

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Yoté

Le Yoté a été classé parmi les "meilleurs jeux pour l'enfance" par le comité international de l'UNICEF, car c'est un jeu qui favorise le développement de la sagacité et le sens de l'observation. La moindre erreur peut renverser toute la partie !



Le Yoté est très joué dans toute la région de l'ouest de l'Afrique et particulièrement au Sénégal, où les joueurs et les spectateurs font des paris. Dans certains pays africains, les jeux de stratégies comme le Yoté ou le Mancala (jeux des semailles), sont très ancrés dans les traditions. Les tactiques de jeu sont de véritables secrets de famille passés de génération en génération. Les enfants sont initiés lorsqu'ils sont en âge de démontrer leurs capacités pour le raisonnement stratégique. Dans certaines tribus ce jeu est réservé aux hommes et est parfois utilisé pour régler les conflits entre eux.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente un plateau tracé dans le sable, comme les enfants ont coutume de le faire dans les pays africains. Les dessins qui illustrent des personnes et des symboles sont d'inspiration marocaines.



Le jeu

- C'est un jeu d'affrontement stratégique pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau de 30 cases avec 12 pièces claires et 12 pièces foncées.

Objectif

Capter ou bloquer toutes les pièces de l'adversaire.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et pose ses pièces en dehors du plateau (fig.01).
- Les joueurs déterminent celui qui commence.
- Chacun leur tour, les joueurs peuvent soit poser une pièce sur une case de leur choix, soit déplacer une pièce déjà posée sur le plateau.



fig.01

Mouvements

Les pièces se déplacent d'une case en direction à une case vide sur les cotés, dans le sens horizontal ou vertical, mais jamais en diagonal.

Capture

- La capture se fait par saut, comme au jeu de Dames. La pièce qui capture doit partir de la case adjacente à la pièce capturée et atterrir, en ligne droite, sur l'autre case adjacente qui doit être vide (fig.02).
- La pièce capturée est retirée du plateau et celui qui a fait la capture obtient, en plus, le droit d'exclure n'importe quelle autre pièce de son choix qui se trouve sur le plateau. Ainsi, à chaque capture, sont exclues 2 pièces du plateau (fig.02).
- La capture n'est pas obligatoire.
- Si celui qui se fait capturer une pièce, n'a pas d'autres pièces en jeu sur le plateau, son adversaire ne pourra pas lui réclamer la deuxième pièce au tour suivant.

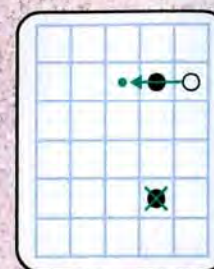


fig.02

Capture multiple

- Un joueur peut capturer plusieurs pièces adverses avec une même pièce, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de conditions de capturer.
- Au cours d'une capture multiple, il est obligatoire, après chaque capture, de retirer la seconde pièce pour pouvoir poursuivre les autres captures.
- Il est permis de retirer une pièce qui permette la capture d'une autre pièce. Par exemple dans la (fig.03a), le joueur des pièces claires effectue une capture qui lui ouvre la voie pour réaliser une autre capture avec la même pièce (fig.03b), permettant ainsi la capture de 4 pièces (fig.03c).

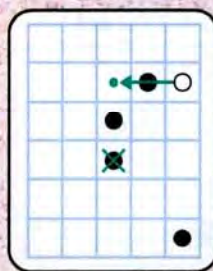


fig.03a

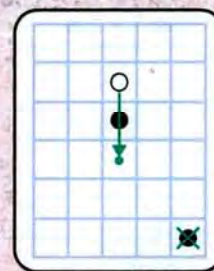


fig.03b

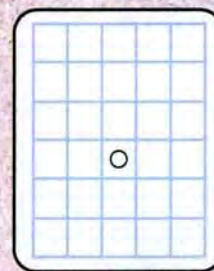


fig.03c

Fin de partie

- Gagne celui qui capture toutes les pièces de l'adversaire ou qui réussit à toutes les bloquer.
- Lorsque toutes les pièces ont été placées et qu'au terme de 10 tours, il n'y a pas eu de captures, gagne celui qui a réalisé le plus de captures.
- On déclare la partie nulle, lorsque les joueurs ont un nombre égale de pièces en jeu (au maximum 3 pièces) et qu'il n'y a plus de captures possibles.

Variante du Yoté : Choko

Le Choko vient de Gambie et suit les mêmes règles que le Yoté, mais on ajoute le privilège de pouvoir se déplacer en sautant par-dessus ses propres pièces, autant de fois que possible. Ce type de déplacement peut, ou non, se terminer par la capture d'une ou plusieurs pièces de l'adversaire. Par exemple dans la (fig.04a), la pièce claire commence par sauter par-dessus deux autres pièces claires. Puis, elle capture une pièce noire, obtenant le droit de retirer une seconde pièce. L'exclusion de cette dernière ouvre la voie à une seconde capture (fig.04b), qui résultera par la prise d'une autre pièce. Au total, le joueur des pièces claires aura capturé 4 pièces noires (fig.04c).

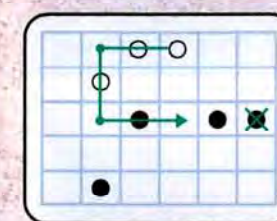


fig.04a

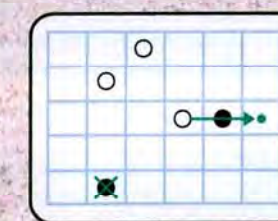


fig.04b

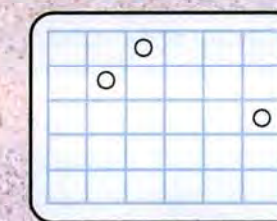


fig.04c

Variante de jeu : Wali

Le Wali vient du Mali, dans l'ouest africain. C'est un jeu de positionnement comme le Moulin dont l'objectif est de réaliser des alignements de 3 pièces. Au départ, la mise en place des pièces est déterminante.

- Chacun leur tour, les joueurs posent une pièce sur une case de leur choix, jusqu'à ce que les 24 pièces soient toutes posées. Durant cette phase de mise en place, il n'est pas permis de réaliser des alignements de 3 pièces.
- Une fois la mise en place terminée, les joueurs déplacent chacun leur tour une pièce d'une case, dans le sens horizontal ou vertical.
- L'objectif est de former des alignements de 3 pièces, l'une à côté de l'autre, dans le sens vertical ou horizontal. Une fois réalisé un alignement on peut retirer n'importe quelle pièce de l'adversaire (fig.05).
- Il n'est pas permis d'aligner plus de 3 pièces sur une même ligne.
- Il est possible de défaire un alignement pour le reformer au tour suivant, c'est le "Cheval Simple". Il est également possible de défaire un alignement pour en créer un autre juste à côté, c'est le "Cheval Double", voir les deux exemples de la (fig.06).
- Si, par le déplacement d'une pièce, on réalise à la fois 2 alignements (en L) ou 3 alignements (en T), on ne retire qu'une seule pièce.
- Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs n'a plus que 2 pièces.

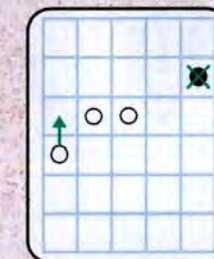


fig.05



fig.06

Variante du Wali : Bolotondou

Le Bolotondou, joué au Togo, obéit aux mêmes règles que le Wali, mais on tente d'aligner seulement 2 pièces. Ainsi, on veillera à ne peut aligner 2 pièces durant la phase de mise en place et durant le jeu on ne pourra pas aligner plus de 2 pièces sur une même ligne.