

AWALE



Pelaajia: 2

Tarvikkeet: pelilauta, jossa on 2 x 6 kuppia, sekä 48 papua

Tavoite: kerätä itselleen mahdollisimman paljon papuja

Pelaajat asettuvat pelilaudan molemmin puolin siten, että kummallakin on edessään kuuden kupin rivi. Jokaiseen kuppiin laitetaan neljä papua. Pelin aloittaja arvotaan.



Aloittaja poimii käteensä kaikki pavut yhdestä valitsemastaan kupista itseään lähinnä olevalta pelilaudan puoliskolta ja kylvää ne yksitellen vastapäivään pelilaudan muihin kuppeihin. Poimintakupissa tulee olla vähintään yksi papu. Ensimmäinen kylvetty papu pudotetaan poimintakuppiin seuraavaan kuppiin, toinen sitä seuraavaan ja niin edelleen. Sitten on toisen pelaajan vuoro toimia vastaavasti. Näin edetään vuoron perään. Mikäli pelaajan valitsemassa kupissa on enemmän kuin 11 papua (*kroo*), kylvö jatkuu yli pelilautakierroksen. Poimintakuppiin ei

kuitenkaan kylvetä koskaan, vaan kylvössä hypätään sen yli.

Jos pelaajan viimeinen kylvetty papu osuu vastapelaajan puolelle sellaiseen kuppiin, jossa on kylvön jälkeen kaksi tai kolme papua, pelaaja saa kupin kaikki pavut itselleen. Mikäli tällöin myös edeltävä kuppi on vastapelaajan puolella ja siinä on kaksi tai kolme papua, pelaaja saa nekin, samoin sitä edeltävän kupin, mikäli siinä on kaksi tai kolme papua, ja niin edelleen. Voitetut pavut kerätään pois laudalta.

Peli loppuu, kun jompikumpi pelaajista on kerännyt itselleen vähintään 25 papua tai kun jommankumman pelaajan kaikki kupit ovat tyhjiä, jolloin hän ei pysty enää vuorollaan siirtämään. Tällöin vastapuoli kerää itselleen pavut omalta pelilaudan puoliskoltaan ja pisteet lasketaan. Vastapelaajaa ei kuitenkaan saa näännyttää nälkään, joten mikäli pelaaja voi omalla vuorollaan pelata vastapelaajan tyhjälle pelilaudan puoliskolle papuja, hänen on niin tehtävä. Samoin on kiellettyä syödä vastapelaajan puolta pelilaudasta tyhjäksi. Mikäli tällainen tilanne pelissä on vaarassa ilmetä, kyseisen siirron saa tehdä, mutta syönti jätetään silloin kokonaan tekemättä.



Peli päättyy myös, jos laudalla on jäljellä hyvin vähän papuja ja peli vaikuttaa kiertävän kehää. Tällöin laudalla olevat pavut jätetään laudalle eikä kumpikaan pelaaja siis saa enää uusia papuja.

Mikäli toinen pelaajista haluaa lopettaa pelin kesken, vastapuoli saa kaikki jäljellä olevat pavut.

Voittaja on se, jolla on pelin lopussa enemmän papuja kuin vastapuolella.

Pistelaskun jälkeen voidaan suorittaa uusi arvonta ja aloittaa uusi peli. Pelejä voi kytkeä toisiinsa esimerkiksi siten, että voittaja saa yhden pisteen jokaisesta 24 pavusta ja pelejä pelataan ennalta sovittuun pistemäärään saakka.