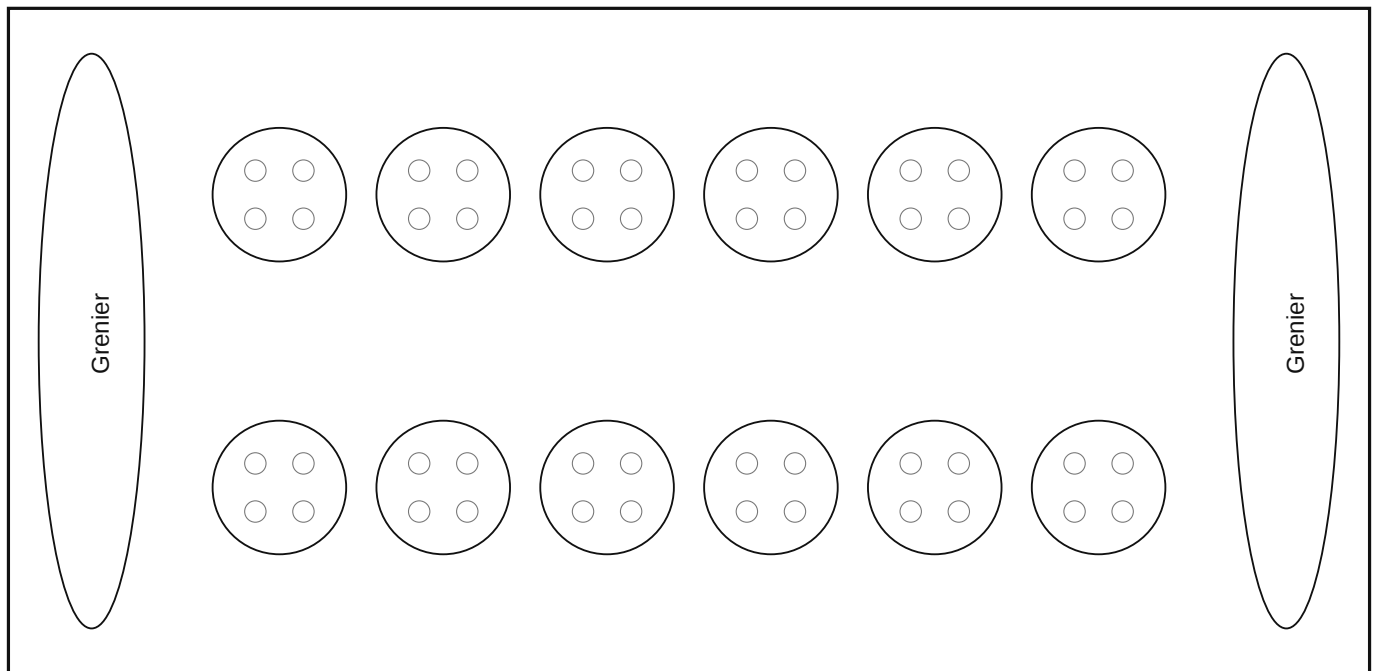


Awalé

12, plus 2 greniers · 48, de la cuisine · 2 · des haricots secs · à imprimer depuis jeux-a-imprimer.fr

À deux, face à face. Il faut 48 graines : des haricots secs, des lentilles, des pâtes ou des petits cailloux. Chacun possède la rangée de six trous qui est devant lui, et le grenier qui est à sa droite.



Règle du jeu

Au départ, quatre graines dans chacun des douze trous : les quatre ronds dessinés sont là pour ça. Les greniers sont vides.

À son tour, on vide un trou de son propre camp et on sème les graines une par une dans les trous suivants, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en passant chez l'adversaire et en sautant les greniers.

Si la dernière graine tombe dans un trou adverse qui contient alors deux ou trois graines, on les ramasse et on les met dans son grenier. On remonte ensuite vers le trou précédent : tant qu'il est adverse et qu'il contient deux ou trois graines, on le ramasse aussi.

On ne peut pas affamer l'adversaire : si son camp est vide, on doit jouer un coup qui lui redonne des graines. La partie s'arrête quand un joueur ne peut plus jouer ; l'autre ramasse ce qui reste. Le plus grand grenier gagne.