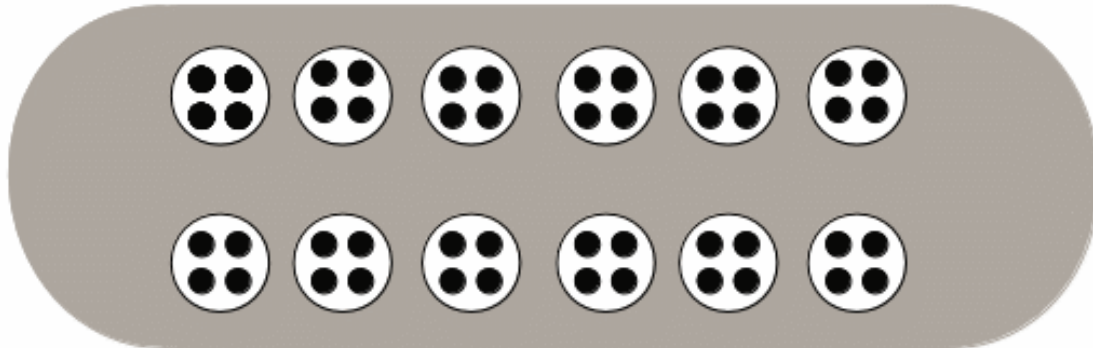




# AWALE



Es un juego para dos jugadores.

Forma parte de los juegos de siembra, **mandaca**, muy populares en África.

Cada jugador es un agricultor que tiene 6 pocillos.

Al comienzo del juego cada pocillo contiene 4 semillas.

Cada jugador a su turno saca **todas** las semillas de uno de sus pocillos y las siembra una por una en los pocillos siguientes en sentido antihorario.

El objetivo del juego es cosechar el máximo de semillas.

Para cosechar, la **última semilla** que sembramos tiene que cumplir 2 condiciones:

**-caer en un pocillo del adversario**

**-al caer, sumar 2 o 3 semillas en el pocillo**

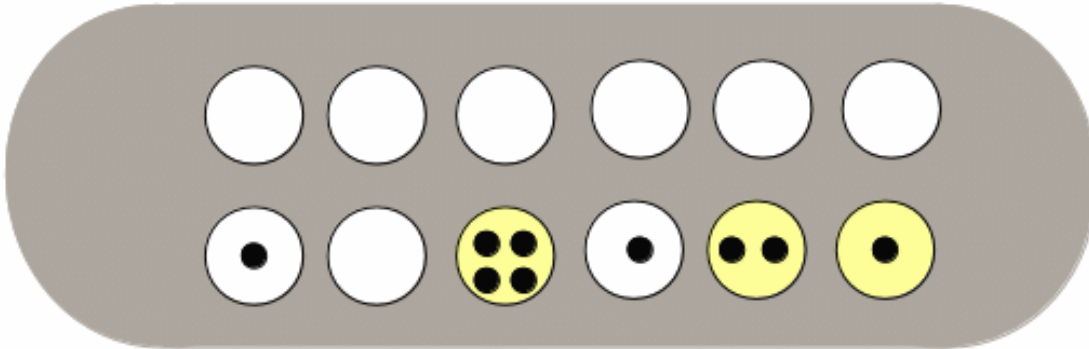
Cuando se cumplen las condiciones, el jugador cosecha las semillas del último pocillo.

Luego, observa si el pocillo anterior cumple las condiciones (ser del lado del adversario, tener 2 o 3 semillas) y, en este caso, cosecha sus semillas. Luego, observa el pocillo anterior... apenas un pocillo no cumple una de las condiciones, se interrumpe la cosecha y le toca sembrar al otro jugador.

**Particularidades:**

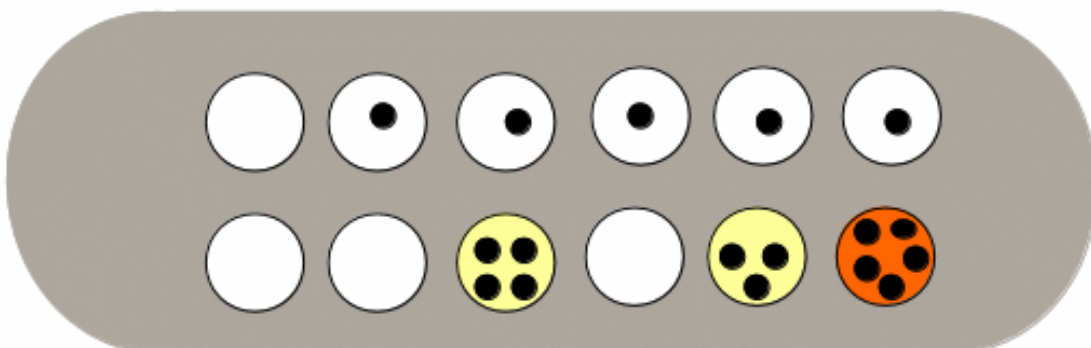
Durante el juego no se puede dejar sin semillas al adversario, en consecuencia:

-si el adversario no tiene ninguna semilla, tengo que alimentarle, haciendo una siembra que lo abastezca por lo menos en una semilla.

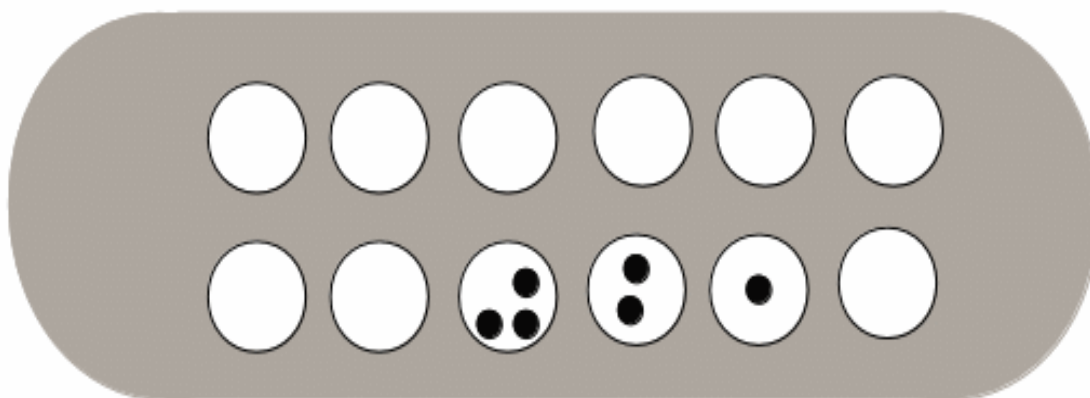


*En este caso se me obliga sembrar desde uno de los pocillos amarillos*

-si mi siembra implica cosechar todas las semillas del adversario, no podré cosechar ninguna semilla.



*En este caso sembrar desde el pocillo rojo implicaría dejar el adversario sin semillas por lo que no podría cosechar ninguna semilla. Sembrar cualquiera de los pocillos amarillos me permite cosechar.*



*En este caso ningún movimiento me permite alimentar al otro, se termina el juego y cosecho las semillas que me quedan.*

El juego también termina por acuerdo mutuo de los jugadores cuando varias siembras no permiten cosechar y que quedan menos de 10 semillas en juego, en este caso las semillas sobrantes son descartadas del conteo final.

Para encontrar el ganador, el método tradicional es de repartir 4 semillas en cada uno de sus pocillos.

Dejamos así el awale listo para el próximo juego.