



L'Awalé

Fan de stratégie ? Ce jeu est fait pour vous !

L'Awalé est un jeu d'origine africaine de la famille des Mancalas où le but est de récolter le plus de graines possibles.

But du jeu : avoir plus de graines que son adversaire à la fin de la partie.

Matériel : 2 joueurs, un plateau de 12 cases et 48 graines.

Présentation et origine

L'Awalé est un jeu de société combinatoire de stratégie créé en Afrique. C'est le plus répandu des jeux de la famille « mancala » qui regroupe tous les jeux africains de type « compter et capturer » dans lesquels on distribue des cailloux, graines ou coquillages dans des coupelles ou des trous, parfois creusés à même le sol.



On trouve trace chez les Egyptiens de l'Ancienne Egypte d'un jeu appelé senet (jeu de parcours à plusieurs rangées) qui ressemble à l'Awalé mais n'en est pas l'ancêtre. L'origine véritable du jeu se situerait vers le Ve-VIe siècle de notre ère. Le plus ancien jeu d'Awalé connu est un mancala Ethiopien du VIIe siècle.

Le jeu s'est peu à peu diffusé au Moyen-Orient ainsi que sur tout le continent Africain.

De nos jours, l'Awalé se rencontre dans toutes les régions de l'Afrique mais différentes versions existent en fonction des endroits et les règles dérivées sont multiples.

L'awalé se joue sur un plateau composé de 2 rangées de 6 trous chacune, avec des graines qui se déplacent sur le plateau tout au long du jeu.

Le Bubinga et le *Canarium schweinfurthii*

L'Awalé que nous vous proposons, se compose de deux parties : un plateau en bois de Bubinga et des graines issues du fruit du *Canarium schweinfurthii*.

Le bois du Bubinga, aussi appelé « bois sacré » est un bois rare provenant principalement du Cameroun et du Gabon. Sa couleur varie du rouge au brun rouge avec des veines pourpres et il est particulièrement apprécié pour sa beauté et sa rareté. Les veines présentes dans le bois rendent chaque arbre unique puisqu'ils présentent différentes figures avec des effets tels que : frisé, pommelé, ondulé. Originaire d'Afrique centrale, le Bubinga est un des plus grands arbres de la forêt. En effet, il peut dépasser les 30 m avec un diamètre allant jusqu'à 1m20.

Le *Canarium schweinfurthii* aussi appelé « arbres aux fruits noirs » ou « élémier d'Afrique » est un arbre de grande taille, atteignant une hauteur de 45m et un diamètre de 1m50. Le fruit est petit, de forme arrondie et de couleur violacée. Sa longueur est de 3 à 4 cm long et sa largeur de 1 à 2 cm. Il est propre à la consommation et consommé cuit. Il possède un noyau épais, osseux et trigone qui libère trois graines quand il est fendu. Ce sont ces noyaux qui sont utilisés pour jouer à l'Awalé.

Sources : Wikipédia, myriad-online

Les règles courtes

<https://www.myriad-online.com/resources/docs/awale/francais/rules.htm>

Le but du jeu est de s'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte.

Le terrain de jeu est divisé en deux rangées de 6 trous chacun. Au départ dans les douze trous sont réparties 48 graines de manière équitable (4 par trou).

Le premier joueur est tiré au hasard puis les participants s'affrontent chacun son tour.

Le joueur va prendre l'ensemble des graines présentes dans l'un des trous de son territoire de son choix et les distribuer, une par trou, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si la dernière graine semée tombe dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines capturées sont sorties du jeu et le trou est alors laissé vide. Lorsqu'un joueur s'empare de deux ou trois graines, si la case précédente contient également deux ou trois graines, elles sont capturées aussi, et ainsi de suite.

Le jeu se termine lorsque :

- Un joueur n'a plus de graines dans son camp et ne peut donc plus jouer
- La partie boucle indéfiniment
- L'un des joueurs abandonne

Sources : Wikipédia, myriad-online

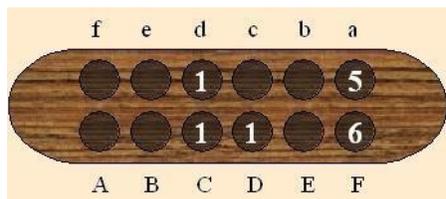
Les règles détaillées

<https://www.lecomptoirdesjeux.com/l-awale.htm>

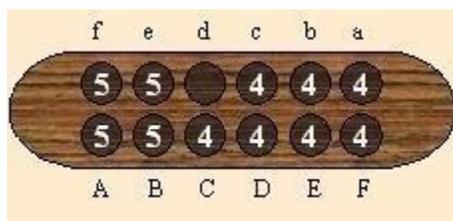
Les règles de l'Awalé sont très diverses, voici les règles de l'Awalé commun.

Chaque joueur se place devant une rangée de 6 cases, qui deviennent alors son camp.

Afin de faciliter les explications, chaque case sera représentée par une lettre : de « A » à « F » pour le joueur du bas, appelé « Sud » et de « a » à « f » pour le joueur du haut, appelé Nord.



Chacun son tour, un joueur prend toutes les graines d'une des cases de son camp et les sème une par une dans les cases suivantes dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre.

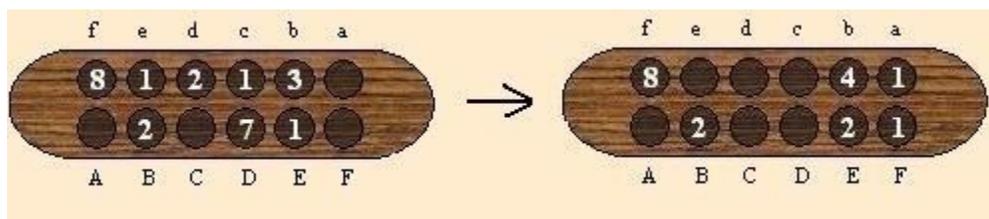


Dans l'exemple ci-dessus, au premier coup, en jouant d, le joueur Nord distribue une à une les graines dans les cases e, f, A et B. Au cours de cette opération, on ne doit jamais remettre de graine dans le trou de départ. Si le nombre de graines prises dans un trou excède 11, on sème pendant un tour complet, on saute le trou de départ, puis on continue à semer dans les autres trous suivants.

Si la dernière graine semée est déposée dans une case du camp adverse, dans laquelle il n'y a, avant qu'il ne la pose, qu'une ou 2 graines, le joueur ramasse toutes les graines de ce trou (y compris celle qu'il vient de semer). De même, il ramasse les graines des cases précédentes du camp adverse si elles sont au nombre de 2 ou 3. En revanche, il ne récolte rien s'il sème sa dernière graine dans une case vide ou dotée de plus de 3 graines après son passage.

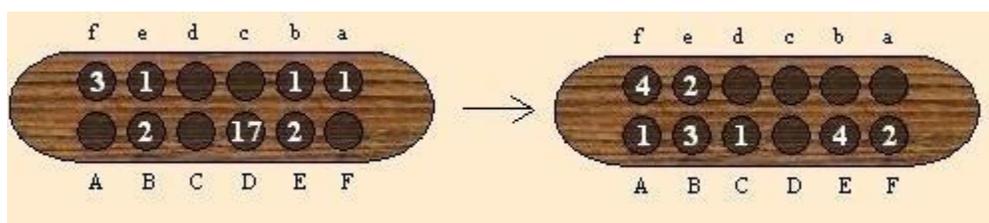
Dans l'exemple suivant, si le joueur Sud joue D, il sème ses graines dans les cases E, F, a, b, c, d et e.

La case e ayant 2 graines et se trouvant dans le camp adverse, celles-ci sont ramassées par le joueur. La case d ayant 3 graines et la case c ayant 2 graines, elles sont aussi ramassées. On s'arrête à la case b, qui a 4 graines et qui ne peuvent donc être ramassées.



L'awalé est un jeu tactique. Un des éléments importants de ce jeu est de pouvoir construire des « greniers » par accumulation de graines dans un seul trou afin de faire plus d'un tour du plateau de jeu. Les « greniers » ont pour effet de dégarnir le camp de l'adversaire, ce qui permettra, une fois les graines de la maison semées, de prendre plusieurs graines en une fois.

Dans l'exemple suivant, Sud joue D. Sa dernière graine semée est dans la case d (on ne sème pas de graine dans la case de départ, à savoir D). La case d et c ayant alors 2 graines, les cases b et a en ayant 3, elles sont toutes ramassées.



Dernière règle, un joueur est obligé de « nourrir » son adversaire, ce qui veut dire qu'il doit jouer de manière à laisser au moins une graine dans le camp adverse. Si un joueur ne peut nourrir son adversaire ou ne peut plus jouer, la partie s'arrête. Il est possible d'arrêter une partie si le nombre de graines sur le plateau de jeu soit trop faible pour pouvoir permettre des prises (on peut considérer qu'à partir de 3 graines ou moins la partie peut s'arrêter). Chacun compte alors ses graines et le joueur en ayant le plus a gagné.



Attention : il n'est pas possible d'affamer l'adversaire : un joueur n'a pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp de l'adversaire.

Sources : Le Comptoir des Jeux