

PALLANKULI		ASIE
A partir de :	10 ans	Effectif +/- : 2 joueurs
Durée :	30 min	Epoque / Pays / Type : Antiquité ? / Inde / Stratégie
Historique :	Prononciation palane-Kouli. Le Pallankuli est aujourd'hui encore pratiqué par les femmes et les enfants tamouls. Divers témoignages très anciens nous inciteraient à dater ce jeu du II <sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ, mais il n'est pas possible de l'affirmer avec certitude. Il n'en reste pas moins que l'introduction des jeux de semailles en Inde s'est faite très tôt, peut-être à partir de l'Égypte. Si le but du jeu est ici, comme en Afrique, de récolter le plus de graines, ce jeu présente ses propres particularités.	
But du Jeu :	Réduire le territoire de son adversaire en récoltant le maximum de graines.	
Matériel :	1 <u>plateau</u> de 2 rangées de 7 trous, 84 graines, 6 dans chaque trou au départ.	
Déroulement / Règles :	<p>Le camp de chaque joueur est constitué par la rangée de 7 trous situés immédiatement devant lui. Au départ, chaque trou contient 6 graines.</p> <p><b>Semer :</b> à son tour de jeu, le joueur ramasse toutes les graines d'un trou de son camp. Il sème ensuite ses graines, une par une, en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, à partir du trou suivant et sans sauter de trou. Lorsque la dernière graine semée tombe dans un trou contenant déjà au moins une graine, il reprend l'ensemble des graines du trou suivant et il recommence à semer et ainsi de suite jusqu'à ce que la dernière graine soit posée dans un trou vide.</p> <p><b>Récolter :</b></p> <p><b>la récolte en cours de semis :</b> tous les trous contenant 4 graines sont immédiatement récoltés au passage par le joueur qui est en train de semer.</p> <p><b>La récolte enfin de semis :</b> lorsque la dernière graine tombe dans un trou vide, il y a deux cas de figure : 1- le trou suivant est vide, aucune récolte n'est alors possible, 2- le trou suivant contient des graines, celles-ci sont alors récoltées.</p> <p>On peut récolter dans les 2 camps (<u>voir exemple ci-dessous</u>). Dans les deux cas, le semis est terminé et c'est à l'autre joueur de semer.</p> <p><b>Exemple de situation de jeu :</b> en vidant le trou A5, le joueur A va semer une graine dans les trous suivants, en commençant par A6, et déposer sa dernière graine dans le trou B4. Au passage, il va récolter les 4 graines situées en A7 et B2. Il reprendra ensuite les 3 graines du trou suivant, B5, pour les semer et terminer dans le trou A1 vide. Cela lui permettra alors de récolter toutes les graines du trou A2. Le joueur A a terminé son tour de jeu c'est alors aux joueurs B de semer.</p> <p><b>Fin d'une manche :</b> lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp, alors que c'est son tour de jouer, son adversaire récolte les graines qui restent dans son propre camp et la partie s'achève. Les deux joueurs remplissent leur camp respectif avec les graines qu'ils ont récoltées au cours de la partie (6 graines par trou). Les trous vides ou incomplets sont perdus par le joueur pour la partie suivante. Les graines inutilisées pour ce remplissage sont définitivement éliminées du jeu.</p> <p><b>On commence ainsi la partie suivante</b> avec un camp composé de 7 trous au moins. À la fin de chacune des parties suivantes, on procède de la même façon. Les joueurs peuvent ainsi perdre ou regagner des trous de leur camp.</p>	

**Variante :** -

**Fin du jeu :** le jeu est terminé lorsqu'à la fin d'une manche, un joueur a récolté moins de 6 graines et ne peut donc remplir aucun trou de son camp. Il a alors perdu la partie.

