



## Yoté et Dara

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / [leglobejoueur@gmail.com](mailto:leglobejoueur@gmail.com)

# Yoté

Le yoté est un jeu de capture par saut d'Afrique de l'ouest (Sénégal, Mali et Burkina Faso).

## Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / saut

Matériel nécessaire

Un plateau de 6 cases sur 5

12 pions clairs

12 pions foncés

## BUT DU JEU

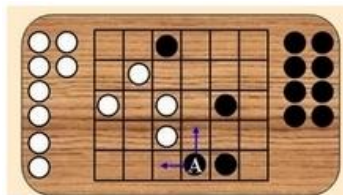
Capter tous les pions de l'adversaire ou mettre ce dernier dans l'incapacité de jouer.

## POUR Y PARVENIR

Les joueurs posent à tour de rôle un pion sur une case vide du plateau ou en déplacent un.

## DÉPLACEMENTS

Ils se font **horizontalement ou verticalement** (jamais en diagonale), en avançant ou en reculant et **d'une case à une case libre adjacente**.



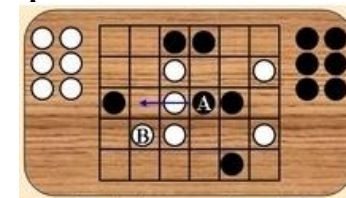
Le pion A a 2 possibilités de déplacement

## CAPTURES

Elles se font en sautant par-dessus un pion adverse et permettent de prendre le pion sauté **mais également un pion supplémentaire de son choix**.

Le pion « sauté » doit être sur une case adjacente au pion preneur et la case immédiatement après doit être libre. Les prises se font horizontalement ou verticalement (en avançant ou en reculant) mais pas en diagonale.

**Les prises multiples sont interdites.**



Le pion noir A saute par-dessus le 1er pion blanc et le prend, mais ne peut pas prendre le pion B.

Quand un pion est sauté, **il est retiré du plateau** de jeu et ne peut plus y être réintroduit.

Par ailleurs, le joueur qui a effectué le saut **capture un deuxième pion à l'adversaire**. Le deuxième pion capturé peut être n'importe quel pion déjà positionné sur le plateau ou un des pions non encore entrés en jeu.

**La prise est recommandée** mais non obligatoire.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



En début de partie, le plateau de jeu est vide et il est placé entre les joueurs. Les pions sont à l'extérieur du plateau devant leur joueur.

Le joueur qui joue en premier est tiré au sort. **Il dépose un de ses pions sur une des cases libres du plateau**, puis le deuxième joueur fait de même.

À partir du tour suivant, chaque joueur a le choix entre :

- **poser** un nouveau pion sur une des cases libres du plateau ;
- **déplacer** un de ses pions déjà en jeu (d'une case libre verticalement ou horizontalement) ;
- **sauter** par-dessus un pion adverse situé sur une case adjacente.

**Le gagnant est le joueur qui parvient à prendre tous les pions de l'adversaire ou qui met ce dernier dans l'incapacité de jouer.**

Une partie peut être déclarée nulle quand il reste moins de 5 pions en jeu et que 20 coups sont joués sans qu'aucune prise ne soit effectuée.

## Résumé

- en début de partie, le plateau est vide,
- à son tour de jeu, un joueur peut entrer un pion sur une case vide du plateau ou déplacer un pion déjà en jeu,
- les déplacements se font en avant, en arrière ou latéralement, mais jamais en diagonale,
- les captures se font par saut et permettent la prise du pion sauté **et d'un autre**,
- les captures ne sont pas obligatoires et les captures multiples sont interdites.

# Dara ou wali

*Nommé Dara au Sahara et Wali en Afrique subsaharienne, il s'agit d'un seul et unique jeu de capture par formation d'alignements.*

## Règle

*Nombre de joueurs : 2*

*Se joue en individuel*

*Prise en mains : facile*

*Catégorie : stratégie / capture / alignement*

## Matériel nécessaire

Un plateau de 6 cases sur 5

12 pions clairs

12 pions foncés

## BUT DU JEU

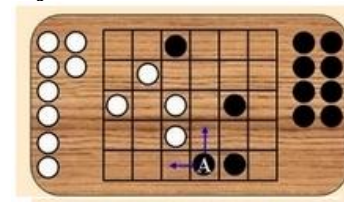
Capturer tous les pions de l'adversaire ou mettre ce dernier dans l'incapacité de jouer.

## POUR Y PARVENIR

Après avoir disposé les pions sur le plateau, les joueurs les déplacent de façon à former des alignements. Chaque alignement autorise le joueur qui le réalise à capturer un pion adverse de son choix.

## DÉPLACEMENTS

Ils se font **horizontalement ou verticalement** (jamais en diagonale), en avançant ou en reculant et **d'une case vers une case libre adjacente**.



Le pion A a 2 possibilités de déplacement

## CAPTURES

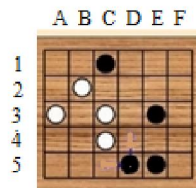
Elles sont la récompense de la **réalisation d'un alignement vertical ou horizontal de 3 pions**.

Lorsqu'un joueur aligne 3 de ses pions à l'occasion d'un déplacement, il prend **n'importe quel** pion de l'adversaire sur le plateau de jeu et le retire définitivement.

**Attention** : les alignements sur une diagonale ne sont pas pris en compte.

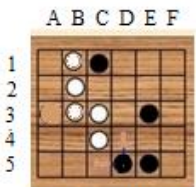
L'alignement constitué lors d'un tour de jeu ne permet pas de capturer à nouveau au tour suivant, même s'il n'a pas été détruit (c'est la réalisation de l'alignement qui permet la capture).

Il est en revanche possible de le détruire pour le réaliser à l'identique le coup d'après et capturer à nouveau un pion adverse : ce coup porte le nom de « **cheval simple** ».



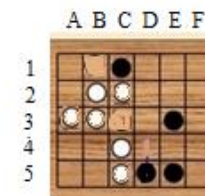
**coup 1** : blanc joue B2 en C2 et capture C1  
 noir joue D5 en C5  
**coup 2** : blanc joue C2 en B2  
 noir joue  
**coup 3** : blanc rejoue B2 en C2 et capture à nouveau un pion noir

Un joueur peut également détruire un alignement et en réaliser un autre dans le même tour de jeu, il capture alors un pion adverse. Ce coup est nommé « **cheval double** ».



Si blanc joue B2 en C2, il détruit un alignement pour en créer un autre immédiatement : il capture un pion noir. Si noir ne réalise pas de parade, blanc pourra au tour suivant revenir en B2 et capturer un nouveau pion noir.

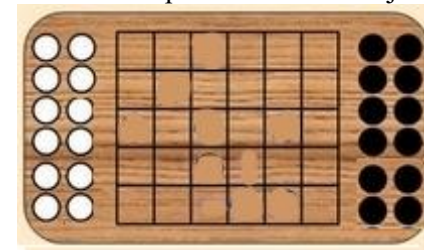
Selon la disposition des pièces, il peut arriver de créer deux alignements (voir plus) en un seul mouvement, mais **quel que soit le nombre d'alignements réalisés, le joueur ne capture qu'une pièce adverse.**



En jouant de C2 en C3, blanc réalise deux alignements, mais ne capture qu'un seul pion noir

### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



En début de partie, le plateau de jeu est vide et il est placé entre les joueurs. Les pions sont à l'extérieur du plateau devant leur joueur.

Le joueur qui joue en premier est tiré au sort.

La partie se déroule en **deux phases**.

#### Phase 1 :

Le premier joueur dépose un de ses pions sur une des cases libres du plateau, puis le deuxième joueur fait de même, jusqu'à ce que tous les pions aient été positionnés sur le plateau de jeu.

Lors de cette phase, **il est interdit** à un joueur de réaliser des alignements verticaux ou horizontaux de plus de deux pions.

Phase 2 : ou phase de déplacement et de prise.

Quand le dernier pion a été déposé sur le plateau, l'autre joueur déplace un de ses pions. Puis c'est au tour du premier joueur.

C'est au cours de cette phase que peuvent être réalisés les alignements de 3 pions permettant de capturer les pions adverses.

**Le gagnant est le joueur qui parvient à capturer tous les pions de l'adversaire.**

#### Résumé

- la partie se déroule en 2 phases : le placement des pions sur le plateau, puis leur déplacement.
- lors de la 1<sup>ère</sup> phase, il est interdit d'aligner plus de 2 pions de sa couleur,
- les déplacements en diagonale sont interdits,
- les captures se font lors de la 2<sup>ème</sup> phase en alignant 3 pions de sa couleur,
- les captures multiples sont interdites.