



Awalé



2 joueurs	10 min	Stratégie	Antiquité	Afrique
-----------	--------	-----------	-----------	---------

On retrouve la trace des premiers jeux d'Awélé dès le IV^e siècle avant notre ère. L'Égypte 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 noire), le jeu d'awalé 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'awalé.

Transmis aux Antilles et aux Amériques par des esclaves noirs sous le nom d'Adjí, l'awalé 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. Des jeux de ce type, comme le « Pallankuli », existent aussi en Asie.

Nous vous proposons ici la règle jouée à Abidjan.

Matériel

Un plateau composé de deux rangées de 6 trous, 48 graines.

But du jeu

Récolter le maximum de graines chez son adversaire.

Déroulement

- **Au départ**

Le camp de chaque joueur est constitué par la rangée de six trous immédiatement située face à lui.

Tour à tour, chaque joueur vide la totalité de l'un des six trous de son camp et sème les graines une par une dans les trous suivants, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, sans sauter de trous.



- **Capture des graines**

Lorsqu'un joueur dépose sa dernière graine dans un trou de la rangée adverse et que cette case d'arrivée contient désormais 2 ou 3 graines, il s'empare de son contenu. Ces graines ainsi capturées sont retirées du jeu et sont stockées à part, dans 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 prise est située dans le camp adverse 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 prise s'arrête.

Dans l'exemple ci-contre, en jouant le trou indiqué par la flèche noire, le joueur récolte 3 graines chez l'adversaire. En jouant le trou indiqué par la flèche grise, la dernière graine est semée chez l'adversaire et le joueur peut récupérer les 2 graines du trou. Ce faisant, il a aussi le droit de récolter les graines des deux trous précédents. 7 graines ont été récoltées.

The diagram shows a Mancala board with two rows of six holes. The top row contains 1, 5, and 10 seeds in the first three holes, with the last hole empty. The bottom row contains 2, 1, 1, 2, 2, and 1 seeds. Three arrows point to specific holes: a black arrow to the first hole of the top row, a grey arrow to the fourth hole of the top row, and a white arrow to the second hole of the bottom row.

1		5		10	
2	1	1	2	2	1

Cas particulier : si lors d'une prise, on doit vider entièrement le camp de l'adversaire, la prise est interdite. Dans ce cas, aucune graine ne sera récoltée. Par exemple, si le joueur sème les graines désignées par la flèche blanche, aucune récolte n'est possible : toutes les graines restent dans les trous de l'adversaire !

- **Cas particuliers**

Si un joueur effectue un semis de 12 graines ou plus (il fait donc un tour complet du mancala), il ne doit pas fournir de graine à son trou de départ. Un trou vidé au départ d'un semis doit toujours l'être à la fin de ce même semis.

On ne peut pas affamer l'autre : le joueur A vient de jouer et il n'a plus de graine dans son camp. A son tour de jeu, le joueur B doit obligatoirement choisir un trou qui, une fois semé, fournira au moins une graine à son adversaire.

- **Fin de la partie**

Si un joueur ne peut pas alimenter son adversaire, il récolte les graines se trouvant dans son camp et la partie est alors terminée. Afin de ne pas affamer son adversaire, il prélève une graine de son grenier et l'offre au joueur affamé.

Le vainqueur est celui qui a récolté le plus de graines. Un joueur affamé n'a donc pas forcément perdu la partie.

Variante

- **Jeu pour les plus jeunes**

La prise est automatique dès que la dernière graine semée est chez l'adversaire. La totalité du trou est récoltée et la main passe à l'adversaire. La partie prend fin dès qu'un joueur n'a plus de graines dans son camp. Le vainqueur est celui qui a le plus de graines dans son grenier.