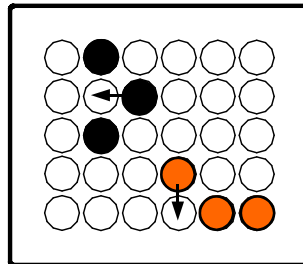


Phase 2 : Déplacement et alignement.

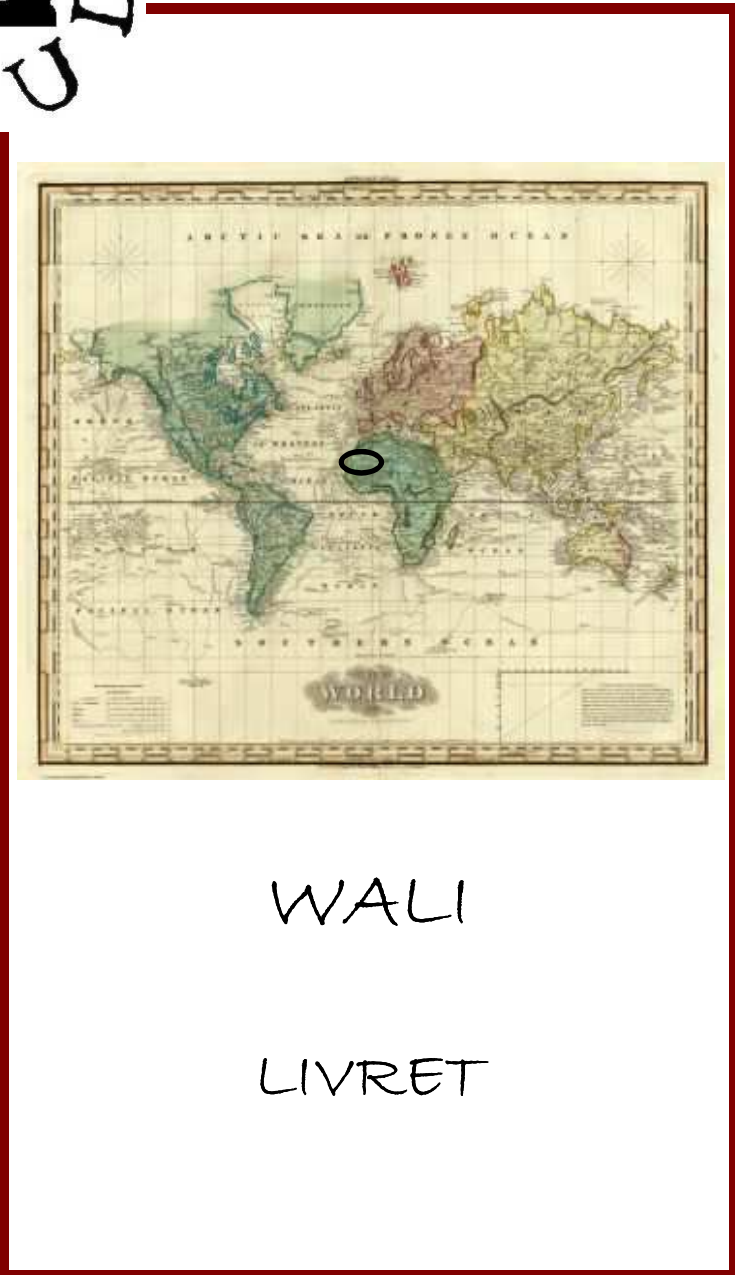
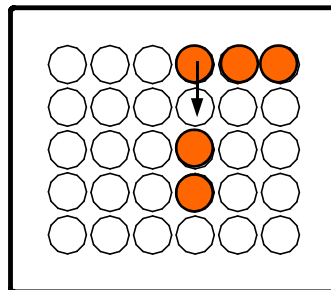
Chaque joueur, à son tour, déplace un pion horizontalement ou verticalement d'une case (jamais de diagonales). Un joueur qui réussit à aligner trois pions en continu retire une pièce de son choix à l'adversaire, le joueur qui n'a plus de pions a perdu. Laisser un alignement en place ne permet pas de prise, chaque prise est la conséquence de la réalisation d'un alignement.

Exemples d'alignements :



Le fait de défaire un alignement pour le refaire au coup suivant se nomme Cheval simple.

Coup nommé cheval double : Défaire un alignement pour en créer un autre.



Le Wali est pratiqué au Sahara occidental, il utilise le même matériel que le Yoté.

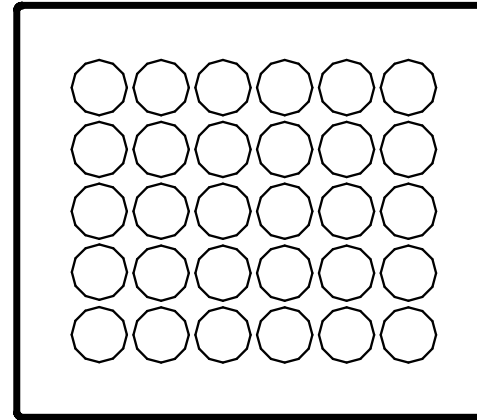
C'est un jeu dit d'arrangement, c'est à dire que la prise d'un pion adverse ne résulte pas d'une capture classique (saut, substitution, encadrement...) mais d'une position de ses pions sur la plateau.

Le wali a été décrit par Théodore Monod dans ses notes africaines.

CONTENU
1 PLATEAU EN TECK
24 PIONS EN TERRE

.Plateau

Le plateau est composé de 30 cases (6 X 5)



Chaque joueur dispose de 12 pièces , en début de partie, elles sont en dehors du plateau.

Le but du jeu est de prendre toutes les pièces de l'adversaire.

On tire au sort le joueur qui commence.

Les tours alternent entre les joueurs.

Phase 1 : La pose

Durant cette phase, les joueurs vont poser leurs pions sur le plateau un à un et alternativement .

Il est interdit de créer un alignement (horizontal ou vertical) de 3 pièces juxtaposées sur cette phase de jeu.

Lorsque toutes les pièces ont été posées, il reste six cases vides sur le plateau, la deuxième phase du jeu peut commencer.