

La règle de la Marelle

Matériel

- 1 planche de Mancala,
- 48 pierres.

Mise en place

- Une **planche de Mancala** est **divisée en deux côtés**. Chaque joueur occupe un **côté**.
- Un **côté** est **composé de 6 pioches** et à l'extrémité droite, une poche appelée **Mancala**.
- **Chaque joueur se tient de part et d'autre de la planche de Mancala**.
- Placez **4 pierres dans chaque pioche**.
- Désignez un **premier joueur**.
- Déplacez les pierres dans le **sens des aiguilles d'une montre**.
- Attention ! **Un joueur ne peut commencer qu'avec des pierres de sa pioche**.

Comment jouer ?

- Le premier joueur **choisit une pioche de son côté de la planche**.
- **Dans le sens des aiguilles d'une montre**, il doit **poser une pierre dans chaque pioche qu'il passe**.
 - S'il passe par **son Mancala**, il peut y **laisser une pierre**.
 - S'il passe par le **Mancala de son adversaire**, il le saute.

Passer la main

- Le joueur passe la main si :
 - Sa course s'arrête **sur une pioche adverse**.
 - Sa course s'arrête **sur une de ses pioches encore remplie**.

Rejouer

- Le joueur a droit à **un tour supplémentaire** si **sa course s'arrête dans son Mancala**.

Capturer des pierres adverses

- Pour **capturer des pierres adverses** :
 - Le joueur doit **s'arrêter sur une pioche vide de son côté**.
 - **La pioche d'en face est remplie**.
- **Les pierres capturées sont placées dans son Mancala**.

Fin de la partie

- La partie s'arrête quand **un côté du Mancala est vide** ; toutes les pioches sont vides.
 - **Les pierres restantes** sur un côté sont **placées dans le Mancala correspondant**.
 - Procédez au **décompte**.
 - **Le joueur qui a capturé le plus de pierres remporte la partie.**
-