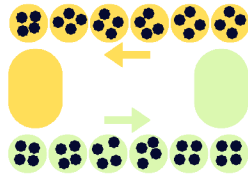


# Awalé: zo speel je het!

## Beginpositie en doel van het spel

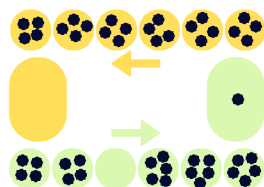
Het spel wordt gespeeld op een bord van 2 x 6 kuiltjes (en met twee lege verzamelkuilen aan beide zijden van het bord, voor iedere speler één) en ieder kuiltje begint met 4 zaden. Het volgende plaatje laat deze startpositie zien:



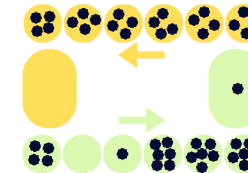
Doel van het spel is om meer zaden te verzamelen dan je tegenstander, dit doe je door ze te verplaatsen naar je eigen verzamelkuil of door zaden van je tegenstander te 'stelen'.

## Hoe verplaats je de zaden?

De speler die aan de beurt is, kiest een kuil aan zijn zijde, waarin tenminste één zaadje ligt. Alle zaden uit deze kuil worden één voor één verdeeld over de volgende kuiltjes tegen de wijzers van de klok in. Ook in je eigen verzamelkuil (aan je rechterkant) valt er eventueel een zaadje en als dat gebeurt heb je 1 punt verdiend. Bij het verdelen van de zaden zal de verzamelkuil van je tegenstander worden overgeslagen. Het volgende plaatje geeft een voorbeeld van de eerste zet – de speler heeft alle 4 de zaden uit de gemarkeerde kuil verplaatst, naar elke 4 volgende kuilen (inclusief je verzamelkuil) en krijgt daarvoor 1 punt:

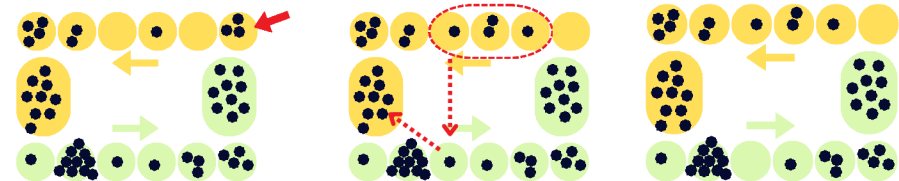


Als bij een zet je laatste zaadje in je verzamelkuil valt, mag je je beurt vervolgen door nogmaals een kuil te kiezen. Het volgende plaatje laat zo'n zet zien – na het legen van de eerste kuil eindigde die in de verzamelkuil, hierna koos de speler een tweede kuil om die leeg te maken. Na de volgende zet is die kuil leeg en de kuil die als eerste leeg was, heeft bij het vervolg van de zet weer een zaadje gekregen:



## Hoe 'steel' je zaden van je tegenstander?

Als bij een zet je laatste zaadje in een lege kuil valt aan je eigen kant, zijn alle zaden in het tegenoverliggende kuiltje van je tegenstander voor jou! De zaden komen meteen in je verzamelkuil. Het volgende plaatje laat zo'n actie zien- ervoor en erna:



## Hoe beëindig je het spel?

Het spel is afgelopen wanneer één van de spelers geen zet meer kan doen omdat die geen zaden meer in diens kuiltjes heeft. Als dit gebeurt worden alle overige zaden, die nog aan je tegenstanders kant liggen, bij de score van de tegenstander opgeteld. De speler met de meeste zaden, wint het spel.