

Zohn AI

<https://www.leglobejoueur.com>

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

Zohn Al

Petite histoire

Le Zohn Al encore appelé Tasholiwe est un jeu précolombien pratiqué par les femmes et les filles de la tribu Kiowa de l'Oklahoma. Il se jouait en général en équipe (2 équipes de deux joueurs), mais les membres de chaque équipe jouant le même pion, il peut très bien se jouer à 2. Jeu de parcours par son mécanisme (faire avancer son pion selon un circuit prédéfini), il est surtout un jeu de mise et le vainqueur ne sera pas forcément celui qui aura fait le plus de tours de plateau.

Règle

Nombre de joueurs : 2 ou 4.

Se joue en individuel ou en équipe

Prise en mains : facile

Catégorie : hasard raisonné / parcours / mises

Matériel nécessaire

- un plateau
- un pion rouge et un pion vert
- 4 dés bifaces, dont 3 avec une marque rouge (guadal) et 1 avec une marque verte (sahe)
- 8 jetons de mise

BUT DU JEU

Prendre tous les jetons de mise de l'adversaire (ou de l'équipe adverse).

POUR Y PARVENIR

Les joueurs (ou les équipes) lancent les dés à tour de rôle et avancent leur pion en fonction du score obtenu. Selon la case d'arrivée, le joueur (ou l'équipe) pourra gagner ou perdre un jeton de mise.

VALEUR DES DÉS ET DÉPLACEMENTS

Les pions sont déplacés en fonction des **résultats du lancer de dés**. Les deux pions adverses se déplacent **en sens inverse** (dans le sens horaire pour le pion rouge et dans le sens anti-horaire pour le pion vert).

Les dés utilisés sont des dés à 2 faces. Une des deux faces est noire, l'autre est blanche.

Trois des faces blanches possèdent une marque rouge (**guadal**) et une, une marque verte (**sahe**).

Les joueurs déplacent leur pion :

- d'1 case pour 1 face blanche visible
- de 2 cases pour 2 faces blanches visibles
- de 3 cases pour 3 faces blanches visibles,
- de **6** cases pour **4** faces blanches visibles,
- de **10** cases pour **aucune** face blanche visible.

Si la **face blanche du sahe (vert)** apparaît ou qu'**aucune face blanche** n'apparaît, l'équipe ou le joueur qui a lancé les dés **garde la main** et relance les dés après avoir déplacé son pion.

CAS PARTICULIERS

- **les rivières** : un pion qui tombe dans une rivière est **renvoyé au départ** et son équipe (ou le joueur) donne un jeton de mise à l'adversaire.

- **les ravins** : un pion qui tombe dans un ravin y reste, mais l'équipe ou le joueur **passé la main** immédiatement (même s'il était autorisé à rejouer) **et passe son tour suivant**.

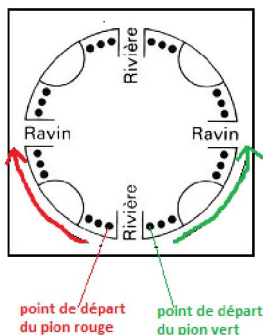
CAPTURES

Si un pion termine sa course sur une case occupée par le pion adverse, ce dernier est **renvoyé au départ** et son équipe (ou son joueur) **perd un jeton de mise** au profit de l'autre équipe ou joueur.

Remarque : un pion tombé dans un ravin peut être capturé. Il perd un jeton de mise et retourne au départ, mais son joueur reprend immédiatement la main (même s'il n'avait pas encore passé son tour).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plateau de jeu



Le plateau est constitué de 24 cases neutres, 2 rivières et 2 ravins : **les collines**, matérialisées par des demi-cercles **ne sont pas des cases**. Pour revenir à son point de départ sans incident, un joueur doit donc avancer de 28 cases.

En début de partie, les deux pions sont à **l'extérieur** du plateau et chaque joueur est en possession de **4 jetons de mise**.

Un tirage au sort est effectué pour déterminer la couleur de chaque joueur (ou équipe).

Le pion rouge commence.

L'équipe ou le joueur du pion **rouge** dépose le pion sur la première case **à gauche de la rivière sud** et lance les dés, puis déplace son pion en fonction du résultat **dans le sens des aiguilles d'une montre**. S'il n'obtient que des faces

noires ou 1 sahé (marque verte), il rejoue. Sinon, il passe la main à l'adversaire.

À son tour, l'équipe ou le joueur du pion **vert** dépose le pion sur la première case **à droite de la rivière sud** et lance les dés, puis déplace son pion en fonction du résultat **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre**.

Les joueurs sont obligés de jouer, quel que soit le résultat obtenu.

Quand un joueur ou une équipe **rejoint ou dépasse** son point de départ, **le premier tour est terminé**. Son adversaire lui donne **un jeton de mise et remet son pion au départ**, puis la partie continue normalement. Si le joueur qui a terminé son tour avait obtenu un sahé ou seulement des faces noires, il rejoue. Dans le cas contraire, il laisse son pion sur sa position et c'est à l'adversaire de lancer les dés.

La partie se termine quand un des joueurs ou une des équipes **n'a plus de jetons de mise**. L'adversaire est déclaré vainqueur.

Résumé :

- **tomber dans une rivière oblige à remettre son pion au point de départ et fait perdre un jeton de mise,**
- **tomber dans un ravin fait passer un tour,**
- **se faire capturer par l'adversaire fait repartir au départ et perdre un jeton de mise,**
- **faire un tour complet fait gagner un jeton de mise,**
- **le sahé ou 0 face blanche permet de rejouer.**