

LE ZOHN AHL

DES AMERIQUES

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

2 équipes de 2 Joueurs

Durée :

15 min

Epoque / Pays / Type :

Probablement précolombienne / Indiens Kiowa (Oklahoma) / Hasard

Historique :

Ce jeu est de la même famille que le [PATOL](#). il était pratiqué par les femmes et les filles kiowa de l'Oklahoma, aux États-Unis, il se joue entre deux équipes de deux joueurs sur le plateau (fig. A), mais vous pouvez y jouer avec votre plateau de [PATOL](#).

But du Jeu :

Etre la première équipe à gagner tous les jetons.

Matériel :

Un plateau de Zhon Ahl été traditionnellement de 36 petites pierres disposées sur un tapis avec une pierre plate au centre (Ahl). Pour fabriquer ce jeu, tout autre matériel est possible (bois et Pirot gravure, cartons, tissu, puis, éléments naturels ou simplement tracés sur le sol à la craie avec un bâton dans la terre, etc.).

4 dés à 2 faces. Traditionnellement, ce sont les baguettes de bois : trois avec une marque rouge (guadal) sur le côté plat et une à marque verte (sahe) plus une étoile sur le côté convexe. les des peuvent être aussi réalisé avec des cailloux plats peints, des cauri, des pièces de monnaie...

1 pion par équipe (caillou peint, capsule de bouteille, en bois sculpté, etc.)

4 jetons par équipe pour compter les points. (Coquillages, cailloux, haricots...)

Déroulement / Règles :

Position de départ :

Une équipe met son pion en jeu par la pierre située à gauche de la rivière Sud et tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, tandis que l'autre entre par la pierre située à droite de la rivière Sud et tourne donc dans le sens inverse. On tire au sort l'équipe qui commence. (voir fig. A).

A son tour de jeu :

Chaque équipe prend en main les bâtonnets et les laisse tomber sur la pierre centrale puis avance son pion du nombre de pierres indiquées par le schéma (Fig. B). On est toujours obligé de jouer et on ne peut pas changer sens.

Cas particulier :

- ✚ si un pion tombe dans la rivière nord ou sud, il recommence au départ et l'équipe donne un jeton aux adversaires.
- ✚ Si un pion tombe dans un ravin ou une rivière l'équipe perd un tour de jeu.
- ✚ Si un pion tombe sur le pion adverse, ce dernier est renvoyé au départ et son équipe donne un jeton aux adversaires.

Fin d'un tour de plateau :

Le tour du plateau est réalisé dès que son pion franchit la rivière sud. L'équipe qui finit en tête le premier tour reçoit alors un jeton de l'équipe adverse. Si le lancer amène le pion plus loin que la première pierre, le deuxième tour est ainsi entamé. L'équipe qui franchit en tête le deuxième tour reçoit un jeton de l'équipe adverse et ainsi de suite à chaque tour.

Fin du jeu :

Le jeu est gagné quand une équipe a gagné tous les jetons. Vous pouvez aussi décider de jouer en un nombre de tours déterminés ou en un temps déterminé : l'équipe qui aura le

plus de jetons gagnera la partie.

Variante

:
Le
plateau de
jeu / outils
:

Fig. A :

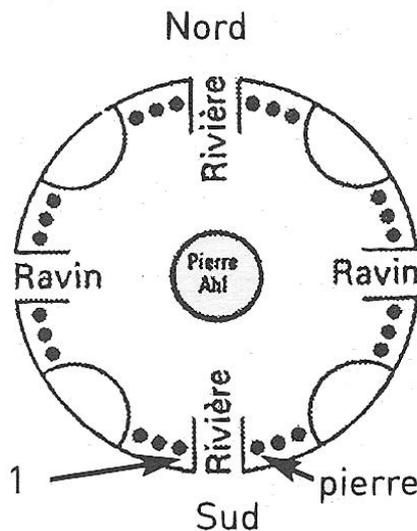


Fig. B :

Tirage des dés

- 1 PLAT* = 1 point et si c'est le sahe**, on garde la main
- 2 PLATS = 2 points et si le sahe en fait partie, on garde la main
- 3 PLATS = 3 points et si le sahe en fait partie, on garde la main
- 4 PLATS = 6 points et on garde la main
- 0 PLATS = 10 points et on garde la main

* un plat = face plate du dé visible

** le sahe = dé avec marque verte

(les 3 autres dés ont une marque rouge)