

AWÉLÉ

Jeu répandu dans toute l'Afrique, antiquité — 2 joueurs

Ce jeu, également nommé *awalé*, *wari*, et d'autres manières encore, est sans doute l'un des jeux africains les plus joués. Il existe à peu près autant de variantes de ce jeu que nous en avons avec nos jeux de 52 cartes · nous vous proposons la plus répandue. Au principe du jeu, nous trouvons des graines d'awalé (d'où le nom du jeu), qu'il faut « semer » pour « récolter » avant de les mettre dans ses « greniers » : bienvenue dans l'Afrique paysanne !



Âge

À partir de 6 ans

Durée

19 min 35

But du jeu

Récolter le maximum de graines.

Mise en place

Placer 4 graines dans chacun des 12 trous. Chaque joueur a sa propre rangée de 6 trous.

Déroulement

Principe de déplacement : chacun son tour, un joueur prend les graines d'un des trous de sa rangée : il prend toutes les graines du trou, le laisse vide, puis il sème une graine par trou, en allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à semer toutes ses graines.

Récolte : Le joueur récolte des graines s'il sème sa dernière graine dans un trou de la rangée adverse, et que cette case d'arrivée contient 2 ou 3 graines (graine semée incluse). Il prend alors ces graines et les place dans son grenier.

Par exemple :

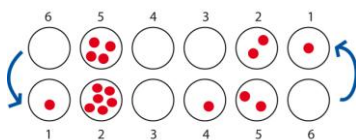


image 1 : le joueur qui a la rangée du bas va prendre les 6 graines de son trou numéro 2.

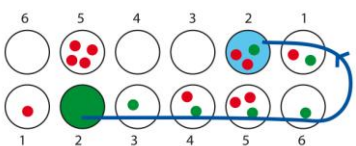


image 2 : le joueur a pris les 6 graines du trou 2 (indiqué en vert), sème 1 graine (indiquée en vert) par trou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour finir par poser sa dernière graine dans le trou indiqué en bleu.

Gelui est :

- Dans la rangée adverse
- Il s'y trouve 2 ou 3 graines, la dernière posée incluse

Donc le joueur peut ramasser les graines de ce trou, et les mettre dans son grenier.

Le joueur ramasse aussi les graines des trous immédiatement précédents s'ils se trouvent dans la rangée adverse et s'ils contiennent 2 ou 3 graines.

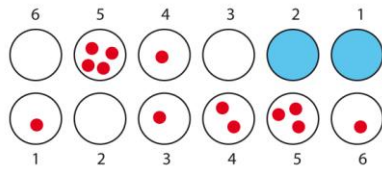
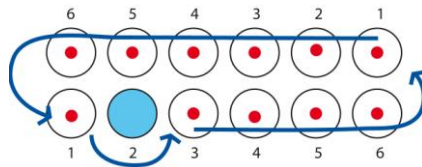


Image 3 : le joueur a pris les graines des trous 1 et 2 (en bleu).

Souvenez-vous : on démarre toujours de sa rangée, on récolte toujours chez l'adversaire.

Exception au déplacement : Si le joueur doit faire un tour complet (un semis de plus de 11 graines), il ne pose pas de graine dans son trou de départ. Ainsi, on a toujours une case vide dans sa rangée après un semis. (Image 4)



Attention :

On ne peut pas « affamer » volontairement son adversaire : si l'adversaire n'a plus de graine dans sa rangée, on doit l'alimenter si c'est possible.

Les Africains disent qu'il ne faut pas compter les graines avant de choisir son trou à récolter, mais seulement estimer, et jouer vite... mais rien ne vous empêche de jouer en Européen !



Fin de partie

La partie s'arrête soit quand toutes les graines sont récoltées et mises dans les greniers, soit quand un joueur se trouve dans l'incapacité de jouer, faute de graine dans sa rangée. Dans ce dernier cas, les graines restantes vont dans le grenier du survivant.

Le gagnant est le joueur qui a récolté le plus de graines.

Variante

Pour raccourcir des fins de parties qui peuvent être longues, notamment pour les débutants et les enfants, on peut décider en début de partie du nombre de graines qu'il faut engranger (par exemple 20).