



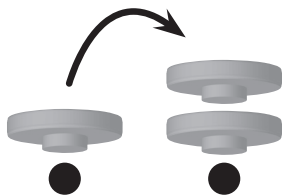
AVALAM[®]

FR



Préparation du jeu

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



Règles

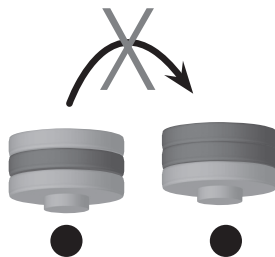
Chaque joueur choisit sa couleur.

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

But du jeu

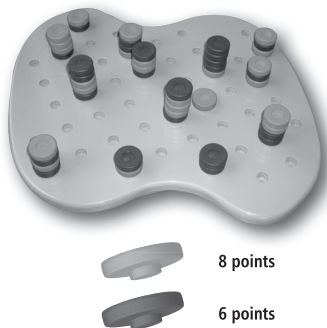
Posséder un maximum de tours dont le pion supérieur est de la couleur choisie.

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

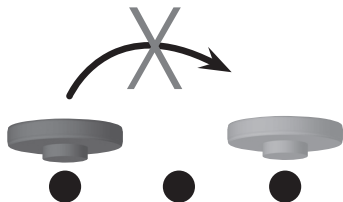
A tour de rôle, chaque joueur effectue un seul déplacement à partir de n'importe quel pion ou pile de pions. Chacun est donc libre de jouer où bon lui semble.

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).

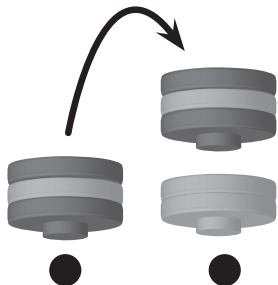


➡ Chaque coup joué équivaut donc à libérer un emplacement.

➡ 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.



8 points



6 points

➡ 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.