

F Règle du jeu

Awalé



Dès 8 ans



2 joueurs

Contenu : 2 plateaux de 6 cases «pelages», 48 puces.



But du jeu :

S'emparer d'un maximum de puces.

Le joueur qui a le plus de puces à la fin de la partie l'emporte.

Préparation du jeu :

Les deux plateaux chien sont posés tête-bêche au centre de la table.

On dispose 4 puces sur chaque case «pelage» des plateaux chien.



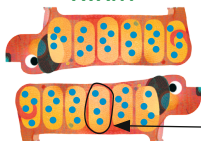
Règle du jeu :

Chaque joueur possède le plateau posé devant lui.

Le joueur le plus jeune commence, puis on joue à tour de rôle.

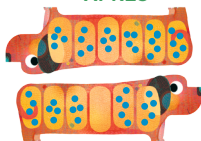
Chacun son tour, un joueur prend le tas de puces présentes sur une des cases «pelage» du son plateau chien et les pose une à une dans les cases «pelages» suivantes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

AVANT



Je choisis celui là.

APRES



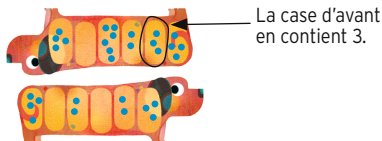
Ce qui donne cela.

- Si un joueur distribue 12 puces ou plus, il saute sa case de départ.
- Lorsqu'un joueur pose sa dernière puce sur une case «pelage» du plateau de l'adversaire contenant 1 ou 2 puces (elle en contient donc 2 ou 3 avec la sienne) il les prend.



Après distribution, la dernière puce forme un tas de 2 puces que le joueur prend.
(La case «pelage» est alors laissée vide)

- Lorsqu'un joueur s'empare de deux ou trois puces, si la case «pelage» précédente contient également deux ou trois puces, elles sont capturées aussi, et ainsi de suite.



La case précédente contient aussi 2 ou 3 puces donc le joueur les prend.
En revanche la case encore précédente contient 4 puces. Le joueur ne peut pas les prendre et c'est donc au tour du joueur suivant de jouer. **Attention** : chaque fois qu'un joueur a fini de jouer, il doit absolument laisser une possibilité à son adversaire de jouer et donc lui laisser des puces dans ses cases «pelage».

Qui gagne ?

Le jeu s'arrête lorsqu'on ne peut plus jouer.
Le joueur qui possède le plus de puces a gagné la partie.

