

Série Noire

AWÉLÉ

2 joueurs à partir de 7 ans

L'AWÉLÉ, aussi nommé WARI, est un jeu d'origine africaine. On y a joué pendant des milliers d'années en Egypte, où les fouilles effectuées dans la pyramide de Kéops 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.

En Afrique, les enfants n'ont généralement pas d'argent pour s'acheter des jeux. Ils doivent donc inventer avec ce qui est disponible. C'est pourquoi l'AWÉLÉ peut se jouer dans le sable ou dans la terre. Semer (mettre des graines dans les trous du plateau), récolter (prendre les graines qui se trouvent dans les trous), remplir son grenier (amasser des graines devant soi), construire sa maison (avoir au moins douze graines dans un trou), ne pas affamer son voisin et lui venir en aide sont des préoccupations vitales en Afrique. On les retrouve tout au long de la partie d'AWÉLÉ.

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 !)

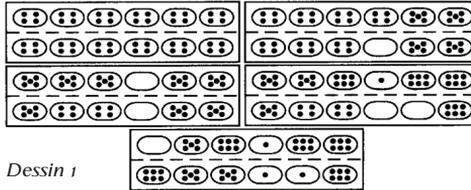
Les douze trous de la mancala sont représentés sur la surface de jeu. Les greniers ne sont pas représentés : on peut utiliser des coupelles ou tout simplement placer les graines devant soi.

But du jeu :

Amasser le plus grand nombre de graines possible.

Début du jeu :

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. (Dessin 1)



- si le trou dans lequel le joueur pose sa dernière graine

- est situé dans sa propre rangée

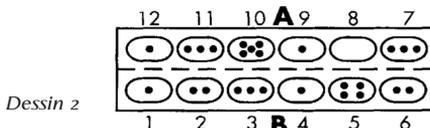
ou - est vide

ou - contient plus de deux graines

C'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 droite et 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).

C'est au tour de son adversaire de jouer. (Dessin 2)



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.

Il ramasse la graine du trou 4, puis s'arrête car le trou 5 contient 4 graines.

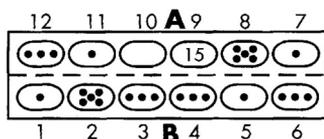
C'est alors à son adversaire de jouer.

Stratégie du jeu :

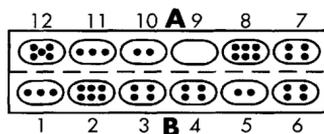
Pour bien jouer à l'AWÉLÉ, il faut être très attentif à la répartition des graines dans la rangée de l'adversaire mais aussi dans son propre camp. Le joueur a intérêt à terminer son semis dans la rangée de l'adversaire dans un trou contenant deux graines. Dans sa propre rangée, il doit laisser le moins 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".
- Une "maison" est un trou qui contient suffisamment de graines pour que le joueur fasse le tour du jeu et termine son semis dans la rangée adverse. On dit qu'une maison est "construite" si le trou contient au moins 12 graines. Le joueur "écroule" sa maison lorsqu'il sème ces graines. Mais on ne sème pas dans une maison que l'on vient de quitter : lorsqu'il aura fait le tour du plateau et qu'il repassera par le trou de départ, le joueur 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 !



Dessin 3



Le **joueur A** décide d'écrouler sa maison (trou 9). (Dessin 3)

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. A ramasse donc les trois graines et les met dans son grenier. Il ne peut pas ramasser les graines du trou 2 car il en contient plus de 2.

C'est alors à son adversaire de jouer.

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.

DUJARDIN SAS

Parcolog

Z.A du Pot au Pin/Hangar A-4

33612 CESTAS

Siren 320 660 970 000 23

