

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





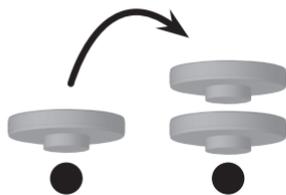
AVALAM®

FR



Préparation du jeu

Disposer sur les trous les 48 pions en alternant les couleurs.



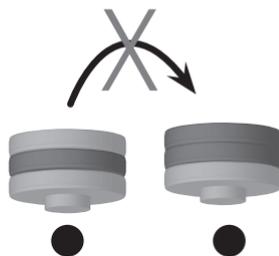
Règles

Chaque joueur choisit sa couleur.
Chaque joueur a le droit de jouer avec tous les pions, y compris ceux de l'adversaire.

But du jeu

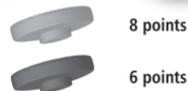
Posséder un maximum de tours dont le pion supérieur est de la couleur choisie.

Une tour est constituée de 1 à 5 pions. Jamais plus.



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

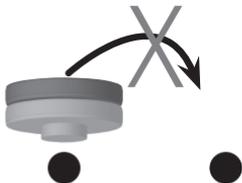
Un pion isolé est également considéré comme une tour.



Déplacements

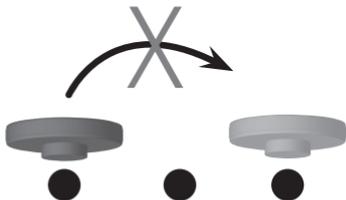
A tour de rôle, chaque joueur effectue un seul déplacement à partir de n'importe quel pion ou pile de pions. Chacun est donc libre de jouer où bon lui semble.

Un déplacement consiste à empiler le ou les pions sur un emplacement directement voisin (diagonale = ok) déjà occupé par un ou plusieurs pions (**jamais** sur un trou vide).

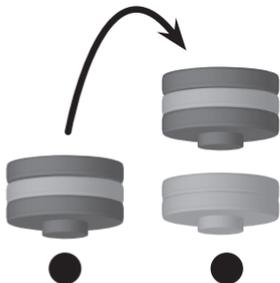


➔ Chaque coup joué équivaut donc à libérer un emplacement.

➔ Il est interdit de passer au-dessus d'un trou vide.



On déplace obligatoirement tous les pions situés sur un emplacement (de 1 à 4. Une tour de 5 pions ne se déplace pas).



Une pile de pions ne peut qu'augmenter, jamais diminuer.

Un pion ou une tour, isolés de tous les côtés, ne pourront donc plus bouger ni changer de propriétaire.

Fin de la partie

La partie se poursuit tant qu'on peut effectuer des empilements. Le jeu se termine lorsque plus aucun déplacement n'est possible.

Le plateau n'est donc plus constitué que de tours ou de pions isolés.

Seul le dernier étage compte.

➔ Le vainqueur est le joueur totalisant le plus grand nombre de pions isolés ou de sommets de tours de sa couleur.



➔ Qu'une tour compte 1,2... ou 5 pions, elle vaut toujours UN point.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de tours de 5 pions (avec le pion de sa couleur au sommet) qui a gagné.