

L'awalé

Jeu pour 2 joueurs, durée de partie : 15 minutes environ

L'awalé est un jeu d'origine africaine qui se joue traditionnellement à la croisée des chemins avec un « mancala » creusé dans la terre, avec de l'argile ou tout autre matériau à disposition.

C'est un jeu de semailles et de récoltes, le gagnant est celui qui réussit à récolter le plus.

Il existe de multiples versions de ce jeu traditionnel et nous vous proposons ici une des versions.

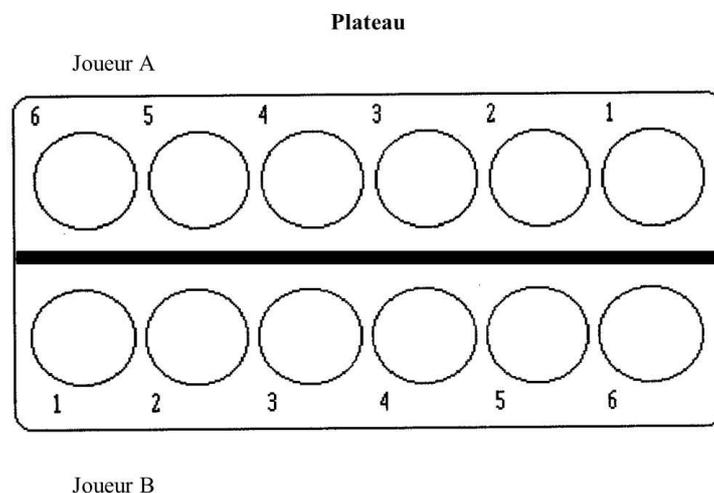
Pour fabriquer votre mancala :

Une version très facile, il suffit de prendre une boîte de 12 œufs, de couper les pics à l'intérieur de la boîte. Vous pouvez, si vous le souhaitez, peindre l'intérieur d'une rangée d'une couleur et d'une autre couleur la seconde rangée pour mieux définir quel est le champ de chaque joueur.

Vous pouvez aussi, lorsque vous êtes sur la plage, creuser le sable en faisant 2 rangées parallèles de 6 trous.

Vous pouvez le façonner à l'argile, avec de la pâte à sel, utiliser des boîtes de camembert, ou tout autre contenant de petite taille

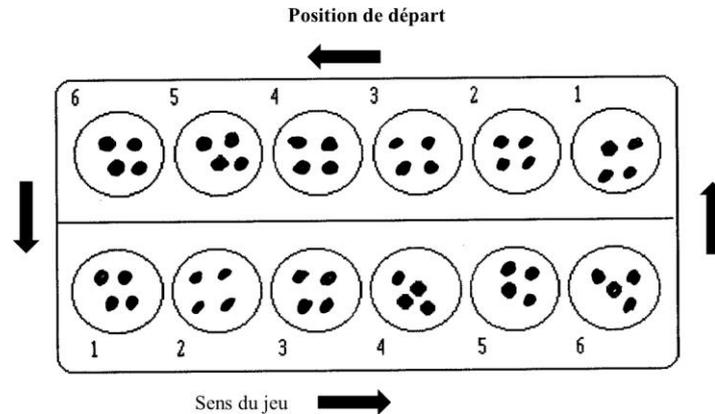
C'est une réalisation assez simple que vous pouvez adapter selon vos possibilités ou vos envies !



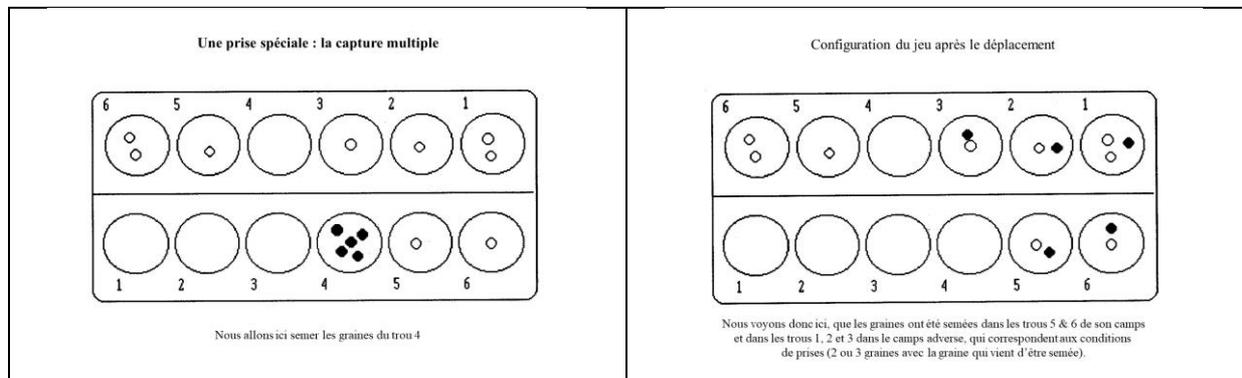
Puis il faut trouver des graines à semer : cela peut être des billes, des haricots secs, des coquillages, des galets. Il en faut 48.

Comment jouer :

Déposer 4 graines dans chaque trou. Chacun prend une rangée qui sera son champ. Il ne pourra prendre des graines que dans son champ pour aller les semer et essayer de récolter uniquement chez son adversaire.



Chacun, à tour de rôle, prend toutes les graines qui sont dans l'un des cases de son champ et les sème dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en les déposant une par une dans les cases adjacentes à celle où il a pris ses graines. Pour récolter, il faut que sa dernière graine tombe dans un trou de l'adversaire où il n'y a qu'une ou deux graines avant qu'il ne dépose sa graine. Il peut alors récolter les 2 ou 3 graines. Si les cases précédentes sont, elles aussi, correctement semées avec 2 ou 3 graines, il peut aussi prendre ces graines. Mais la récolte s'achève dès qu'une case n'est pas bien semée ou que l'on est dans une des cases de son propre champ.



Il est aussi interdit d'affamer son voisin, c'est à dire que l'on ne peut pas prendre toutes les graines de son adversaire sans lui en laisser pour continuer à semer s'il nous est possible de faire autrement.

Lorsqu'un joueur repasse sur la case de son champ dans laquelle il vient de prendre ses graines pour semer car il y en avait beaucoup il n'y dépose pas de graine.

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de graine et le gagnant est celui qui a le mieux récolté.