

CREATED BY : © (P) Philippe DEWEYS - BRUSSELS

**REGLES DETAILEES**  
**DETAILED RULES**  
**UITGEBREIDE SPELREGELS**  
**AUSFÜHRLICHE SPIELREGELN**  
**REGLAS DETALLADAS**  
**REGOLE DETTAGLIATE**

**F****AVALAN**<sup>1</sup>

B I T A K A



1



2



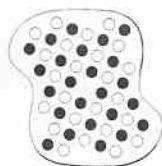
3



4

### Préparation du jeu

Disposer sur les trous du plateau 48 pions en alternant clairs/foncés. Le trou central reste inoccupé.



### REGLES

Chaque joueur (ou équipe) choisit sa couleur.

*BUT DU JEU* : constituer un maximum de tours de 1 à 5 pions, jamais plus, surmontées par un pion de sa couleur. (1)

Un joueur est le propriétaire d'une tour lorsqu'un pion de sa couleur en occupe le sommet. Un pion isolé constitue également une tour.

### Déplacements

Chaque joueur en effectue UN SEUL, dans n'importe quel sens (horizontal, vertical, diagonal) avec n'importe quel pion (ou pile de pions), quelle qu'en soit la couleur.

Ce mouvement consiste à empiler le ou les pions déplacés sur un trou directement voisin déjà occupé par un ou plusieurs pions. (2)

On déplace obligatoirement toute la pile se trouvant sur un trou (elle peut évidemment n'être constituée que d'un seul pion). Autrement dit, une pile de pions ne peut qu'augmenter, jamais diminuer. (3)

On ne peut jamais poser de pions sur un trou inoccupé : il le restera donc définitivement.

(4) Un pion -ou une tour- isolé de tous les côtés ne pourra donc plus changer de propriétaire.

### Fin de la partie

Tant qu'un joueur peut effectuer un déplacement il a l'obligation de jouer, la partie ne s'achevant que lorsque plus aucun déplacement n'est possible.

On compte alors combien de pions de chaque couleur occupent le sommet des tours restantes, le vainqueur étant évidemment celui qui en totalise le plus.

ATTENTION ! Qu'une tour compte 1, 2... ou 5 pions, elle vaut toujours UN point.

### VARIANTE : préparation n° 2

Chaque joueur choisit sa couleur. Le plateau est vide et les joueurs disposent alternativement un pion (quelle qu'en soit la couleur) sur le plateau. Les joueurs essaient de se préparer une stratégie. Le 49<sup>ème</sup> trou peut se trouver n'importe où.



# AVALAM

B I T K S A



1



2



3



4

## Vorbereitung des Spiels

Die 48 hellen und dunklen Steine abwechselnd auf die Löcher der Platte setzen. Das Mittelloch bleibt unbesetzt.



## REGELN

Jeder Spieler (oder jede Mannschaft) wählt seine/ihre Farbe.

**ZIEL DES SPIELS** : Bildung der Höchstzahl an Türmen von höchstens 5 Steinen, an deren Spitze sich ein Stein der Farbe des Spielers befindet. (1).

Ein Spieler ist Eigentümer eines Turmes, wenn ein Stein seiner Farbe die Turmspitze bildet. Ein einzelstehender Stein ist auch ein Turm.

## Spielzüge

Jeder Spieler macht **NUR EINEN** Spielzug in irgendeine Richtung (waage- oder senkrecht, diagonal) mit irgendeinem Stein (oder Steinstackel) irgendeiner Farbe.

Dieser Spielzug besteht darin, den/die versetzten Stein(e) auf einem unmittelbar angrenzenden und bereits besetzten Loch aufzustapeln. (2)

Man versetzt automatisch den ganzen auf einem Loch befindlichen Stapel. (Ein Stapel darf natürlich auch aus nur einem Stein bestehen). Mit anderen Worten, ein Stapel darf sich nur vergrößern, nie verkleinern. (3)

Man darf nie einen Stein auf ein unbesetztes Loch setzen : es bleibt folglich definitiv frei.

(4) Ein allseitig freistehender Stein oder Turm kann folglich nicht mehr von Eigentümer verändern.

## Ende des Spiels

Solange ein Spieler einen Spielzug machen kann, muß er spielen. Das Spiel ist erst beendet, wenn keine Spielzüge mehr möglich sind. Dann werden die Turmspitzen jeder Farbe gezählt. Sieger ist natürlich die Person, deren Farbe am häufigsten an den Turmspitzen ist. **ACHTUNG !** Obgleich ein Turm aus 1, 2... oder 5 Stein(en) besteht, ist er immer EIN Punkt wert.

## VARIANTE : Vorbereitung Nr 2

Jeder Spieler wählt seine Farbe. Die Platte ist leer und die Spieler stellen abwechselnd einen Stein auf (gleichwelcher Farbe) auf die Platte. Die Spieler versuchen eine Strategie auszuarbeiten. Das 49. Loch darf sich gleichwo befinden.