

AWÉLÉ

A partir de 7/8 ans
Durée : env. 20 min

STRATEGIE 2 JOUEURS ORIGINE : AFRIQUE SUBSAHARIENNE

Ce jeu traditionnel de toute l'Afrique est toujours joué depuis l'Antiquité.

A partir de règles simples mais d'une grande stratégie, l'Awélé (ou Awalé) nous plonge au cœur des préoccupations d'un continent : semer, récolter, remplir son grenier...

Historique

On retrouve la trace des premiers jeux d'Awélé dès le IV^{ème} siècle avant notre ère. L'Égypte subsaharienne des pharaons et l'Inde avaient en commun ce jeu dont l'apparente simplicité recelait de réelles richesses. Parvenu jusqu'à nous sous différentes formes (nommé « Mancala » en Afrique du Nord, « Wari » ou « Ayo » dans diverses régions d'Afrique), le jeu d'Awélé repose toujours sur le même principe : des rangées de trous dans lesquels on sème des graines. Ces graines proviennent souvent d'un arbre appelé le « *Caesalpinia Crista* », qui porte un nom populaire différent selon les régions. Ce nom populaire sert souvent à baptiser le jeu et c'est le cas pour l'Awélé.

Transmis aux Antilles et aux Amériques par des esclaves noirs sous le nom « d'Adjé ». Populaire jusqu'en Mongolie, avec des variantes dans tous les continents, l'Awélé reste cependant un jeu typiquement africain. Environ 200 variantes se sont développées d'une région à l'autre, parfois même d'un village à l'autre. La règle que nous vous proposons est celle de la fédération internationale d'Awélé (Oware Society) pour des compétitions internationales.

Matériel

Un **mancala**, avec deux rangées parallèles de six trous, **48 graines**.

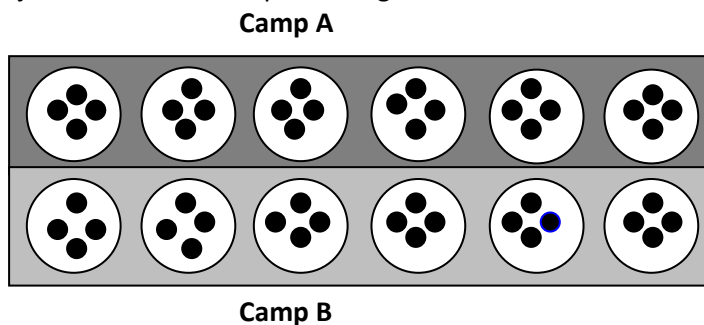
But du jeu

Récolter le maximum de graines.

Déroulement

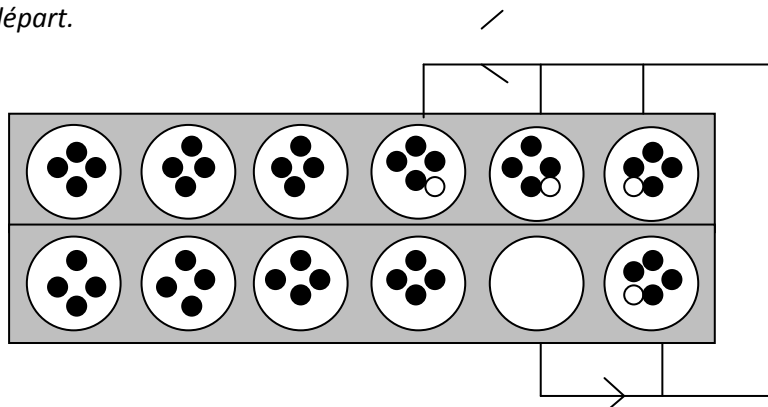
● Les champs

Le champ de chaque joueur est constitué par la rangée de 6 trous située immédiatement devant lui (**fig. 1**).



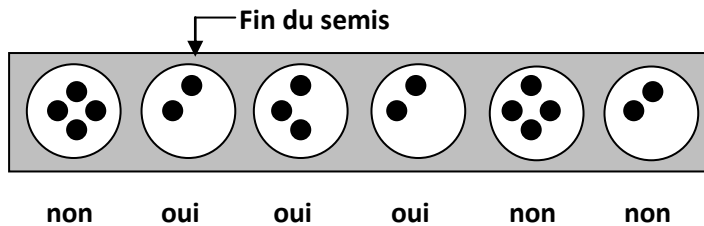
● Déplacement des graines

Tour à tour, chaque joueur vide la totalité de l'un des 6 trous de son champ et sème les graines une par une dans les trous suivants, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, sans sauter de trous (**fig. 2**). Le seul choix qu'il ait est celui de la case de départ.



● Récolte des graines

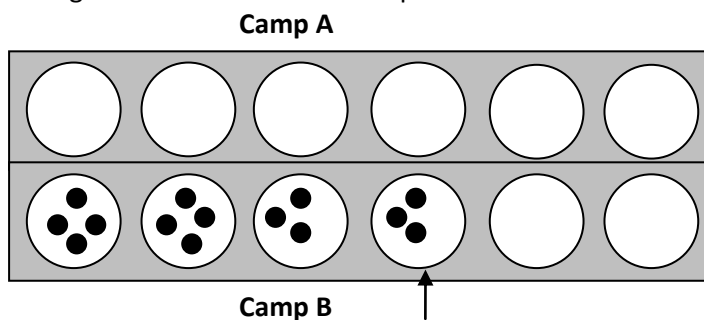
Lorsqu'un joueur pose sa dernière graine dans un trou de la rangée voisine et que cette case d'arrivée contient alors 2 ou 3 graines, il récolte son contenu. Ces graines ainsi récoltées sont retirées du jeu et vont rejoindre le « grenier » du joueur. Il est possible dans le même tour de jeu de réaliser une récolte dans plusieurs trous : c'est le cas si la case immédiatement antérieure à celle où vient d'avoir lieu la récolte est située dans le champ voisin et contient également 2 ou 3 graines. Et ainsi de suite pour un ensemble de cases contiguës répondant aux deux conditions. Dès qu'une case ne répond plus à ces conditions, la récolte s'arrête (**fig. 3**)



Cas particulier : si l'on doit vider entièrement le champ de l'adversaire, la récolte est interdite. On doit faire un autre semis. Si le (ou les) seuls semis possibles affament le voisin, on réalise le coup de son choix mais aucune graine n'est récoltée.

● Cas particuliers

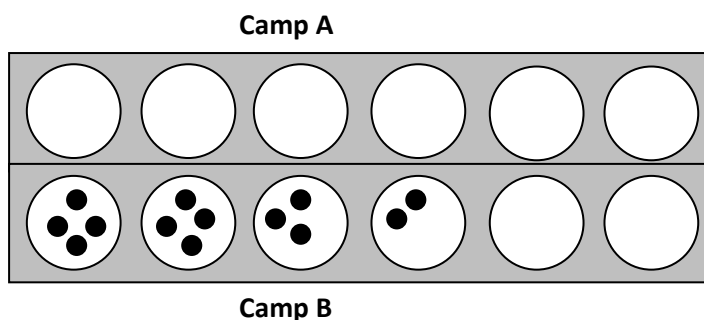
- Si un joueur effectue un semis de 12 graines ou plus (*il fait donc un tour complet de plateau*), il ne doit pas fournir de graine à son tour de départ. *Un trou vidé au départ d'un semis doit toujours l'être à la fin de ce même semis*. On « saute » donc l'alvéole du départ.
- On ne peut pas « affamer » l'autre : si le joueur **A** vient de jouer et qu'il n'a plus de graine dans son camp, le joueur **B** doit obligatoirement vider un trou pour alimenter son adversaire (**fig. 4**).



Fin du jeu

Si le champ de l'un des joueurs est vide et que son adversaire ne peut pas l'alimenter, alors ce dernier récolte les graines se trouvant dans son champ et la partie est terminée.

Exemple : le joueur **B** est dans l'impossibilité d'alimenter le joueur **A**, il remporte donc toutes les graines de son champ qu'il joint à celles préalablement récoltées (**fig. 5**).



Le vainqueur est celui qui a récolté le plus de graines.

Quand un joueur a récolté 25 graines, il a gagné, mais il peut être intéressant de continuer la partie jusqu'à la fin en notant le score des 2 joueurs.