

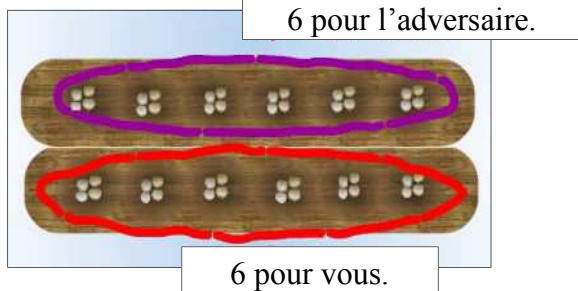
L'Awalé

Principe : Ce jeu se joue à tour de rôle. Chacun son tour, un joueur prend un tas de « graines » d'une de ses 6 cases et les distribue une à une dans les cases suivantes.

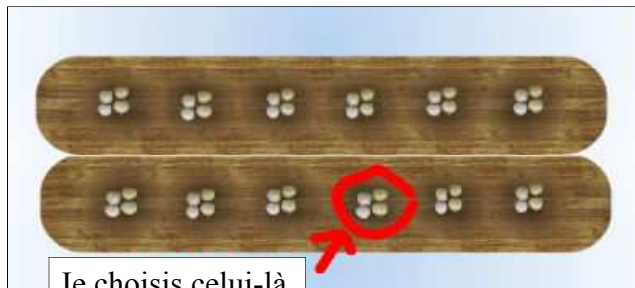
But du jeu : Récolter le maximum de graines chez l'adversaire.

1 - Le plateau : 12 cases

6 face à l'adversaire et 6 face à vous. L'objectif est de récolter le maximum de graines. Au début du jeu, chaque case contient 4 graines.

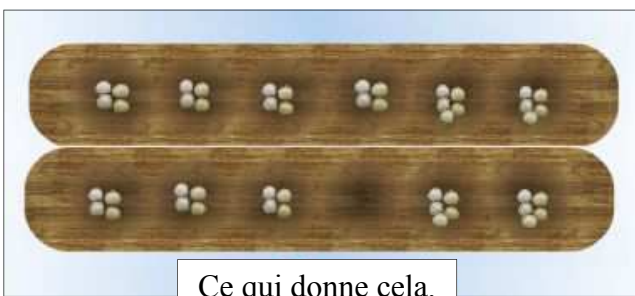


2 - Avant distribution :



On doit obligatoirement choisir des graines dans une case de son propre camp afin de les répartir en partant vers la droite.

3 - Après distribution :



Attention ! Si vous distribuez 12 graines ou plus, vous sautez votre case de départ (vous avez fait un tour complet).

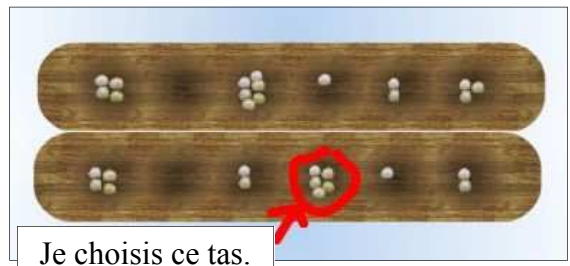
Fin de la partie

Le jeu s'arrête lorsqu'on ne peut plus jouer. S'il reste des graines, elles sont partagées entre les deux joueurs.

Le joueur qui possède le plus de graines a gagné la partie.

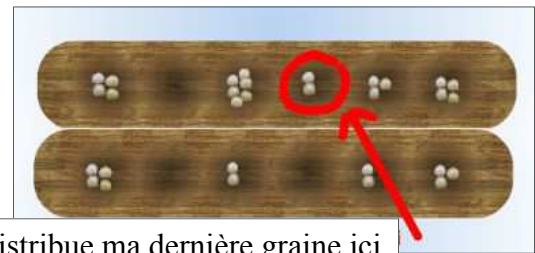
4 - Prise : Lorsque vous distribuez votre dernière graine dans une case de l'adversaire contenant 1 ou 2 graines (elle en contient donc 2 ou 3 avec la votre) vous les prenez et faites de même avec la case précédente.

Avant distribution :



5 - Après distribution :

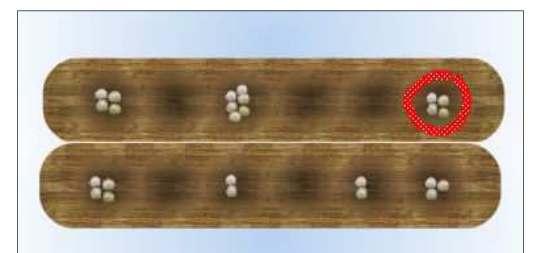
ma dernière graine forme un tas de 2 graines donc je le prends (gain = 2).



La case précédente contient aussi 2 ou 3 graines donc je les prends (gain = 2 + 3 = 5).



La case précédente contient 4 graines, je m'arrête et c'est à l'adversaire de jouer.



Attention : vous devez toujours jouer un coup qui laisse des graines à l'adversaire.