

Awalé

El taulell:

El camp de joc està dividit en dos territoris de 6 forats cadascun. Al principi es reparteixen 48 llavors en els dotze forats (4 por forat). Per tant, fa falta utilitzar un taulell de 2x6 o de 2x6+2.

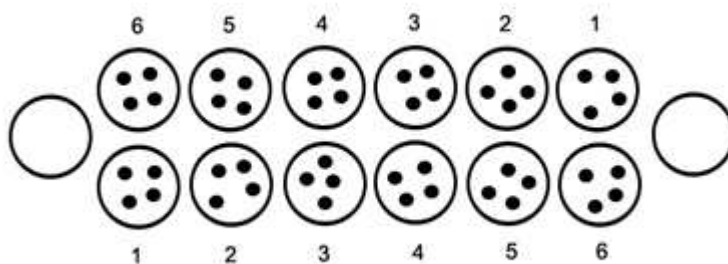


diagrama 1

En el diagrama 1 es pot veure una representació esquemàtica d'un taulell Awalé de 2x6. La fila superior pertany al jugador contrari. La fila de sota, es la pròpia.

La tanda de joc:

Els jugadors juguen un després de l'altre. El jugador que juga primer s'escull al atzar. El jugador pren el conjunt de llavors que hi ha en un dels forats del seu territori i les distribueix, una per forat, seguint el sentit contrari al de les agulles del rellotge.

Captura:

Si l'última llavor sembrada cau en un forat de l'adversari que, abans de sembrar, contenia 1 o 2 llavors, el jugador captura las 2 o 3 llavors que queden després de haver sembrat. La casella es deixa buida. Las llavors capturades es treuen del taulell o es recullen en el forat "casa" propi (si es juga amb un taulell 2x6+2). Per tant, només podrem capturar la casella si, una vegada hem sembrat, conte dos o tres llavors.

Captura múltiple:

Quan un jugador pren 2 o 3 llavors, si la casella precedent també conté dos o tres llavors, aquestes també es capturen, i així successivament. Només es pot capturar en el camp de l'adversari.

Bucle:

Si el número de llavors que es prenen es superior a 11, es dona una volta completa: la casella de la que partim s'haurà de saltar, sempre quedarà buida.

Alimentar a l'adversari:

Està prohibit "fer passar gana" a l'adversari: un jugador no pot jugar de manera que deixi sense llavors el territori de l'adversari e impedeixi que pugui jugar. Només es pot deixar l'adversari sense llavors en el cas de impossibilitat de efectuar una tirada que li alimenti.

Fi del joc:

El joc s'acaba quan un jugador ja no té llavors al seu territori i no pot jugar. Llavors, l'adversari captura totes les llavors que quedin en el tauler. O el joc s'acaba quan es crea un bucle indefinit sense que s'efectuen captures (es produeix la mateixa situació després d'un cert número de voltes).