

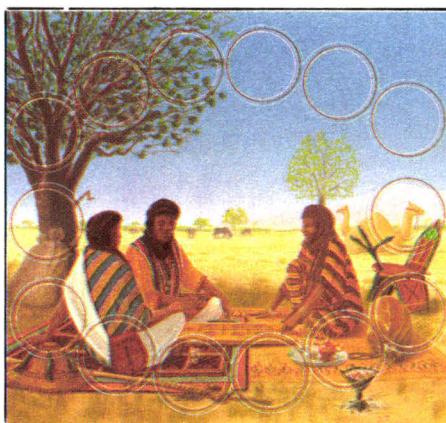
AWALI

Redécouvrez une variante du célèbre Awari, une classique du jeu de réflexion destiné ici aux possesseurs de la calculette Canon X07.

Le jeu africain d'Awari existe en plusieurs versions mais le but du jeu reste identique. Vous jouez sur un damier à douze alvéoles, soit deux fois six alvéoles mises face à face plus deux à chaque extrémité qui servent à stocker les pions remportés. Au départ, les douze alvéoles contiennent chacune quatre coquillages.

PRINCIPE DU JEU

En temps normal, Awari se joue à deux, mais dans la version que nous vous proposons ici, la calculette fera office de partenaire. La règle du jeu est simple : les deux adversaires jouent à tour de rôle. Au premier tour, chaque joueur s'empare de quatre coquillages, pris dans une alvéole quelconque, pour ensuite les disperser un par un dans les alvéoles suivantes : ceci dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si vous effectuez un tour complet en déposant à chaque fois un coquillage, il faut alors sauter la case départ et continuer la distribution. Le joueur ayant déposé son dernier coquillage dans une alvéole qui en compte déjà un ou deux, peut prendre tout



ce qu'elle contient. Attention, si les cases précédentes, contiennent elles aussi deux ou trois coquillages, ils peuvent être pris également et ainsi de suite. Il n'est pas possible de bloquer le jeu de son adversaire ; si ce dernier ne possède plus qu'un seul coquillage, vous devrez en déposer de son côté pour qu'il puisse jouer.

Le gagnant sera le joueur ayant récupéré au moins vingt quatre coquillages. La règle du jeu peut sembler d'une grande simplicité, mais il vous faudra redoubler d'ingéniosité et de stratégie pour contrer la calculette avec efficacité.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Si vous ne possédez pas de calculette, vous pourrez toujours disputer la partie avec un ami. Dans ce cas, l'un des joueurs remplacera la calculette. Les règles du jeu resteront strictement les mêmes.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

Entrez le programme dans votre calculette Canon X07, puis faites « RUN » pour débuter la partie. Quatre coquillages sont alors disposés dans chacune des douze alvéoles. Vous jouez à tour de rôle avec la calculette. Vous utiliserez la ligne du bas, celle où les cases sont numérotées tandis que votre Canon X07 s'attribuera la ligne du haut. Inutile de tricher, la calculette vérifie les coups joués.

```

1 CLS:FOR X=0 TO 11
2 ON ERROR GOTO 63
3 LOCATE X,2
7 PRINT" *AWARI*"
3 IF X=5 THEN GOSUB 9000
10 NEXT X
12 CLS
14 CLS:FOR G=1 TO 19
16 LOCATE G,0:PRINT "*"
17 LOCATE G,3:PRINT "*"
18 NEXT G:CLS
19 DATA 0
20 DIM A(13):DIM B(13):DIM C(50):READ N
21 PRINT:E=0
22 FOR I=0 TO 12
28 A(I)=3
29 NEXT I
30 O=0
32 C(N)=0:A(13)=0:A(6)=0
37 GOSUB 506
40 PRINT "VOTRE TOUR";:GOSUB 108
47 IF E=0 THEN 82
49 IF W=H THEN 107
52 IF E=0 THEN 82
53 PRINT "JE JOUE ";:GOSUB 800
55 IF E=0 THEN 82
72 IF W=H THEN PRINT ",":GOSUB 800
76 IF E>0 THEN 37
82 PRINT:PRINT "game over":FOR F=1 TO 100
:NEXT F
86 D=A(6)-A(13)
87 IF D<0 THEN PRINT "JE GAGNE PAR ;-D;"  

POINTS":GOSUB 9000:GOTO 21
90 N=N+1
92 IF D=0 THEN PRINT "egalite.":GOTO 21
97 PRINT "VOUS GAGNEZ PAR ";D;" POINTS":  

GOSUB 9000:GOTO 21
107 PRINT "ENCORE "
108 INPUT W
115 IF W<7 THEN IF W>0 THEN W=W-1:GOTO 1
37
120 PRINT "INCORRECT":GOTO 107
132 IF A(W)=0 THEN 120
142 H=6
143 GOSUB 200
155 GOTO 506
200 X=W

```

```

202 GOSUB 602
206 E=0
208 IF X>6 THEN X=X-7
212 O=O+1
214 IF O<9 THEN C(N)=C(N)*6+X
217 FOR I=0 TO 5
220 IF A(I)<>0 THEN 230
225 NEXT I
226 RETURN
230 FOR I=7 TO 12
232 IF A(I)<>0 THEN E=1:RETURN
237 GOTO 225
506 FOR I=12 TO 7 STEP -1
508 GOSUB 582
510 NEXT I
513 I=13
518 GOSUB 582
522 PRINT" ";A(6);
526 FOR I=0 TO 5:GOSUB 582
532 NEXT I
535 PRINT:RETURN
582 IF A(I)<10 THEN PRINT "";
586 PRINT A(I);:RETURN
602 P=A(W):A(W)=0
605 FOR P=P TO 1 STEP -1
606 W=W+1:IF W>13 THEN W=W-14
610 A(W)=A(W)+1
612 NEXT P
616 IF A(W)=1 THEN IF W<>6 THEN IF W<>13 THEN  

IF A(12-W)<>0 THEN 626
620 RETURN
626 A(H)=A(H)+A(12-W)+1:A(W)=0:A(12-W)=0
627 RETURN
800 D=-99:H=13
805 FOR I=0 TO 13
806 B(I)=A(I)
807 NEXT I
810 FOR J=7 TO 12
812 IF A(J)=0 THEN 890
815 B=0:W=J
816 GOSUB 602
820 FOR I=0 TO 5
821 IF A(I)=0 THEN 845
825 L=A(I)+I:R=0
830 IF L>13 THEN L=L-14:R=1:GOTO 830
835 IF A(L)=0 THEN IF L<>6 THEN IF L<>13  

THEN R=A(12-L)+R

```



AWALI

PROGRAMME DE JEU POUR CANON X07

```

842 IF R>Q THEN Q=R
845 NEXT I
850 Q=A(13)-A(6)-Q
852 IF O>8 THEN 875
855 X=J
856 IF X>6 THEN X=X-7
860 FOR I=0 TO N-1
862 IF C(N)*6+X=(C(I)/6^(7-O)+.1) THEN
    =Q-2
870 NEXT I
875 FOR I=0 TO 13
876 A(I)=B(I)
877 NEXT I
880 IF Q=>D THEN Y=J:D=Q
890 NEXT J
892 W=Y:PRINTCHR$(42+W);:GOSUB9000:CLS:O
OT0 202
900 FOR I=0 TO N-1
905 PRINTA(I)
910 NEXT I
9000 FOR G=1 TO 200:NEXT G:BEEP10,5:BEEP
5,2:BEEP10,5:RETURN

```

