

SÉRIE NOIRE

Awélé

2 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS

HISTOIRE DU JEU

L'AWÉLÉ, aussi nommé WARI, est un jeu d'origine africaine. On y a joué pendant des milliers d'années en Égypte, où les fouilles effectuées dans la pyramide de Khéops et dans les temples de Louxor et de Karnak ont permis de découvrir des mancalas, c'est-à-dire des plateaux de jeu d'AWÉLÉ.

Ce jeu, très répandu en Afrique et en Asie, connaît de nombreuses variantes et, initialement, se jouait dans le sable ou dans la terre.

Traditionnellement, l'AWÉLÉ se présente sous la forme d'un plateau en bois creusé de douze trous (chaque joueur a six trous devant lui) et de deux greniers qui servent à amasser les graines gagnées. Les joueurs utilisent 48 petits objets de forme et de taille semblables : graines, noyaux de fruits, petits cailloux, coquillages... ou tout ce qu'on peut trouver d'autre dans la nature !

CONTENU

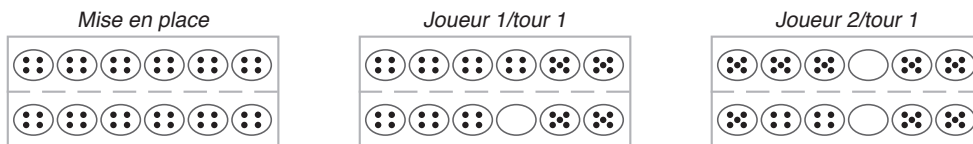
Un AWÉLÉ en bois pliable, 48 billes, 1 règle du jeu.

BUT DU JEU

Amasser le plus grand nombre de graines possible.

COMMENT JOUER ?

Placer 4 graines dans chaque trou. Le premier joueur prend toutes les graines d'un trou de son choix dans sa rangée et, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, il les sème toujours une à une dans les trous suivants.



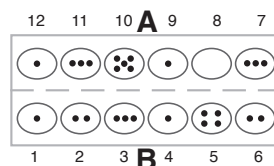
- Si le trou dans lequel le joueur pose sa dernière graine
 - est situé dans sa propre rangée
 - ou - est vide
 - ou - contient plus de deux grainesC'est au tour de son adversaire de jouer.
- Si le trou dans lequel le joueur pose sa dernière graine est situé dans la rangée adverse et contient une ou deux graines, le joueur récupère sa dernière graine ainsi que celles contenues dans le trou : il les met dans son grenier. Il ramasse également les graines des trous de la même rangée situés à gauche s'ils contiennent aussi une ou deux graines. Il arrête de ramasser les graines dès qu'un trou ne satisfait pas à cette condition (c'est-à-dire s'il est vide ou contient plus de deux graines).

EXEMPLE :

C'est au tour de son adversaire de jouer.

Le joueur **A** vient de déposer sa dernière graine dans le trou 3. Il ramasse donc les trois graines du trou 3, ainsi que les deux graines du trou 2 et la graine du trou 1.

C'est alors à son adversaire de jouer.



STRATÉGIE DU JEU

Pour bien jouer à l'AWÉLÉ, il faut être très attentif à la répartition des graines dans la rangée de l'adversaire mais aussi dans son propre camp. Le joueur a intérêt à terminer son semis dans la rangée de l'adversaire dans un trou contenant deux graines. Dans sa propre rangée, il doit laisser le moins possible de trous "vulnérables" c'est-à-dire dont les graines peuvent être ramassées par son adversaire (trous contenant une ou deux graines).

REMARQUES

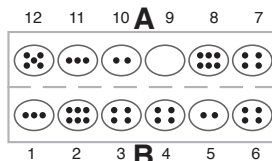
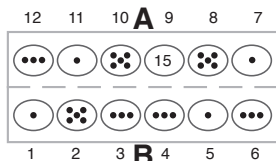
- Le joueur ne doit pas vider complètement la rangée de son adversaire : il doit lui laisser au moins un trou contenant une ou plusieurs graines.
- Si un joueur est bloqué parce qu'il n'a plus de graines dans sa rangée, l'adversaire continue à jouer pour le "nourrir". C'est à dire, qu'il est obligé de semer chez son adversaire.
- On ne sème pas dans une maison que l'on vient de quitter : lorsque le joueur aura fait le tour du plateau et qu'il repassera par le trou de départ, il le sautera et n'y sèmera pas de graine. Attention aux maisons "trop riches" : ce sont celles dont le nombre de graines permet de semer chez l'adversaire mais dont le semis se termine chez soi. On ne peut alors rien récolter du tout !

EXEMPLE :

Le joueur **A** décide d'écrouler sa maison (trou 9).

Il pose donc sa dernière graine dans le trou 1 (le trou 9 reste vide car on ne sème pas dans une maison que l'on vient de quitter).

Le trou 1 contenait 2 graines. Le joueur **A** ramasse donc les trois graines et les met dans son grenier. C'est alors à son adversaire de jouer.



FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a 25 graines dans son grenier, il a gagné. Sinon la partie se termine lorsqu'un des joueurs est "affamé", c'est-à-dire que tous ses trous sont vides, et que son adversaire ne peut plus le nourrir. Le vainqueur est celui qui a le plus de graines dans son grenier.

VARIANTE DU JEU : POUR DES PARTIES PLUS RAPIDE !

Lorsque le joueur dépose sa graine dans la rangée adverse et qu'il y a une ou deux graines, il récupère les graines de son trou et les met dans son grenier. Il ramasse également les graines des trous de la même rangée situés à droite ET à gauche s'ils contiennent aussi une ou deux graines. Comme pour la règle classique, il s'arrête de ramasser les graines dès qu'un trou ne satisfait pas à cette condition (c'est-à-dire s'il est vide ou contient plus de deux graines).