

Créer son awalé

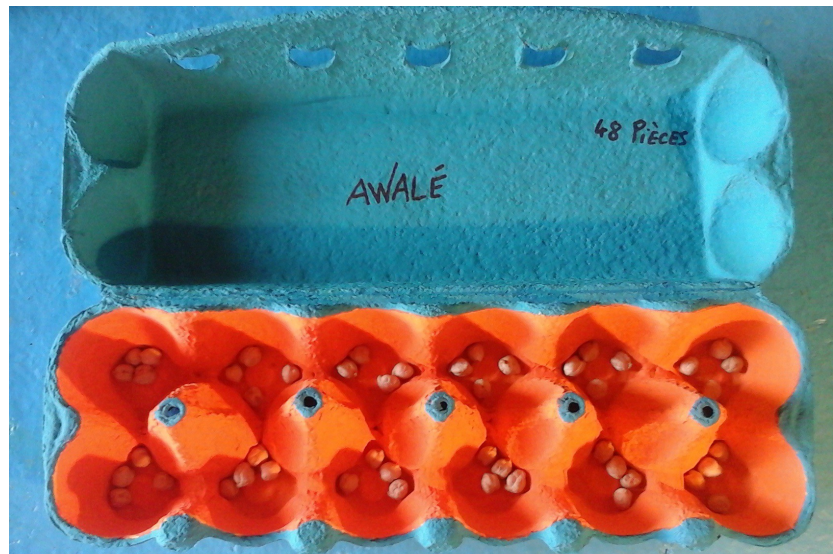
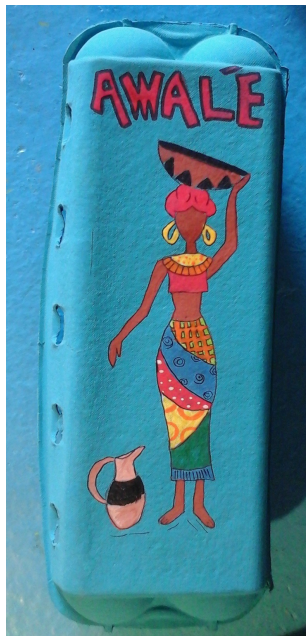
matériel: une boîte de 12 œufs vide, de la peinture, pinceau, 48 pions (pois chiches secs, petits cailloux, billes, perles, cotillons ou bonbons) ...

Décolle les étiquettes de la boîte d'œufs

Peints l'intérieur et l'extérieur (si tu n'as pas de peinture, pas grave laisse la boîte de sa couleur)



Décores le couvercle de la boîte soit en dessinant un personnage, en collant des morceaux de papiers ...



règles du jeu - deux joueurs

Il faut placer 4 pions dans chaque trou.

But du jeu: être celui qui a le plus de pions à la fin de la partie.

Les deux joueurs sont face à face avec une rangée devant chacun.

Le 1^{er} joueur vide un trou de son camp puis il distribue 1 graine dans chaque trou suivant (dans le sens anti horaire)

Si son dernier pion tombe dans un trou du camp adverse et qu'il y a 2 ou 3 graines dans ce trou, le joueur récupère ces graines et les met de côté. Si la case précédente qui se trouve dans le camp adverse contient 2 ou 3 graines il récupère aussi ces graines et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à son camp ou jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de pions différent de 2 ou 3.

On ne saute pas de case sauf si 12 pions s'y trouvent.

Il faut «nourrir» l'adversaire, c'est-à-dire que, quand celui-ci n'a plus de graines, il faut absolument jouer un coup qui lui permette de rejouer ensuite. Si ce n'est pas possible, la partie s'arrête et le joueur qui allait jouer capture les graines restantes. Si un coup devait prendre toutes les graines adverses alors le coup peut être joué mais aucune capture n'est faite il ne faut pas affamer l'adversaire.

S'il n'est plus possible de capturer des pions la partie s'arrête.