

AVALAM

Matériel :

1 plateau de jeu, 24 pions clairs, 24 pions foncés

Nombre de joueurs : 2

Mise en place du jeu :

Disposer les 48 pions sur le plateau en alternant clairs / foncés.

Le trou central reste inoccupé.

But du jeu :

Constituer un maximum de tours de 1 à 5 pions, jamais plus, surmontées par un pion de sa couleur.

Déroulement de la partie :

Chaque joueur choisit sa couleur.

Un joueur est le propriétaire d'une tour lorsqu'un pion de sa couleur en occupe le sommet.

Un pion isolé constitue également une tour.

Chaque joueur n'effectue qu'un seul déplacement, dans n'importe quel sens (horizontal, vertical, diagonal) avec n'importe quel pion (ou pile de pions, quelle qu'en soit la couleur). Ce mouvement consiste à empiler le ou les pions déplacés sur un trou directement voisin déjà occupé par un ou plusieurs pions.

On déplace obligatoirement toute la pile se trouvant sur un trou (elle peut évidemment n'être constituée que d'un seul pion). Autrement dit, une pile de pions ne peut qu'augmenter, jamais diminuer).

On ne peut jamais poser de pions sur un trou inoccupé : il le restera donc définitivement. Un pion ou une tour isolé de tous les côtés ne pourra donc plus changer de propriétaire.

Fin de la partie :

Tant qu'un joueur peut effectuer un déplacement il a l'obligation de jouer, la partie ne s'achevant que lorsque plus aucun déplacement n'est possible.

On compte alors combien de pions de chaque couleur occupent le sommet des tours restantes, le vainqueur étant évidemment celui qui en totalise le plus. Attention : qu'une tour compte 1, 2,ou 5 pions , elle vaut toujours un point.

Variante :

Chaque joueur choisit sa couleur. Le plateau est vide et les joueurs disposent alternativement un pion (qu'elle qu'en soit la couleur) sur le plateau. Les joueurs essaient de se préparer une stratégie. Le 49^e trou peut se placer n'importe où.