

AWALE

But du jeu :

S'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte.

Préparation :

Le plateau est placé horizontalement entre les deux joueurs.

Chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous devant lui.

Les Greniers (trous plus grands à chacune des deux extrémités) ne comptent pas comme des trous, ils ne servent qu'à ranger les graines des joueurs. Le grenier d'un joueur se situant à sa droite.

Déroulement d'une partie d'awalé :

Le 1er joueur prend toutes les graines de l'un des 6 trous se trouvant de son côté et en dépose une dans chacun des trous suivants celui qu'il a vidé (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre)

Capture : si la dernière graine est déposée dans un trou de l'adversaire comportant 2 ou 3 graines, le joueur les capture. Les graines capturées sont alors sorties du jeu (grenier) et le trou est laissé vide.

Rafle : Lorsqu'un joueur s'empare de 2 ou 3 graines, si la case précédente est dans son camp et contient également 2 ou 3 graines, elles sont capturées également. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur arrive à son camp ou jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de graines différent de deux ou trois.

Boucle : Si le nombre de graines prises dans un trou de départ est supérieur à 11, le tour est bouclé et la case de départ est sautée (donc toujours laissée vide).

Affamer : Un joueur n'a pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp adverse.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp (et ne peut donc plus jouer). L'adversaire capture alors les graines restantes.