

# AWARI

Awari est un ancien jeu prévu pour 2 joueurs. Dans la version que nous proposons sur ORIC-1 vous devez lutter contre l'ordinateur.

Ce jeu nécessite un plateau ovale comportant 14 trous. 6 trous sur chacun des côtés allongés, et 2 à chaque extrémité qui sont les cases départ et refuge.

Le but du jeu est de ramener plus de grains dans votre case que l'ordinateur dans la sienne. Un coup consiste à prendre les grains dans une case en votre

possession et de les distribuer un par un dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par le trou voisin. Les grains qui tombent dans votre propre trou y resteront évidemment. A part ces quelques règles simples, deux autres s'y ajoutent :

- Si, à votre tour de jouer, le dernier grain que vous semez tombe dans votre case refuge, vous avez le droit de rejouer.
- Si votre dernier grain va dans un trou vide et que le trou d'en face (qu'il soit à vous ou à votre adversaire) contient des

grains, vous les prenez ainsi que le dernier et les ajoutez à ceux qui sont dans votre case refuge.

Le jeu se termine quand l'un des côtés ne comporte plus que des trous vides. Le gagnant est celui qui a le plus de grains dans son camp.

Ces règles peuvent paraître complexes, mais vous vous y ferez très vite.

Pour faciliter le jeu, il est convenu que l'ordinateur détient les trous 1 à 6 et vous les trous 8 à 13.

Pour indiquer un coup, il suffit d'entrer le numéro du trou où l'on prend les grains à semer.

Le programme cherche le meilleur coup possible, un peu de hasard est introduit pour éviter la monotonie.

Tant que vous ne serez pas expert, ou presque, j'ai bien peur que l'ordinateur ne soit invincible !

G. PHILLIPS