AWALE

REGLES DU JEU :

Une partie d'Awalé se joue à tour de rôle. Chaque joueur se place devant l'une des rangées de six cases : son camp. Chacun débutant avec quatre graines dans chacune des cases (soit 24 graines). Le premier joueur prend les quatre graines (un lot appelé semis) dans la case de son choix et les distribue une à une dans les cases suivantes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Et ainsi de suite. Toutefois, si le semis repasse par la case dans laquelle il été prélevé, le joueur doit sauter cette case sans y poser aucune graine. Pour mener à bien une partie d'Awalé, il faut respecter les règles suivantes

Dans le jeu d'Awalé, la prise simple survient lorsqu'un joueur est obligé de poser la dernière graine de son semis dans le camp adverse. Si cette case contient une ou deux graines au départ, le joueur prend ces graines et celle qu'il devait y déposer.

La prise multiple découle de la prise simple. Si la case précédant la case du camp adverse dans laquelle le joueur vient de prélever les graines se trouve aussi chez l'adversaire, il prend également les graines de la case précédente (toujours en suivant le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Comme un joueur ne peut jouer deux fois de suite, il doit se débrouiller pour que l'adversaire ait toujours des graines dans son camp. Il doit donc s'arranger pour placer certaines de ses graines dans le camp adverse pour que la partie continue. De la même façon, le joueur ne peut pas jouer un coup qui prenne toutes les graines de son adversaire. S'il y est obligé, il continue le cour de la partie, mais ne prend aucune graine.

Le gagnant d'une partie d'Awalé est celui qui a remporté le plus de graines. Le jeu prend fin lorsque l'un des joueurs n'a plus de graines dans son camp et que son adversaire n'a pas eu l'opportunité de lui en redonner.