

POUSSONS LA PORTE DE L'ATELIER

FAITES VOS JEUX

JEU DE PACHISI ou CHAUPUR

Le **nom du jeu** viendrait du mot hindi/ourdou *pachis* qui signifie *vingt-cinq*, représentant le score le plus élevé qu'on peut obtenir en lançant les cauris (coquillages 'grains de café' faisant office de dés)

CHAUPUR (ou CAUPUR) vient du sanscrit qui signifie '4 pattes', ce qui correspond aux quatre branches du plateau de jeu.

Ce jeu de parcours, originaire de l'Inde y est considéré comme le jeu national traditionnel. Il est apparu quelques siècles avant JC. On joue communément à ce jeu dans

Photo du site de Micha L. Rieser

toute la sphère limitrophe du proche Orient (Afghanistan, Pakistan etc.) Il a fait l'objet de magnifiques plateaux brodés, aux couleurs vives et chatoyantes, accompagnés de pions en ivoire ou dorés aux décors de l'architecture mongole qui a influencé la région entre le 16^{ème} et le 19^{ème} siècle.

Ces jeux nous plongent dans l'histoire de l'Inde et de l'Orient en général : si le jeu est né en Inde il se répand de part et d'autre vers la Perse et le monde arabe ou vers le sud-est asiatique en suivant les échanges commerciaux et les conquêtes militaires.



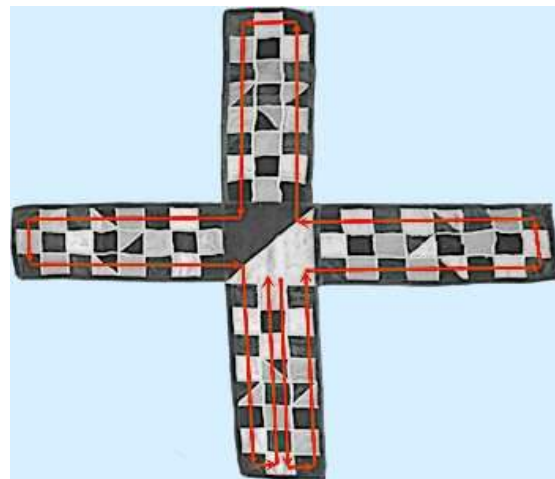
Evidemment, cette dispersion entraîne l'apparition de variantes selon les régions. Par exemple une variante pratiquée à Ceylan, le Pahada Keliya qui permet à 8 joueurs de jouer ensemble ; le Pasit Birman ne présente que 2 refuges par branche. Sur certains autres jeux, les bras sont raccourcis et ne possèdent plus que 12 cases. Il apparait en Corée sous le nom de YUNNORI lui-même d'origine chinoise...

Au 16^{ème} siècle, un roi mongol a fait construire dans sa capitale Fatehpur Sikri, un grand tracé de Chaupur, dans une cour extérieure, ses esclaves servant de pions à ce jeu grandeur nature.

Le PACHISI est adapté aux USA où il prend le nom de PACHEESI. Il peut être considéré comme étant à l'origine du LUDO britannique, du 'T'en fais pas', (Mensch ärgere dich nicht) allemand ou du jeu des petits chevaux français.

Règle du jeu. Le plateau de jeu est en forme de croix à quatre branches égales. Les joueurs, au nombre de 2 à 4, en simple ou en équipe de deux, disposent de 4 pions qu'ils déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Au départ les pions sont au centre de la croix, le 'Char-koni'. On jette 6 cauris qui déterminent le score de déplacement d'un pion.

Au début les pions descendent le long d'un bras de la croix, ils feront tout le tour et remonteront par le même chemin. Pour terminer le tour on retourne dans le 'Char-koni' seulement par un jet de 6, de 10 ou de 25, sauf pour le premier pion qui entre avec n'importe quel score. Les cases marquées d'une croix sont des refuges : les pions de plusieurs joueurs peuvent s'y trouver simultanément, ce qui n'est pas le cas sur une case non marquée. Le pion délogé retourne dans la partie centrale. En revanche deux pions (ou plus) d'un même joueur peuvent se retrouver sur la même case et au prochain jet, ils peuvent se déplacer ensemble. **Attention** : au cas où on se fait déloger par un adversaire, ce sont tous les pions qui sont éjectés du jeu et doivent recommencer le parcours. Une variante précise que seul un pion double peut déloger un autre pion double.



Dans le cas où un pion en déloge un autre, il a droit de rejouer (au PACHISI), mais pas au CHAUPUR

Les cauris sont des coquillages (des grains de café) qui présentent une face bombée et une face fendue. C'est la face fendue que l'on appelle cauris; Le jet fait apparaître un nombre variable de cauris, c'est ce nombre qui détermine le nombre de case à avancer selon le tableau ci-dessous

Nbre de CAURIS	Nbre de cases	REJOUER
0	25	oui
1	10	oui
2	2	
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	oui



cauris

Comment réaliser un plateau de jeu :

Préparer 8 bandes de tissu noir et 8 bandes de tissu de couleur vives de 4,5 cm X 36cm et un carré de 13,5 cm de côté (coutures comprises). Coudre toutes les bandes les unes avec les autres (marges de couture de 0,75 cm) en alternant les couleurs. Coucher toutes les coutures du même côté. Couper des bandes de 4,5 cm et les assembler par lots de trois, les trois parfaitement identiques en commençant par des carrés noir/couleur/noir. Doubler toutes les pièces obtenues y compris le carré central (avec ou sans ouatine). Epingler et border chaque pièce d'une bordure façon biais avec un tissu contrasté, le carré central sera bordé d'une bande ton sur ton. Assembler en croix, à petits points espacés d'un millimètre, sans trop serrer le fil pour conserver l'articulation des bras.

Quilter en sashiko sur les cases refuges et dans le carré central pour délimiter les territoires des pions des différents concurrents. (voir le tablier bleu)

On peut confectionner un petit sac pour y ranger le jeu, roulé sur lui-même, les pions et les cauris.