

PROJET DE FIN D'ANNÉE

JEU PARCHIS DE TÊTOUAN

Réalisé par :

Ahmad MOUDNI

Ismael EL HADRU

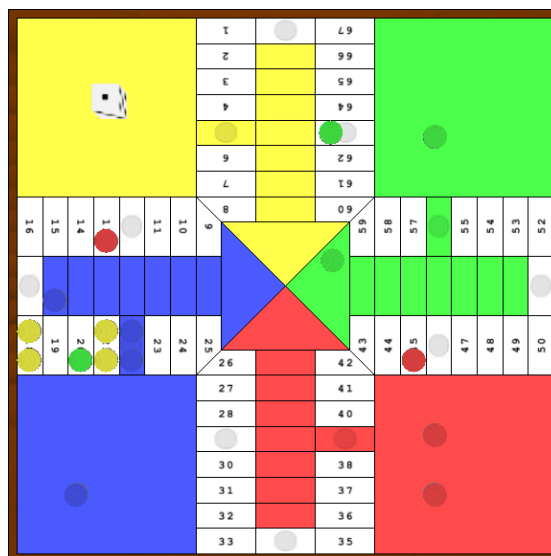
Encadrants :

M. MOHAMED LAZAAR m.lazaar@um5s.net.ma

M. YASSER EL MADANI EL ALAMI y.alami@um5s.net.ma

Le jeu Parchis de Tétouan se joue avec un dé et quatre pions par joueur. Le but est simple : les joueurs s'affrontent en faisant sortir leurs quatre pions de leur nid, faisant le tour de la planche, entrants dans la piste de couleur et jusqu'au centre de la planche, se poursuivant et se "mangeant" mutuellement.

Un jet de 5 oblige le joueur à libérer un pion du nid (s'il en reste) et un jet de 6 donne au joueur un tour supplémentaire. Lorsque le joueur a 4 pions dans le jeu (en dehors du nid), chaque fois qu'il obtient un 6, il doit se déplacer par 12 cases (ou 6 s'il ne peut pas).



Si jamais trois 6 sont lancés d'affilée, la dernière pièce déplacée est tuée et renvoyée au nid. Si la dernière pièce déplacée se trouvait dans la rampe de couleur finale, elle n'est déplacée qu'au bas de celle-ci.

Lorsqu'un pion "mange" le pion d'un adversaire (en atterrissant sur la même case, si ce n'est pas une case sûre), il le "tue", le renvoie au nid et avance de 20 cases. Lorsqu'un pion atteint la fin, l'un des autres pions de la même couleur peut avancer de 10 cases.

Quand un ou deux pions d'une autre couleur sont dans la case de départ et que le joueur lance un 5 avec le dé, il mange le(s) pion(s) avec une autre couleur.

Les blocages peuvent également être réalisés avec deux pions. Un blocus peut être formé dans n'importe quelle case, si les deux pions appartiennent au même joueur, ou à deux joueurs différents sur une case sûre. Les pions ne peuvent pas sauter par-dessus les blocages, ce qui provoque des "confitures", ce qui permet aux joueurs de "se manger" facilement. Un joueur doit ouvrir un blocus s'il lance un 6 avec le dé.

Le jeu se termine quand l'un des joueurs place tous ses pions dans le centre de la planche.

En Option :

Le jeu peut contenir une option de « joueur vs machine ».