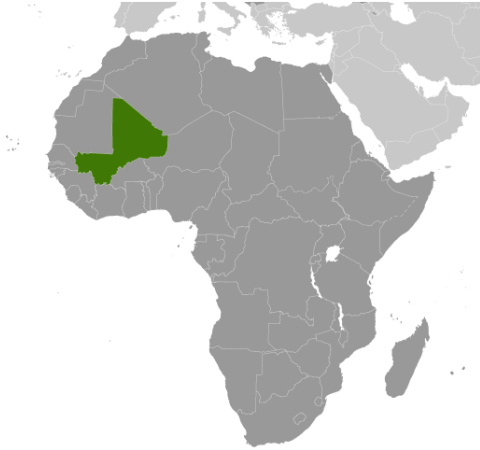


WALI



Présentation :

Ce jeu de stratégie vient du Mali. Il symbolise, à lui tout seul, la dureté d'existence de ces populations, tant il est vrai, ici plus qu'ailleurs, que bien souvent le sort se plaît à défaire en un tour de main ce que l'homme s'est patiemment évertué à bâtir. Ce jeu est une véritable école de la vie.

Matériel nécessaire : Un damier 30 cases (6x5), chacun des joueurs disposant de 12 pions.

Règle du jeu :

En début de partie le damier est vide, les joueurs tirent au sort la couleur de leurs pions.

Le but du jeu est de capturer tous les pions de l'adversaire, en réalisant des alignements de 3 pions avec ses propres pièces.

Déroulement de la partie :

La pose : Chaque joueur, à tour de rôle, doit poser une de ses pièces sur une case vide, jusqu'à ce que la totalité des pièces soit placée.

Attention, un joueur ne peut pas poser plus de deux pièces alignées à la suite, sur une même ligne verticale ou horizontale.

Les déplacements : une fois que toutes les pièces ont été déposées, les déplacements ne peuvent être réalisés que vers une case libre. De droite à gauche, de gauche à droite, de haut en bas ou de bas en haut, mais jamais en diagonale. Chaque joueur, jouant à tour de rôle et ne pouvant se déplacer que d'une case à la fois, doit essayer de réaliser un alignement de 3 pièces, suivant une ligne verticale ou horizontale, jamais une diagonale.

La capture : Dès qu'un alignement est réalisé par un des joueurs, cela lui donne alors le droit de capturer une des pièces de son adversaire, qu'il peut choisir où il veut, et ainsi l'éliminer du damier. Cet alignement, s'il reste en l'état au tour suivant, ne donne pas droit à une nouvelle capture. Il doit pour cela être au préalable démonté et éventuellement reconstitué, pour permettre une nouvelle prise. Une figure qui se monte et démonte à répétition, s'appelle « Cheval simple ». Si une telle figure permet à chaque fois qu'elle se démonte, de plus, de remonter automatiquement un autre alignement, elle prend alors le nom de « cheval double ».

La partie est gagnée par celui qui arrive à capturer tous les pions de son adversaire.

