



AVALAM
E I T A K A



1



2



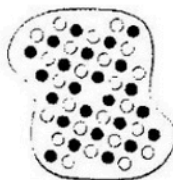
3



4

Préparation du jeu

Disposer sur les trous du plateau 48 pions en alternant clairs/foncés. Le trou central reste inoccupé.



REGLES

Chaque joueur (ou équipe) choisit sa couleur.

BUT DU JEU : constituer un maximum de tours de 1 à 5 pions, jamais plus, surmontées par un pion de sa couleur. (1)

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.

Déplacements

Chaque joueur en effectue UN SEUL, 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. (2)

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. (3)

On ne peut jamais poser de pions sur un trou inoccupé : il le restera donc définitivement.

(4) 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 : préparation n° 2

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