

AWALÉ

But du jeu:

Règle AWALE classique (à partir de 8 ans)

Contenu :

- 1 jeu avec 2 rangées de 6 trous

-48 graines

1/ Le but du jeu est de s'emparer d'un maximum de graines.

2/ Le terrain de jeu est divisé en 2 territoires de 6 trous chacun. Au départ, chaque trou contient 4 graines.

3/ Le joueur qui joue en premier est tiré au sort. Ensuite, chaque joueur joue à son tour. Le joueur va prendre l'ensemble des graines présentes dans l'un des trous de son territoire et les distribuer, une par une, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

4/ Si la dernière graine ainsi semée tombe dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines capturées sont sorties du jeu et le trou est laissé vide.

5/ Lorsqu'un joueur s'empare de 2 ou 3 graines, si la case précédente contient également 2 ou 3 graines, elles sont capturées aussi, et ainsi de suite.

6/ Si le nombre de graines prises dans le trou est supérieur à 11, on boucle un tour. C'est à dire qu'en semant on revient au trou de départ. Ce trou de départ est laissé vide et on continue de semer après ce trou.

7/ Affamer son adversaire est interdit et on ne peut donc jouer un coup où l'on prend toutes les graines de l'adversaire.

8/ Le jeu prend fin lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son territoire et ne peut donc plus jouer. L'adversaire capture alors toutes les graines restantes.

Règle AWALE pour débutants (à partir de 5ans)

Contenu :

- 1 jeu avec 2 rangées de 6 trous

-2 mancalas ou greniers qui se placent à la droite du jeu de chaque joueur

-48 graines

1/ Le but est d'être le premier à vider les 6 cases de son territoire.

2/ Le terrain de jeu est divisé en 2 territoires de 6 trous chacun. Au départ, chaque trou contient 4 graines.

3/ Le joueur qui joue en premier est tiré au sort. Ensuite, chaque joueur joue à son tour. Le joueur va prendre l'ensemble des graines présentes dans un trou de son territoire et les distribuer, une par une, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

4/Si en distribuant les graines, le joueur arrive à l'un des mancalas, il y dépose également une graine.

5/ Si lors d'un coup de jeu le joueur a déposé sa dernière graine dans son propre mancala (à sa droite), il a le droit de rejouer.

6/ Le joueur dont toutes les cases sont vides est le gagnant, peu importe le nombre de graines dans son mancala.

Bonne partie, amusez-vous bien!

