

**LA PATOL****DES AMERIQUES**

<b>A partir de :</b>	10 ans	<b>Effectif +/- :</b>	2 à 8 joueurs
<b>Durée :</b>	15 min	<b>Epoque / Pays / Type :</b>	Indiens Tigua / Nouveau Mexique / Époque précolombienne probablement
<b>Historique :</b>	Ce jeu appartient probablement à la famille des jeux de course d'origine divinatoire pratiquée par les tribus amérindiennes, il existe d'autre plateau du même type comme <a href="#">le Zohn Ahl</a> décrit ci-après. ces jeux étaient le plus souvent dessiner à même le sol.		
<b>But du Jeu :</b>	Etre le premier à faire le tour complet du plateau.		
<b>Matériel :</b>	Pour la fabrication de ce jeu, il existe de nombreuses possibilités (voir <a href="#">Zohn Ahl</a> en cliquant sur le lien). 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 distincte (vous pouvez utiliser des baguettes demi-rondes sciées à la taille choisie). Un pion par joueur.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<b>Préparation :</b> Disposer les 40 pierres en 4 quarts de cercle de 10 pierres. Chacun étant séparées par des rivières (les 4 pierres moyennes), la pierre la plus grosse se plaçant au centre. Voir figure A.  <b>Position de départ :</b> chaque joueur choisit sa rivière de départ est place son pion dessus. Il choisira son sens de rotation avant son premier jet de dés. On ne peut plus changer de direction au cours du jeu. On tire au sort celui qui commence.  <b>À son tour de jeu :</b> chaque joueur prend en main les 3 bâtonnets et les laisse tomber sur la pierre centrale. Il avance son pion du nombre de Pierre indiqué par le schéma B.  <b>Cas particuliers :</b> ✚ Lorsque l'on obtient 15 ou 10 points, on garde la main (on joue de nouveau). ✚ Si un pion termine son déplacement sur une pierre déjà occupée par un pion adverse, il lui prend sa place. Le pion adverse est renvoyé à sa rivière de départ. Le joueur devra donc recommencer son parcours.  <b>Fin de la partie :</b> Le premier à être revenu à sa rivière de départ gagne la partie. On est pas obligé de faire le nombre exact pour terminé son parcours (arriver pilepoil sur sa pierre de départ).  <b>Variante :</b> Un joueur gagne s'il fait le nombre exact pour terminer son parcours sur sa rivière. Si le nombre est trop important et oblige son pion à dépasser la rivière, il doit continuer son chemin et refaire un tour complet en essayant de faire le nombre exact le tour suivant.		



Le plateau  
de jeu /  
outils :

Pour la fabrication de ce jeu, il existe de nombreuses possibilités (voir [Zohn Ahl](#)).

Figure A :

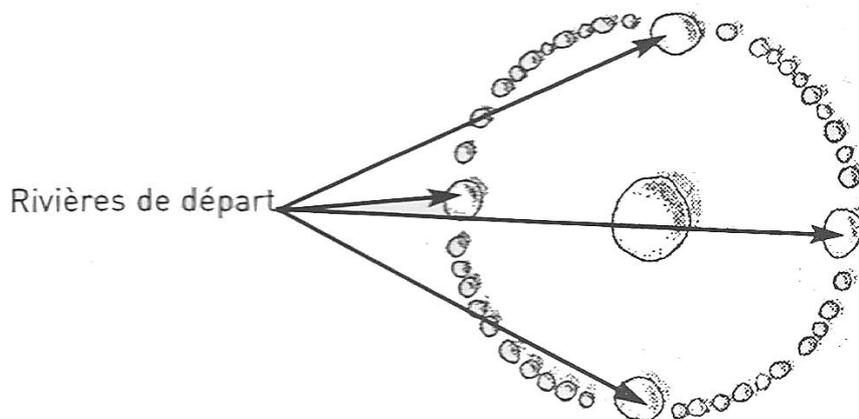
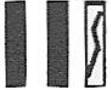


Figure B :

*Tirage des dés*

	= 15 cases*
	= 10 cases*
	= 5 cases
	= 3 cases
	= 2 cases
	= 2 cases

\* = on garde la main