

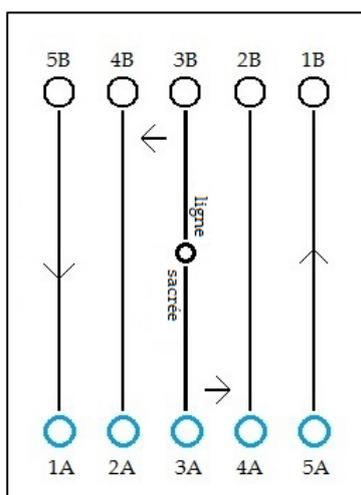
## Pente grammai

### Le jeu des cinq lignes : mode capture

Un jeu pour deux joueurs

**Matériel de jeu :** 5 pions (bleu ou blanc) par joueur, 1 dé, un plateau de jeu.

Le plateau de jeu se compose de 5 lignes parallèles. Celle du milieu (3A-3B), appelée « ligne sacrée », est divisée en deux par un petit cercle. Les cercles dessinés aux extrémités des lignes servent d'emplacement aux pions. Au cours du jeu, les pions se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



#### Mise en place

L'écran montre le dessus du plateau de jeu. En bas à gauche se trouvent cinq pions bleus. En haut à droite se trouvent les cinq pions blancs de l'adversaire ou de l'ordinateur. Le dé est posé du côté gauche du plateau. Les pions bleus se déplacent dans la rangée inférieure (1A - 5A) de gauche à droite), les blancs dans la rangée supérieure (1B - 5B) de droite à gauche.

#### But du jeu

Le but du joueur est de placer ses 5 pions sur la « ligne sacrée », plus précisément sur la moitié opposée à sa rangée de départ : les pions du joueur A du côté B et ceux du joueur B du côté A. Celui qui réunit ses cinq pions en premier sur le côté adverse de la « ligne sacrée » gagne la partie.

#### Déroulement du jeu

Au début de la partie, les pions se trouvent hors du plateau de jeu. Le joueur qui a les pions bleus commence la partie, puis chaque joueur joue à tour de rôle.

Lorsque c'est votre tour, lancez le dé en cliquant dessus avec le curseur. En fonction du résultat, vous placez un de vos pions sur l'extrémité d'une ligne (cercle). Pour ce faire, cliquez sur n'importe quel pion et déplacez-le jusqu'au point indiqué par la valeur du dé. Quand vous lancez 1, le pion est déplacé sur le cercle 1, si 2, sur le cercle 2 et ainsi de suite. Quand on obtient 6, le pion arrive sur le cercle 1 du côté opposé du plateau. C'est ensuite au tour de votre adversaire.

Les règles suivantes s'appliquent au déplacement des pions :

1. A l'exception de la « ligne sacrée », où plusieurs pions peuvent être alignés, un cercle ne peut contenir qu'un seul pion.
2. Les pions peuvent sauter par-dessus tous ceux qui sont déjà placés.
3. Quand un pion se déplace jusqu'à une case occupée par un pion adverse, le pion adverse est mangé et sort du plateau. Par la suite, il devra être remis en jeu. Seuls les pions placés sur la « ligne sacrée » sont à l'abri d'une capture.
4. L'introduction des pions sur le plateau est prioritaire sur l'avancement de ceux qui sont déjà placés. Quand la valeur du dé ne permet pas d'en faire entrer un nouveau sur le plateau, le cercle étant occupé par un pion de même couleur, un pion déjà en jeu peut être déplacé. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que leurs 10 pions soient sur le plateau. Les pions se déplacent ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre tout autour du plateau.
5. Quand un déplacement est possible, le joueur est obligé de bouger un pion, même si cela implique de retirer un pion de la « ligne sacrée ». Si aucun mouvement n'est possible, le joueur passe son tour et c'est à l'adversaire de jouer.

### **Fin de partie**

Le joueur qui réussit en premier à poser ses cinq pions sur la partie adverse de la « ligne sacrée » remporte la partie.

### **Au sujet de notre reconstruction des règles du jeu**

Pollux fournit des informations importantes sur le jeu des cinq lignes dans son encyclopédie (II<sup>e</sup> siècle de notre ère). Il décrit le plateau avec les cinq lignes, précise que chaque joueur a cinq pions et que la ligne du milieu est appelée la « ligne sacrée ». Il explique aussi le proverbe « bouger sa pierre de la ligne sacrée » (9, 97). Le but du jeu (réunir ses pions sur la ligne sacrée) est dérivé d'un commentaire d'Eustathe (XII<sup>e</sup> siècle de notre ère) à propos l'Odyssée d'Homère (1397, 28). Des plateaux de jeu en terre cuite ainsi que des dés ont été découverts lors de fouilles à Athènes et dans les environs. Les sources ne nous informent pas si les pions pouvaient être mangés ; toutefois cette option n'est pas à exclure.

### **Pour en savoir plus**

- Ulrich Schädler, *Pente grammai – the Ancient Greek Board Game Five Lines*, dans Jorge Nuno Silva (éd.), *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*, Lisbonne 2009, p. 169-192.
- Stephen Kidd, *Pente Grammai and the «Holy Line»*, *Board Game Studies Journal* 11, 2017, p. 83-99.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.