

Pente grammai

Le jeu des 5 lignes (pente grammai)

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 2 x 5 pions de couleur différente,

1 dé.

Le plateau de jeu se compose soit : - De cinq lignes parallèles.

La ligne du milieu (la 3ème ligne) est appelée la « ligne sacrée ». Il est possible de dessiner une ligne transversale pour couper la planche en deux moitiés. - De deux rangées parallèles de cinq cases : les deux cases centrales représentent la « ligne sacrée ».

Les joueurs sont assis aux extrémités du plateau de jeu.

Les cinq lignes sont donc placées verticalement devant eux.

Dans la variante romaine, chaque joueur a une rangée de 5 cases devant soi.

But du jeu : placer ses cinq pions sur la moitié opposée de la ligne sacrée (une variante plus simple consistait à placer les cinq pions n'importe où sur la « ligne sacrée »).

Déroulement : Au début du jeu, les joueurs placent leurs pions sur les extrémités des lignes ou dans les cases (désormais appelées « points ») de leur côté de telle sorte que les dix points soient occupés par un pion.

Les joueurs lancent tout à tour le dé et déplacent un de leurs pions selon le résultat obtenu. Les pions sont déplacés de point en point (ou de case en case), dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Un pion qui a atteint le dernier point sur un côté du plateau de jeu est déplacé au point opposé, où il continue son chemin jusqu'à ce qu'il atteigne la première ligne, où la même manœuvre est répétée et ainsi de suite. Les pions peuvent être placés uniquement sur un point libre ou sur la « ligne sacrée ». Cela signifie qu'un seul pion peut se trouver sur un point, à l'exception de la « ligne sacrée » où plusieurs pions (même des deux joueurs simultanément) peuvent se tenir ensemble. Si, au premier lancer de dés un 5 est obtenu, le seul mouvement possible est d'un côté de la ligne sacrée à l'autre, car tous les autres points sont occupés.

Contrainte : si un mouvement est possible, il doit être exécuté, même si pour cela un pion doit être retiré de la « ligne sacrée ». Dans le cas où aucun mouvement n'est possible, le joueur perd son tour. Fin du jeu : Le joueur qui atteint en premier son objectif, à savoir placer ses cinq pions sur la « ligne sacrée », gagne la partie.



Pente grammai

