

## AWITHLAKNANNAI

## DES AMERIQUES

**A partir de :** 10 ans      **Effectif +/- :** 2 joueurs  
**Durée :** 10 min      **Epoque / Pays / Type :** Post-colombienne / adaptation d'un jeu Espagnol par les indiens Zuuis (Nouveau-Mexique) / Stratégie

**Historique :** Ce jeu est une adaptation américaine du jeu de l'Alquerque d'après R.C. BELL, historien américain des jeux. Il fut introduit par les colons européens du XVI<sup>e</sup> siècle. Les Indiens *Zuuis* auraient adapté ce jeu à leur culture en en modifiant le plateau. Le plateau amérindien représentait un combat de serpent (kolowis), en référence à leur mythologie. Il existe en deux versions (25 août 47 points). On aurait retrouvé sur les toits-terrasses des maisons des indiens Zuuis, des plateaux gravés dans la pierre.

**But du Jeu :** Prendre tous les pions de l'adversaire.

**Matériel :** Un plateau avec un diagramme de 25 cases. Vous pouvez vous le fabriquer en photocopiant le modèle (Fig. A). il suffira alors de le coller sur un carton, de le colorier puis de le plastifier.

12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre couleur. Fabriquer vos pions en bois, Patassé, papier mâché, terre... Ou récupéré des capsules de bouteilles, des boutons...

**Déroulement / Règles :** **Position de départ :** chacun plaçait pions sur les cases de départ (Fig B). On qui ressort pour savoir qui commence.




### À son tour de jeu :

Les pions se déplacent d'un point à un autre voisin, en suivant une ligne. On peut :

-  soit déplacer un pion,
-  soit faire une prise, en sautant par-dessus un pion adverse.

### Prise de pions : (fig. C)

Pour réaliser une prise de pions il faut :

-  que le pion adverse soit sur un point voisin,
-  que le point d'arrivée soit vide,
-  que le saut se réalise en ligne droite (même type de prise qu'aux Dames).

On peut enchaîner plusieurs prises avec le même pion en changeant ou non de direction.

### Interdictions :

On ne peut pas faire de prise si on ne saute pas en ligne droite comme c'est le cas aux extrémités.

Si un joueur ne réalise pas une prise (ou le maximum de prises possibles), son pion peut alors être « soufflé » pour son adversaire, c'est-à-dire retiré du jeu.

### Fin du jeu :

Le joueur qui a pris tous les pions de son adversaire a gagné.

**Variante :** -

**Le plateau de jeu / outils :**

Fig. A :

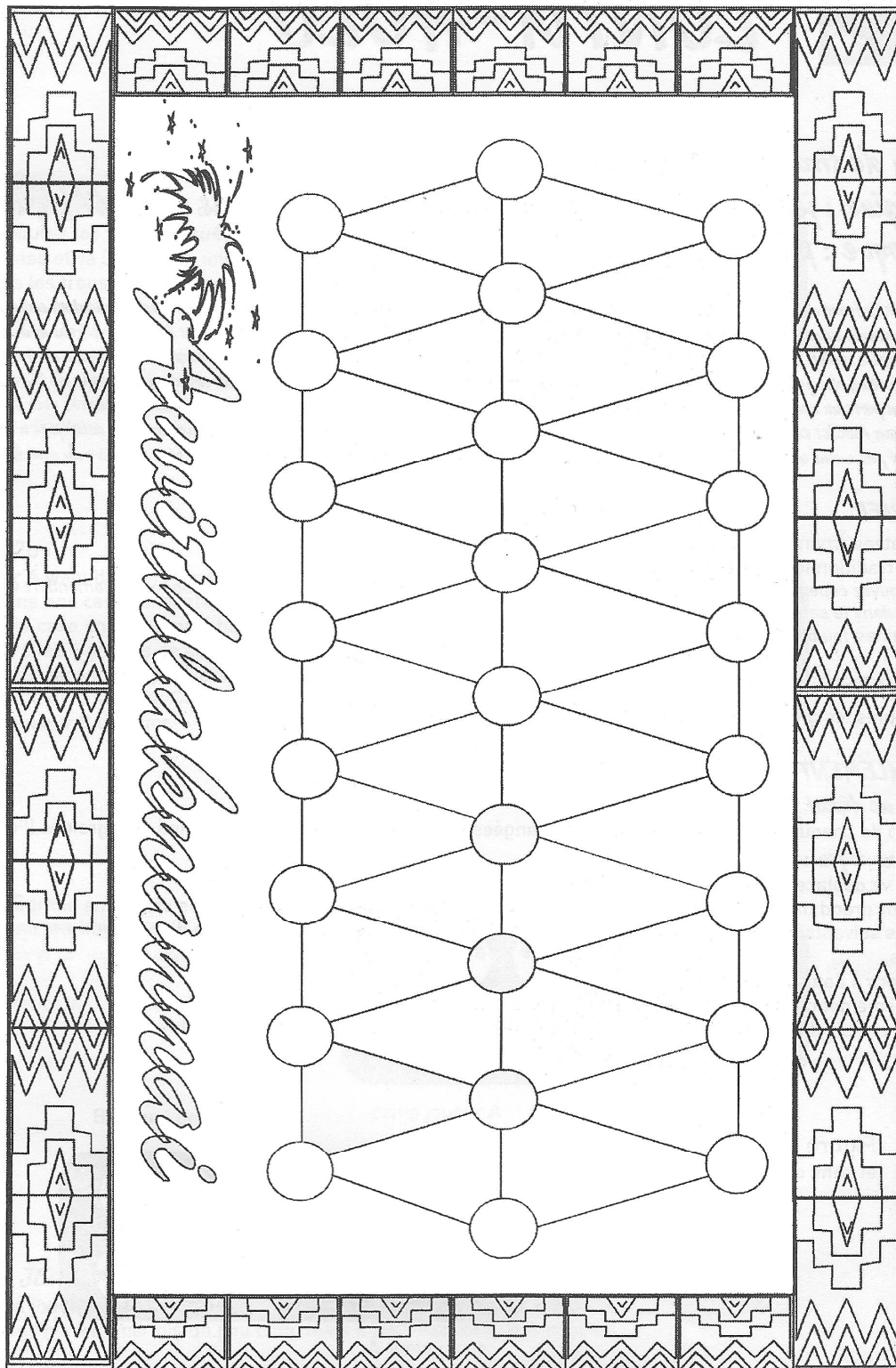
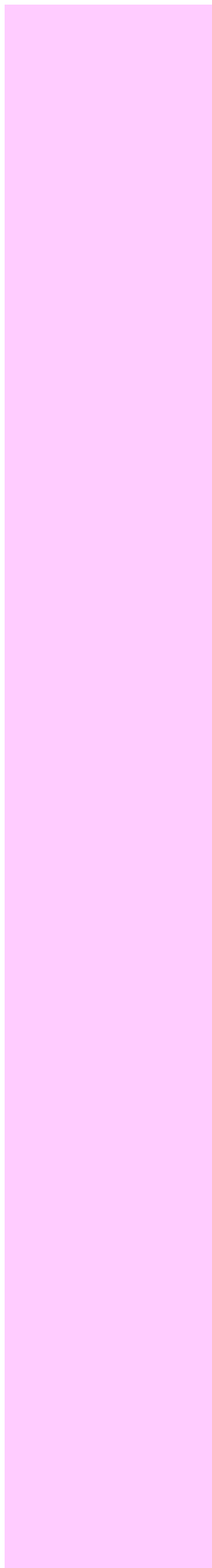
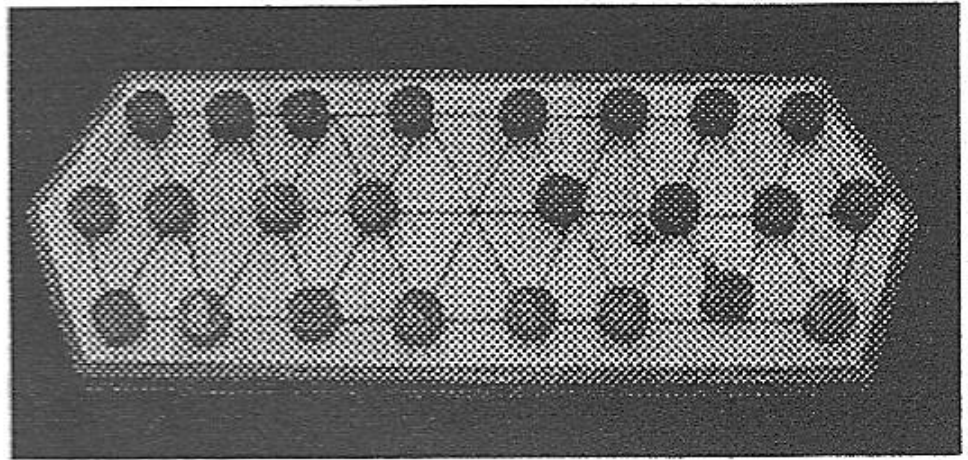


Fig. B :



position de départ

Fig. C :



type de prise