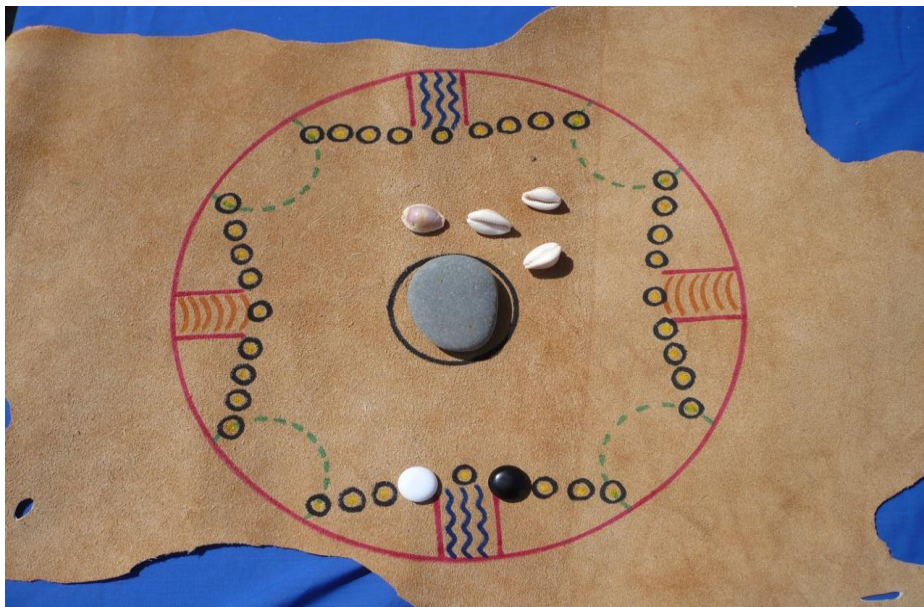


ZOHN AHL

Indiens Kiowa de l'Oklahoma, probablement à l'époque précolombienne
2 ou 4 joueurs par équipes de 2



Âge

À partir de 7 ans

Durée

9 min 43

But du jeu

Gagner tous les jetons
en faisant des tours
complets.

Matériel

1 plateau (ou un tapis avec 36 pierres plus 1 grosse au centre, le « Ahl »)
4 dés-bâtons, avec chacun un côté noir et un côté blanc (ou un côté plat et un côté arrondi), dont 1 côté blanc (ou plat) marqué – 2 pions – 8 jetons.

Mise en place

La grosse pierre, le « Ahl », est placée au centre. Un couloir (constitué de 2 traits opposés) est un « ravin ». L'autre couloir est une « rivière », avec son côté « Nord » et son côté « Sud ».

Chaque joueur ou équipe prend son pion. La première équipe place son pion sur la pierre située à gauche de la « rivière sud », et va tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. L'autre équipe place son pion sur la pierre à droite de la rivière sud, et va tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déroulement

Chaque joueur lance à son tour les bâtonnets, pour savoir de combien de pierres il peut avancer son pion :

o●●● :	1 pierre (et on rejoue si ø)
oo●● :	2 pierres (et on rejoue si ø)
ooo● :	3 pierres (et on rejoue si ø)
oooo :	4 pierres (et on rejoue)

Le bâtonnet marqué (ø) permet de rejouer

(suite au verso)

Ravins et rivières :

Les pions passent par les rivières et les ravins, qui comptent pour 1 pierre.

Si un pion termine sa course dans une rivière, il doit retourner au départ, et payer 1 jeton à l'autre équipe.

Si un pion termine sa course dans un ravin, il perd 1 tour.

Prises :

Un pion prend un pion adverse s'il finit sa course sur un même emplacement. Il le renvoie alors à son départ, et lui prend un jeton.

Tours de pistes :

Quand le premier pion arrive au bout de son parcours, le premier tour de piste est terminé. Le gagnant du tour de piste gagne un jeton.

Si un jet de bâtonnet amène un pion à dépasser sa case de départ, le pion poursuit son déplacement et entame son tour suivant.



Fin de partie

La partie s'arrête quand une équipe n'a plus de jeton. L'autre équipe a alors gagné.