L'igisoro

Introduction

L'**igisoro** est la **version rwandaise** d'un jeu traditionnel africain, l'**awélé**.

Ses origines se perdent dans la nuit des temps. Il se pratique à deux joueurs et les parties peuvent durer quelques minutes, parfois des heures.

Son principe simple ne doit cependant tromper personne. S'il est facile d'y jouer, il est au contraire difficile d'y gagner. L'igisoro demande une bonne maîtrise du calcul mental et une excellente anticipation pour pouvoir prévoir et calculer plusieurs coups à l'avance.

A ce titre, il constitue un excellent jeu à pratiquer dès l'école primaire. Il peut être réalisé à peu de frais avec des pots de yoghourt ou des cartons d'oeufs, avec des petits cailloux.

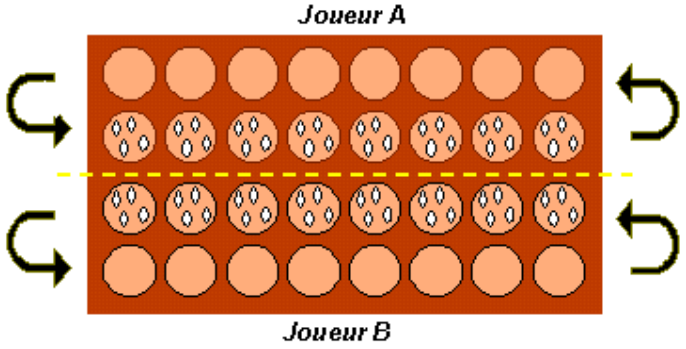
Description du jeu

L'igisoro est constitué d'une plaque de bois rectangulaire, creusée de quatre rangées de huit cavités. Certains modèles sont pliables, pour faciliter le rangement et le transport sans risque de perdre les pions, qui sont au nombre de 64. Ces pions sont généralement constitués par des cailloux ou des billes.

Chaque joueur reçoit 32 pions au début du jeu. Le but de la partie est de prendre tous les pions de l'adversaire.

Zones et sens de jeu

Les joueurs se placent de part et d'autre de la plaque de jeu. Le camp de chaque joueur est constitué par les deux rangées qui se trouvent de son côté. On joue dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre (sens anti-horlogique).

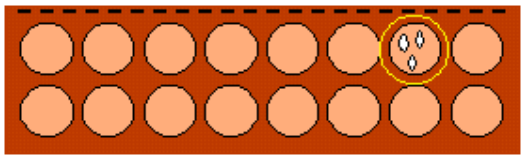


Les cavités des deux rangées centrales reçoivent quatre pions chacune. Le premier joueur est tiré au sort. Les parties suivantes sont commencées par le vainqueur de la partie précédente.

Les déplacements

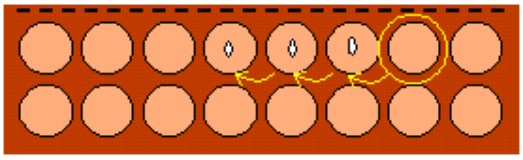
Nota Bene : Pour les explications qui suivent, seule la zone du joueur B sera considérée.

A chaque tour, le joueur prend **tous les pions** d'une cavité au choix de **sa zone** de jeu. Ensuite, en se déplaçant dans le sens anti-horlogique, il va semer ses pions, un à un, dans les cases suivant directement la case d'origine du mouvement. On ne sème de pions que dans sa propre zone de jeu, jamais chez l'adversaire.



Joueur B

Le joueur B prend les 3 pions



Joueur B

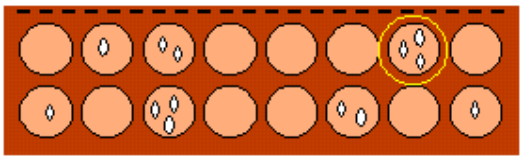
Le joueur B dépose les 3 pions, un à un, dans les cavités suivant la cavité d'origine.

A ce stade, le joueur B sera dans l'une des 3 situations suivantes :

- A. Fin de mouvement
- B. Poursuite de mouvement
- C. Poursuite de mouvement avec prise de pions

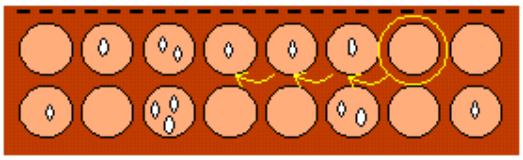
A. Fin de mouvement

La cavité d'arrivée du dernier pion était vide. Le déplacement terminé, elle ne contient qu'**un** pion. Le tour de jeu est **terminé**.



Joueur B

Situation au début du tour de jeu.



Joueur B

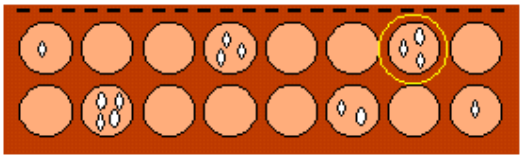
Le joueur B déplace ses 3 pions. Le dernier pion arrive dans une cavité vide : le mouvement est terminé.

B. Poursuite de mouvement

La cavité d'arrivée du dernier pion contenait au moins 1 pion. Le mouvement terminé, elle en contient donc au moins 2.

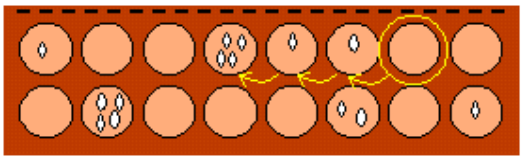
Dans ce cas, le déplacement doit être poursuivi, sauf si l'on est dans le cas de la prise de pion qui est détaillé au point suivant.

Pour continuer le déplacement, le joueur B prend tous les pions de la cavité d'arrivée et recommence un mouvement complet. La cavité d'arrivée est donc devenue cavité d'origine d'un nouveau déplacement. Cette opération peut se dérouler plusieurs fois d'affilée, sans limite.



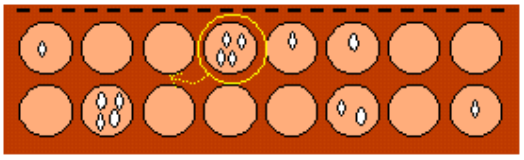
Joueur B

Situation au début du tour de jeu.



Joueur B

Le joueur B déplace ses 3 pions. Le dernier pion arrive dans une cavité qui contenait déjà 3 pions.



Joueur B

La cavité d'arrivée devient cavité d'origine d'un nouveau mouvement.

C. Poursuite de mouvement avec prise de pion

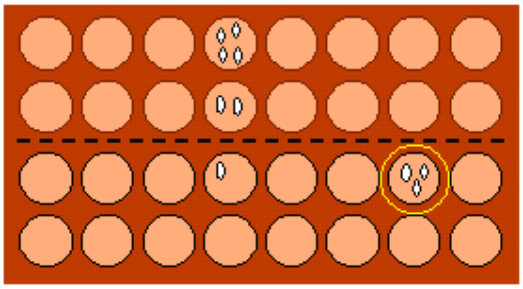
La cavité d'arrivée du dernier pion contenait **au moins 1 pion**. Le mouvement terminé, elle en contient donc au moins 2.

Si la cavité d'arrivée est dans la **rangée centrale** et que les 2 cavités adverses opposées à cette cavité d'arrivée contiennent **chacune** au moins un pion, le joueur B prend les pions de

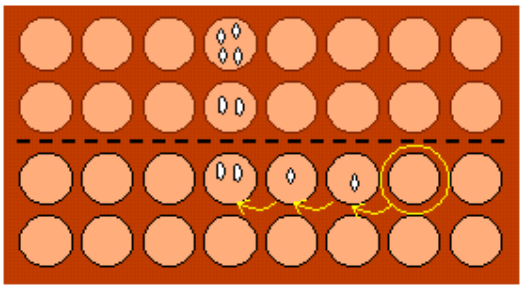
ces deux cavités adverses.

Il va ensuite semer ces pions, dans le sens de jeu, un à un, dans les cases suivant directement la case d'origine.

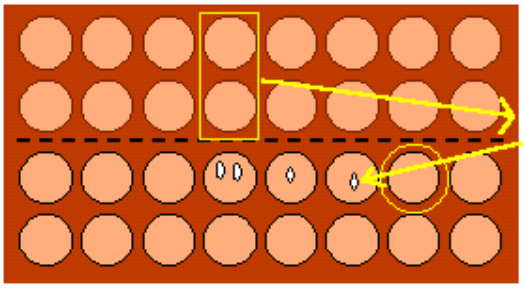
On est **obligé** de prendre.



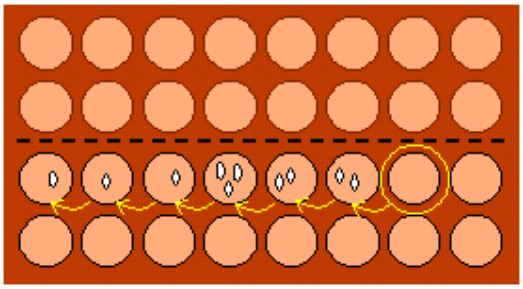
Situation au début du tour de jeu.



Le joueur B déplace ses 3 pions. Le dernier pion arrive dans une cavité qui contenait déjà au moins 1 pion. Les 2 cases adverses opposées contiennent chacune au moins 1 pion.

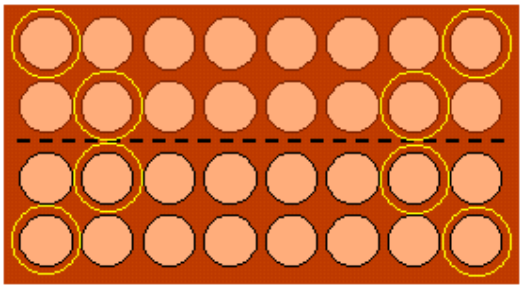


Le joueur B prend les pions adverses et les sème chez lui, à partir de la cavité d'origine du déplacement.



La fin de ce déplacement peut à nouveau offrir une des trois possibilités : fin de mouvement, poursuite du mouvement, poursuite du mouvement avec prise..

Cas particulier



Le sens de jeu doit toujours être respecté, sauf si la case d'origine est l'une des cavités entourées sur le schéma ci-contre.
Ces cavités donnent le choix du sens de mouvement.
Le sens choisi doit être conservé dans les déplacements et les prises, durant tout le tour .

Le sens normal est repris au tour suivant, sauf si l'on repart à nouveau d'une de ces cases.