

Règle du jeu Wali

Le jeu se déroule en deux temps: la pose des pièces puis, les déplacements et les prises.

La pose

C'est la phase cruciale du jeu puisqu'elle détermine en grande partie le résultat final. Posez le plateau de jeu au centre de la table. Un joueur prend les 12 pions d'une couleur l'autre les 12 autres. A tour de rôle, les joueurs posent une à une leurs douze pions dans les cases de leur choix. Ils doivent toutefois respecter la règle suivante: il est défendu de mettre plus de deux pions à la suite l'un de l'autre sur une même ligne, horizontale ou verticale (à la fin de cette manche un joueur ne peut donc pas avoir d'alignement de plus de 2 pions).

Au cours de cette phase les pions ne peuvent être déplacés.

Quand les joueurs ont disposé leurs pions, 6 cases restent vides.

Les déplacements et prises.

A tour de rôle, chaque joueur doit déplacer un de ses pions, d'une case horizontalement ou verticalement (mais pas en diagonale). Le but de ces déplacements, qui permettent les six cases restées vides, est d'aligner trois pions, ou plus, horizontalement ou verticalement. Le joueur qui réalise cet alignement peut alors choisir un pion quelconque de son adversaire et l'éliminer définitivement du jeu.

Il est possible de "détruire" l'un de ses alignements, en manœuvrant un des pions qui le composent, pour mieux le reformer au coup suivant, identique à lui-même. Et d'obtenir ainsi un nouveau gain. La disposition de pions qui permet ce processus à répétition porte le nom de "cheval simple".

Note: Un alignement de trois pions, demeurant en l'état ne donne pas droit à une nouvelle prise au tour suivant: c'est la réalisation de l'alignement qui permet l'élimination d'un pion adverse.

FIN DU JEU:

La partie prend fin quand il ne reste plus que 2 pions à l'un des joueurs, qui a bien sûr perdu.

Vous en savez suffisamment pour jouer, mais il serait dommage de ne pas parler de cette configuration privilégiée qu'est "le cheval double". Réaliser un cheval double, c'est réaliser une figure, telle qu'en déplaçant un pion, vous défaites un alignement de trois pions, mais en reformez immédiatement un autre.

Une telle configuration est un gage de victoire pour celui qui a su la créer, pour peu qu'elle reste hors d'atteinte des attaques de son adversaire.