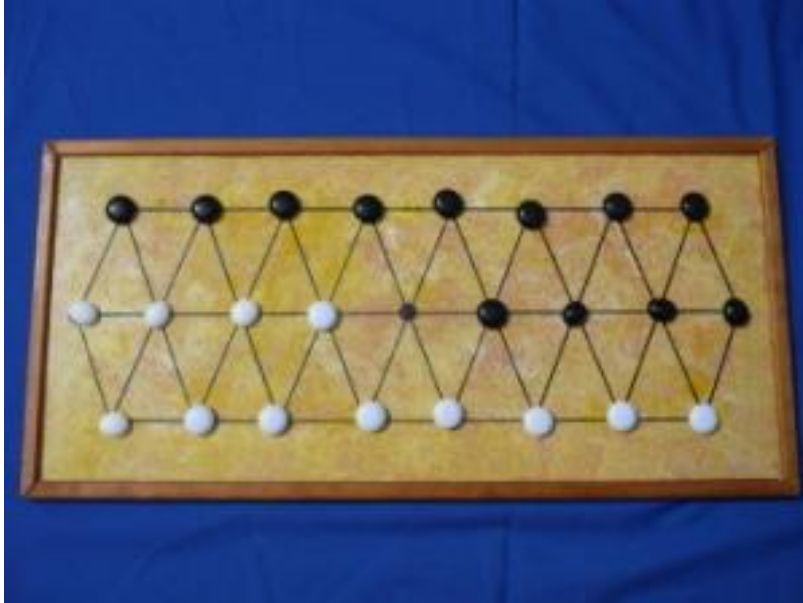


# AWITHLAKNANNAÏ

**Nouveau Mexique : Indiens Zunis, 16e siècle — 2 joueurs**

*L'époque de ce jeu amérindien reste incertaine. D'après des travaux d'historiens, il s'agirait d'une adaptation amérindienne du jeu d'Alquerque, apporté par les colons européens au 16<sup>e</sup> siècle.*



**Âge**

*À partir de 8 ans*

**Durée**

*20 min 03*

**But du jeu**

*Prendre tous les pions de l'adversaire.*

## **Matériel**

*1 plateau de 25 cases – 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre couleur.*

## **Mise en place**

*Chaque couleur occupe la moitié du terrain en laissant la case centrale vide (voir photo).*

## **Déroulement**

*À chaque tour de jeu, un joueur peut, soit déplacer un de ses pions, soit manger un pion adverse.*

*Les pions se déplacent d'une case à une autre, reliée par une ligne. La case d'arrivée doit être libre.*

*Les pions mangent un pion adverse en sautant par dessus (comme au jeu de Dames) : Pour cela, il faut que le pion qui mange soit placé immédiatement à côté du pion mangé et que la case d'arrivée soit vide. Un pion mangé est retiré du jeu.*

*Les prises se font sur une ligne droite : il n'est donc pas possible de manger aux extrémités.*

*(suite au verso)*

*Un même pion peut manger plusieurs pions adverses d'un même coup, en rebondissant entre chaque prise. Il peut changer de direction entre chaque prise.*

*Pénalité « souffler n'est pas jouer » : Une prise possible est obligatoire, sauf si une autre prise est effectuée à la place. (Si une prise permet de capturer plus de pions qu'une autre, c'est celle qui rapporte le plus de pions qui est obligatoire).*

*Lorsqu'à son tour de jeu un joueur oublie (volontairement ou non) de manger un pion adverse, il se voit retirer le pion qui aurait pu manger. Par cette règle, on peut obliger son adversaire à effectuer des déplacements qui deviennent dommageables...*



## **Fin de partie**

*La partie s'arrête quand un joueur a mangé tous les pions adverses.*