gardera le même sens de rotation tout au long du jeu.

On peut être plusieurs à choisir la même rivière de départ.

Chacun.e choisit son sens de rotation indépendamment des autres.

On tire au sort la personne qui commence.

à son tour de jeu :

On tient à la verticale les 3 dés et on les laisse tomber sur la pierre centrale.

On avance son pion du nombre de pierres indiqué par les dés (voir schéma « tirage des dés »).

cas particuliers :

- Lorsque l'on obtient 15 ou 10 points, on garde la main et on rejoue.
- Si un pion arrive sur une pierre déjà occupée par un pion adverse, il lui prend sa place et le pion adverse est renvoyé à sa rivière de départ.

Le joueur ou la joueuse qui possède le pion renvoyé au départ peut alors choisir de garder le même sens de rotation que celui choisi au début, ou d'en changer.

fin du jeu

Dès qu'un pion rejoint sa rivière de départ (sans forcément avoir fait le nombre exact pour terminer son parcours), la partie est terminée. La personne qui jouait ce pion a gagné.

variante :

On ne gagne que si on parvient à faire le nombre exact pour terminer sur sa rivière.

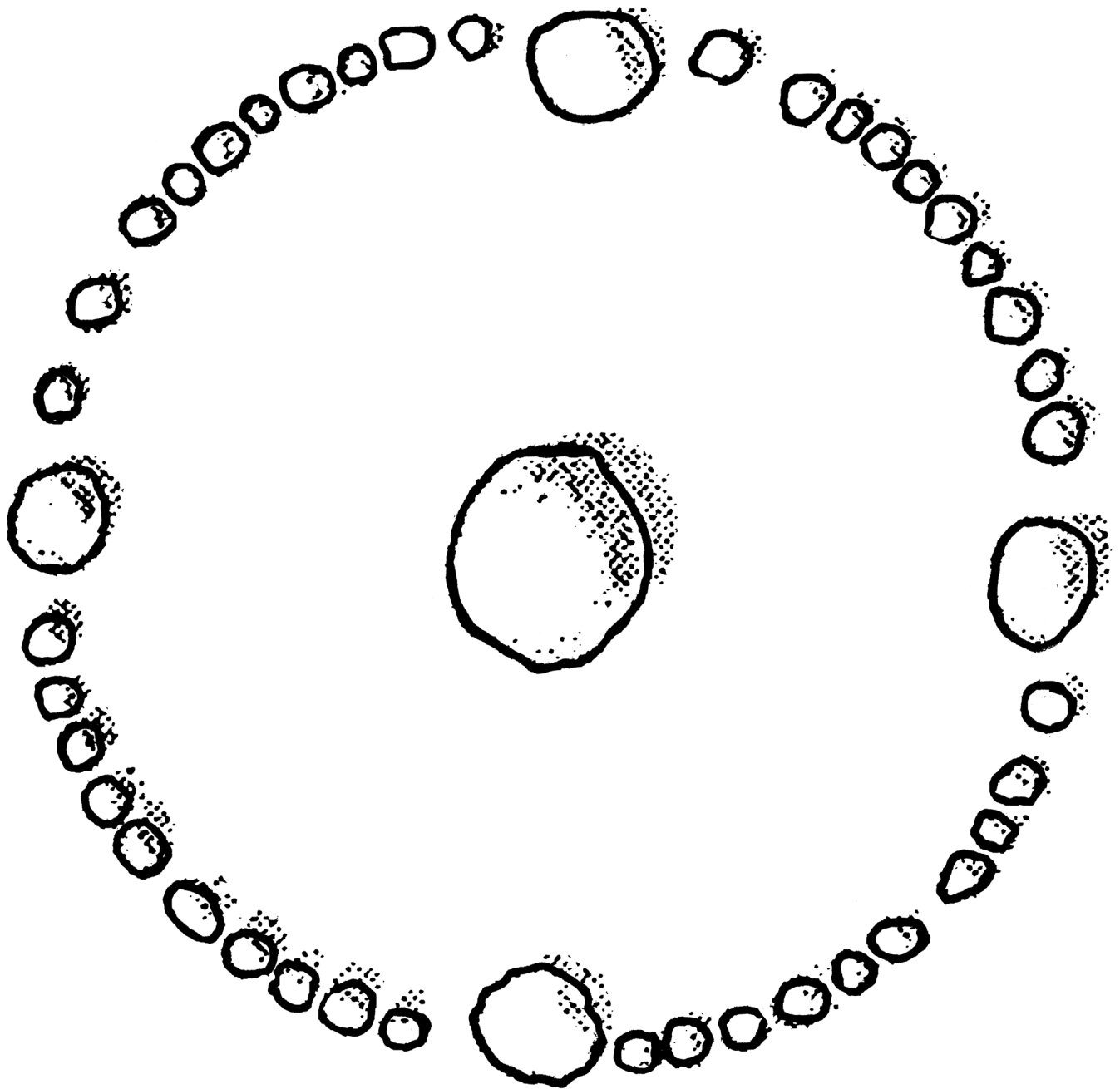
Si le nombre est trop important et oblige son pion à dépasser la rivière, on doit continuer son chemin et refaire un tour complet en essayant de faire le nombre exact le tour suivant.

tirage des dés

| | |
|-------|-------------|
| } | = 15 cases* |
| [[} | = 10 cases* |
| | = 5 cases |
| [| = 3 cases |
| [[} | = 2 cases |
| [[[| = 2 cases |

* et on rejoue !





P a t o l

