

Avalam

Préparation du jeu

Disposez 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 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 constitue à empiler le ou les pion(s) sur un emplacement directement voisin (aussi en diagonale) 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 par-dessus un trou vide.

On déplace obligatoirement ensemble 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 ou changer de propriétaire.

Fin de la partie

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

Le plateau n'est donc plus constitué que de tours et 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, ...5 pions, elle vaut toujours un point.