



Awithlaknnanai kolowis

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Awithlknannai

Petite histoire

Joué par les Zunis du Nouveau-Mexique, le jeu est difficile à dater. Il pourrait être une adaptation de l'Alquerque doce importé par les Espagnols lors de la colonisation ou bien être originaire du Mexique. La dernière thèse est celle défendue par les Zunis, qui estiment que ce jeu provient d'un jeu de tafl mexicain (où les deux joueurs ont des forces et des objectifs différents), qu'ils auraient transformé en égalisant les forces.

Il existe deux versions de ce jeu : l'awithlknannai mosona et l'awithlknannai kolowis, la différence majeure résidant dans la taille du plateau.

L'awithlknannai kolowis ferait référence au serpent kolowis de la mythologie zuni.

Awithlknannai kolowis

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / saut

Matériel nécessaire

Un plateau de jeu de 49 intersections

23 pions clairs

23 pions foncés

BUT DU JEU

Prendre tous les pions de l'adversaire ou le mettre dans l'incapacité de jouer.

POUR Y PARVENIR

Chaque joueur joue à tour de rôle un de ses pions dans le but de capturer un pion adverse et/ou de se protéger.

DÉPLACEMENTS

Ils se font d'une intersection vers une intersection **libre adjacente**, dans n'importe quelle direction.

Il est interdit de passer son tour.

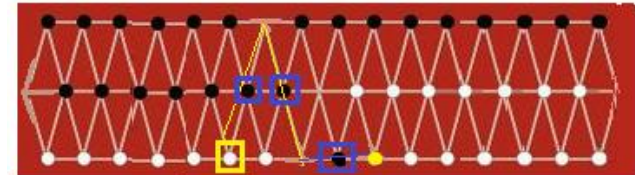
CAPTURES

Elles se font en **sautant** par-dessus un pion adverse.

Le pion pris doit être sur une intersection adjacente au pion preneur et l'intersection suivante doit être libre.

Une fois pris, le pion est retiré du jeu, laissant son emplacement libre.

Il est possible de faire **des prises multiples avec un même pion**.



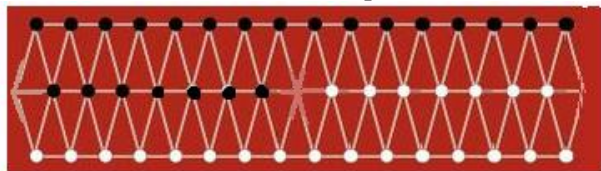
Le pion blanc capture 3 pions noirs

La prise est obligatoire, ainsi que **la prise au plus grand nombre** : si un joueur peut prendre un pion adverse avec un de ses pions, mais 2 ou plus avec un autre pion, il doit jouer celui qui prend le plus de pions à l'adversaire.

En revanche, si 2 pions peuvent prendre chacun le même nombre de pions adverses, le joueur choisit celui avec lequel il souhaite jouer.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position de départ



Le plateau de jeu est placé entre les joueurs dans le sens de la longueur. Chaque joueur a la couleur des pions situés à sa droite sur la rangée centrale.

Le joueur qui commence à jouer est tiré au sort ou décidé d'un commun accord.

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle.

FIN DE PARTIE

Il y a **deux façons de gagner** :

- prendre tous les pions de l'adversaire ;
- mettre l'adversaire dans l'impossibilité de jouer (quel que soit le nombre de pions pris de part et d'autres).

Dans le cas où **des pions des deux couleurs restent en jeu**, mais qu'à l'évidence plus aucune prise n'est possible, les joueurs peuvent décider d'un commun accord d'arrêter la partie : **le gagnant est alors le joueur qui a pris le plus de pions à l'adversaire**. À nombre de pions égal, la partie est considérée nulle.