

## Les règles de l'Awalé.

Les règles de l'Awalé sont simples et le jeu est vraiment très facile à apprendre. Par contre, les stratégies à mettre en oeuvre pour vaincre sont redoutables ! Les règles varient d'une région à l'autre, et parfois même d'un village à l'autre... Si les règles de l'Awalé sont très diverses (et c'est ce qui fait l'intérêt incontestable de ce jeu !), voici les règles de l'Awalé commun :

**Règle 1 : But du jeu** Le but du jeu est de s'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte.

**Règle 2 : Le terrain de jeu** Le terrain de jeu est divisé en deux territoires de 6 trous chacun. Votre territoire est en bas, c'est le territoire Sud; celui de votre adversaire est au dessus, c'est le territoire Nord. Au départ dans les douze trous sont réparties 48 graines (4 par trou).

**Règle 3 : Le tour de jeu.** Chaque joueur joue à son tour, celui qui joue en premier est tiré au hasard. Le joueur va prendre l'ensemble des graines présentes dans l'un des trous de son territoire et les distribuer, une par trou, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

**Règle 4 : Capture** Si la dernière graine 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. (Le trou est alors laissé vide)

**Règle 5: Capture multiple** Lorsqu'un joueur s'empare de deux ou trois graines, si la case précédente contient également deux ou trois graines, elle sont capturées aussi, et ainsi de suite.

**Règle 6: Bouclage** Si le nombre de graines prises dans le trou de départ est supérieur à 11, cela fait que l'on va boucler un tour : auquel cas, à chaque passage, la case de départ est sautée et donc toujours laissée vide. Un trou contenant assez de graines pour faire une boucle complète s'appelle un Krou.

**Règle 7: Donner à manger** On n'a pas le droit d'affamer l'adversaire : De même, un joueur n'a pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp de l'adversaire.

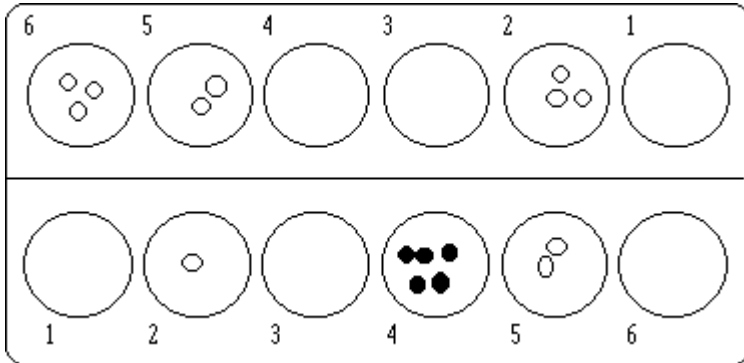
**Règle 8: Fin de jeu** Le jeu se termine lorsque : - Un joueur n'a plus de graines dans son camp et ne peut donc plus jouer L'adversaire capture alors les graines restantes.

- La partie boucle indéfiniment (la même situation se reproduit après un certain nombre de coups) Personne ne capture les graines restantes - L'un des joueurs abandonne L'adversaire capture les graines restantes.

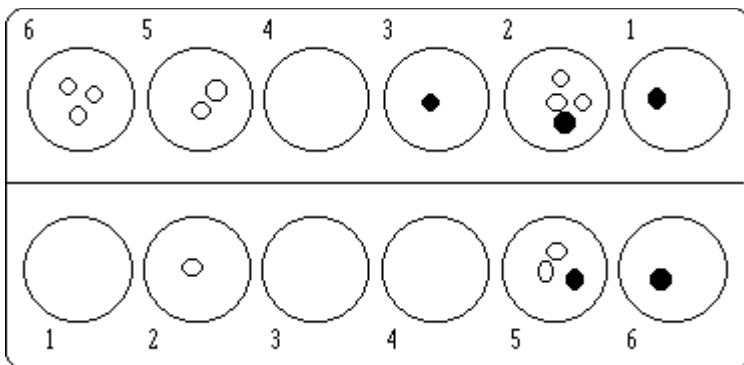
## exemples

Quelques Exemples :

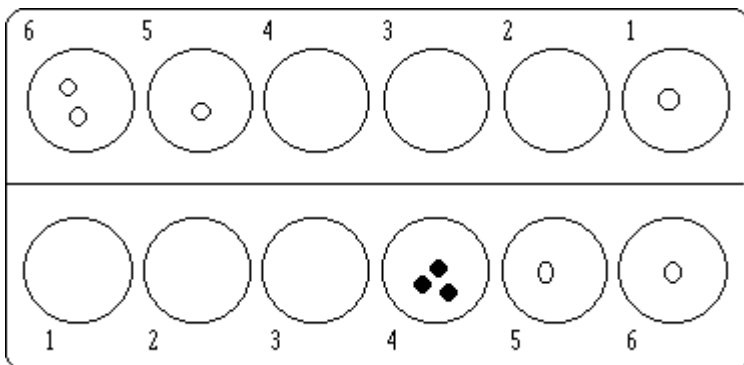
Un mouvement simple de base :



C'est votre tour de jouer. Votre aire de jeu est en bas, vos cases 1, 3 & 6 sont vides, vous ne pouvez pas les jouer. Jouez la case 4. Cette action va vous amener vers la situation suivante :

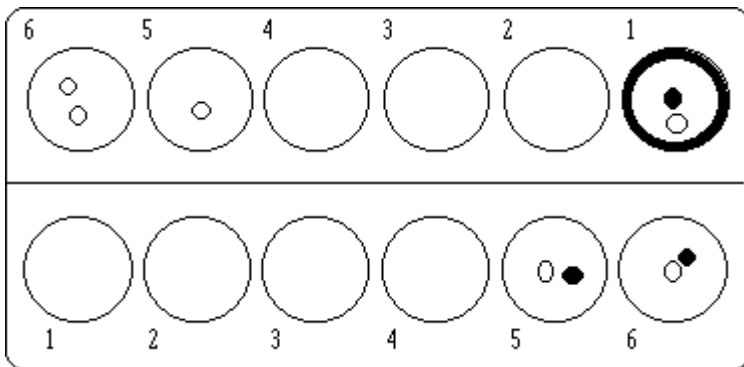


La capture :



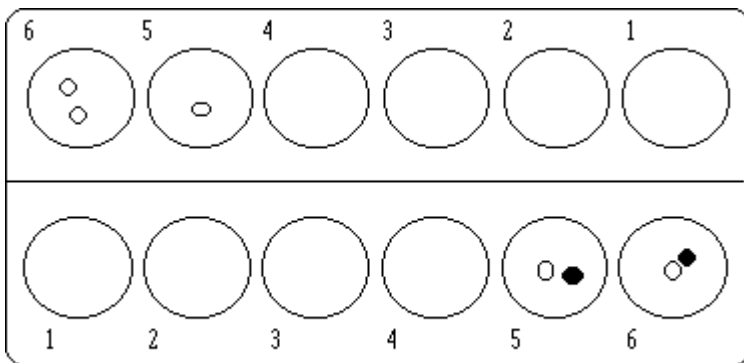
C'est votre tour de jouer. Vous avez 3 graines dans la case 4, une graine dans la case 5, et une graine dans la case 6.

Si vous jouez la case 4, vous gagnez la case 1 de l'aire de jeu de votre adversaire.

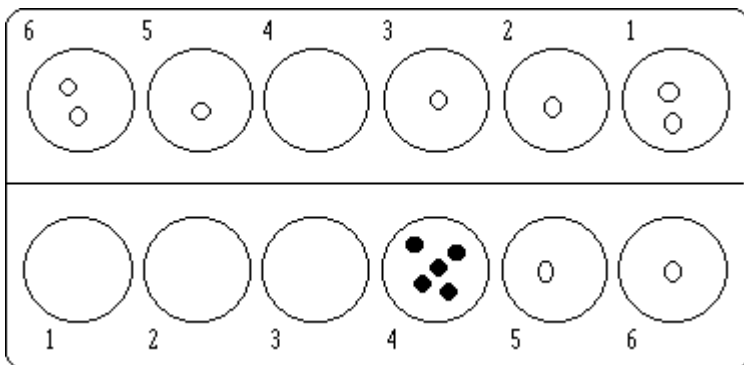


Votre dernière graine atterrit dans la case 1 de votre concurrent, qui contient maintenant deux graines.

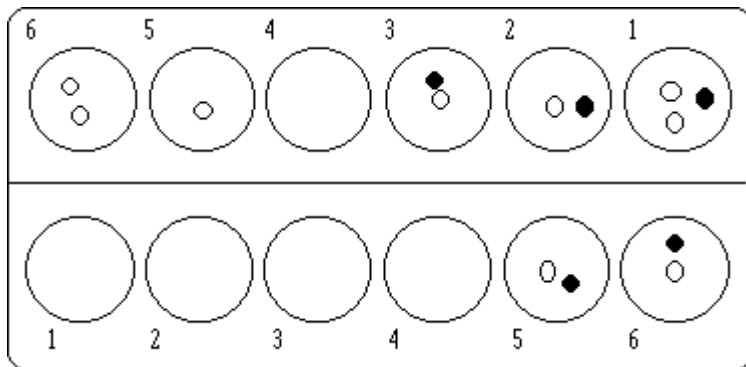
Ensuite vous capturez :



Une capture multiple :



Vous jouez la case 4 qui vous place en face de la case 3 de votre concurrent :



La case 3 de votre concurrent contient maintenant deux graines, capturez les. Mais la case précédente contient aussi 2 graines, et celle qui la précède en contient 3. Vous capturez toutes ces graines ... Ainsi, 7 graines sont capturées en un simple tour !

