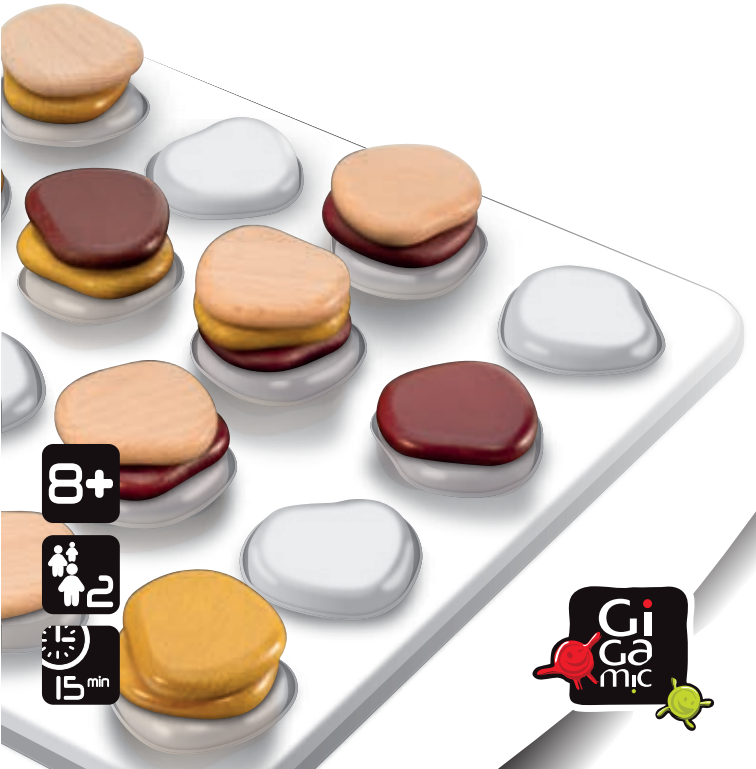
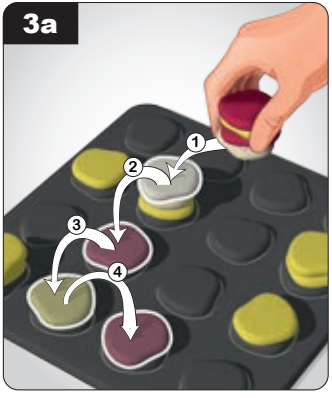
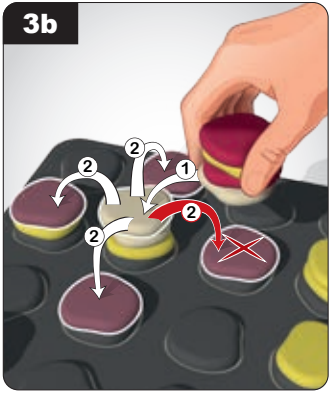
QAWALE



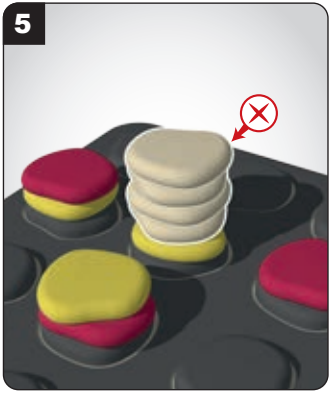

1


2


3a
1
2
3
4


3b
2
2
1
2
2


4


5

USA / GB

CONTENTS

1 game board, 8 light-colored pebbles, 8 dark-colored pebbles, 8 tan-colored pebbles, rules.

AIM OF THE GAME

To make a line of 4 pebbles of your color: Either horizontally, vertically or diagonally.

SETUP

Place the game board in the middle of the table and stack 2 tan-colored pebbles in each corner. Each player takes 8 counters of one color *(Fig. 1)*.

HOW TO PLAY

Decide the first player at random.
On their turn, the player chooses a stack of pebbles and places a pebble of their color on top. **You cannot place a pebble in an empty space** *(Fig. 2)*.

Note: A single pebble in a space is considered to be a stack.

The active player then takes that stack of pebbles and plays them, starting in an adjacent space. The player places down the pebbles one at a time, starting with the pebble at the bottom of the stack. Each pebble must be placed orthogonally adjacent to the previous one *(Fig. 3a)*.

Note: You cannot go back over a space that you have just passed through *(Fig. 3b)*. However, you can return to a particular space by circling back to it.

END OF THE GAME

The first player to make a visible line of 4 pebble of their color in a row, column or diagonal wins the game (Fig. 4).

Note: A counter is considered to be visible if it is the top or only pebble in a stack.

If both players have played all of their pebbles and no one has made a line, the game ends in a draw.

Note: A stack of 4 pebbles of the same color is not considered to be a line *(Fig. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

CONTENU

1 plateau de jeu, 8 galets clairs, 8 galets foncés, 8 galets orangés, la règle du jeu.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent réaliser un alignement de 4 galets de leur couleur, en ligne, en colonne ou en diagonale.

MISE EN PLACE

Le plateau est placé au milieu de la table, avec 2 galets orangés empilés à chaque coin. Chaque joueur prend possession des 8 galets d'une même couleur *(Fig. 1)*.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est déterminé au hasard.
À son tour, un joueur place un galet de sa couleur sur la pile de galets de son choix. **Il est interdit de poser un galet sur une case vide** *(Fig. 2)*.

Note : un galet seul sur une case est considéré comme une pile.

Le joueur actif doit ensuite prendre cette pile et l'égrainer en partant d'une case voisine. Les galets doivent alors être déposés les uns après les autres, en commençant par le galet situé en bas de la pile. Chaque galet doit être déposé sur une case adjacente à la précédente (diagonales interdites) *(Fig. 3a)*.

Note : il n'est pas possible d'effectuer un aller-retour sur une case qui vient juste d'être passée *(Fig. 3b)*. Il est toutefois possible de revenir sur une même case en faisant une boucle.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à aligner 4 galets visibles de sa couleur en ligne, en colonne ou en diagonale remporte la partie (Fig. 4).

Note : un galet est considéré comme visible s'il est seul sur une case ou au sommet d'une pile.

Si les 2 joueurs ont posé l'ensemble de leurs galets sans réaliser d'alignement, la partie se termine avec une égalité.

Note : un empilement vertical de 4 galets de même couleur n'est pas considéré comme un alignement *(Fig. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.









CE UKCA

® & © 2022 Gigamic

Imported by:
Hachette Boardgames USA
520 Willamette street
P.O. Box 847, Eugene,
OR 97440, USA

Imported by:
Hachette Boardgames UK ltd
Carmelite House
50 Victoria Embankment
London EC4Y 0DZ

ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com