

## YOTE

## AFRIQUE

**A partir de :** 10 ans

**Effectif +/- :**

2 minimum

**Durée :** 15 min

**Epoque / Pays / Type :**

?/Afrique occidentale/ stratégie

**Historique :**

Ce jeu de stratégie par affrontement se joue, comme la plupart des jeux des pays pauvres, avec des éléments naturels (bâtons, cailloux...) sur des « plateaux » tracés ou creusés dans le sol.

**But du Jeu :**

Capturer tous les pions de l'adversaire

**Matériel :**

Un quadrillage de 6 × 5 cases, 12 pions d'une couleur et 12 pions d'une autre couleur

**Déroulement**

Au début de la partie, tous les pions de chaque joueur sont en dehors du jeu.

**/ Règles :**

À son tour de jeu on peut soit :

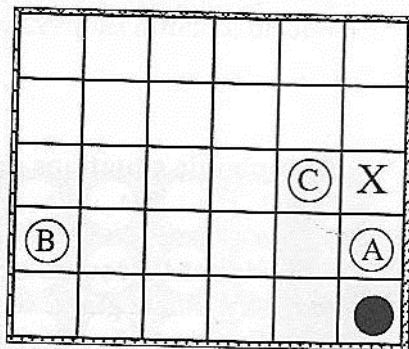
- ✚ poser un pion dans une case vide
- ✚ effectuer un déplacement d'une case en ligne droite (pas en diagonale)
- ✚ faire une prise.

**la prise :** Elle se fait en sautant par-dessus un pion adjacent, comme aux dames ou à l'alquerque. On ne saute qu'un seul pion à la fois, mais chaque prise permet de retirer un autre pion adverse parmi ceux situés sur le plateau.

**Fin du jeu :** la partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de pions ou lorsqu'à son tour de jeu un joueur ne peut bouger aucun de ses pions. Il a alors perdu.

**exemple :** le pion noir peut prendre le pion blanc A, en se déplaçant sur la case marquée d'une croix. Il ne peut pas sauter par-dessus le pion C. Il retire ensuite un autre pion de son choix, le B ou le C. (Voir Fig. 1).

**Variante :** -



# YOTTE

