



YOTE - WALI

2 joueurs / à partir de 6 ans



COMPOSITION DU JEU :

- 1 plateau
- 12 pions clairs
- 12 pions foncés

Le but du jeu : éliminer tous les pions de l'adversaire du plateau de jeu.

RÈGLE DU JEU « YOTE » :

Au début de la partie, le plateau de jeu est vide. Chaque joueur dispose de 12 pions, on tire au sort celui qui commence. A son tour, chaque joueur peut soit poser un de ses pions sur une case libre du plateau, soit déplacer un de ses pions déjà posé, horizontalement ou verticalement. Il n'est pas nécessaire d'avoir posé tous ses pions pour commencer le déplacement.

Pour prendre un pion adverse il suffit de sauter par dessus celui-ci, en avant ou en arrière, horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale. Mais chaque pion pris permet d'en capturer un deuxième, choisi parmi les pions adverses présents sur le plateau. On capture donc 2 pions à chaque prise ! Cependant il n'est pas permis d'enchaîner les sauts. Enfin il est interdit de reprendre exactement le coup joué au tour précédent.

[Voir règle du « WALI » au verso >>>>](#)



YOTE - WALI

2 joueurs / à partir de 6 ans



COMPOSITION DU JEU :

- 1 plateau
- 12 pions clairs
- 12 pions foncés

Le but du jeu : éliminer tous les pions de l'adversaire du plateau de jeu.

RÈGLE DU JEU « WALI » :

Le jeu se déroule en deux temps: la pose des pions puis, les déplacements et les prises.

La pose : C'est la phase cruciale du jeu puisqu'elle détermine en grande partie le résultat final. Posez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur dispose de 12 pions. A tour de rôle, les joueurs posent un à un leurs 12 pions dans les cases de leur choix. Ils doivent toutefois respecter la règle suivante: il est défendu de mettre plus de 2 pions à la suite l'une de l'autre sur une même ligne, horizontale ou verticale (à la fin de cette phase de jeu, un joueur ne peut donc pas avoir d'alignement de plus de 2 pions). Quand les joueurs ont disposé leurs pions, 6 cases restent vides.

Les déplacements et prises. A tour de rôle, chaque joueur doit déplacer un de ses pions, d'une case horizontalement ou verticalement (mais pas en diagonale). Le but de ces déplacements, que permettent les six cases restées vides, est d'aligner 3 pions, ou plus, horizontalement ou verticalement. Le joueur qui réalise cet alignement peut alors choisir un pion quelconque de son adversaire et l'éliminer définitivement du jeu. Il est possible de "détruire" l'un de ses alignements, en manœuvrant un des pions qui le composent, pour mieux le reformer au coup suivant, et d'obtenir ainsi un nouveau gain. La disposition de pièces qui permet ce processus à répétition porte le nom de « cheval simple ». Un alignement de trois pions, demeurant en l'état ne donne pas droit à une nouvelle prise au tour suivant : c'est la réalisation de l'alignement qui permet l'élimination d'un pion adverse. Réaliser un « cheval double », c'est réaliser une figure, telle qu'en déplaçant un pion, vous défaites un alignement de 3 pièces, mais en reformer immédiatement un autre.

FIN DU JEU : La partie prend fin avec la disparition de tous les pions de l'un des joueurs, qui a bien sûr perdu.

Voir règle du « YOTE » au verso >>>>