



L'awalé



L'**Awalé** apparemment simple est un jeu de stratégie qui fait appel à des principes mathématiques d'une certaine complexité et demande beaucoup de concentration.

L'**Awalé** est facile à apprendre : cinq à dix minutes suffisent, mais, des mois, voire des années de pratique sont nécessaires pour le maîtriser et devenir un champion.

C'est un jeu très ancien faisant partie d'un ensemble de jeux de planches appelé 'mancala' dont on trouve des traces dans les vestiges égyptiens depuis le temps des pharaons. Ensuite, il chemina en Asie Mineure et en Afrique (où le nom varie selon les pays).

L'Awalé, composé de 12 cases (2 rangées de 6) se jouait avec 48 cauris (chiffre magique de l'Afrique) et deux joueurs. Les graines de *Caesalpinia Crista* (arbuste de la savane africaine) ont rapidement remplacé les cauris qui étaient plutôt utilisés comme monnaie d'échange ou comme parures. Les cases avaient pour fonction d'accueillir symboliquement les créatures du monde (hommes, femmes, animaux et plantes).

Dans de nombreuses contrées, ce jeu servait encore récemment lors des veillées mortuaires, à désigner le prince le plus vif d'esprit qui serait apte à succéder au chef ou au roi défunt.

Semer pour récolter est le principe fondamental de ce jeu qui puise ses sources dans la pratique ancestrale du troc et de l'échange en Afrique.

Règle du jeu :

L'objectif du jeu est de prendre le maximum de graines à son adversaire.

Position de départ : on place 4 graines par case et on joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a en sa possession une rangée de 6 cases.

Chaque coup consiste pour un joueur à prendre une case non vide de son camp, à en prendre toutes les graines en main et à les répartir à raison d'une par case en suivant un ordre circulaire inverse à celui des aiguilles d'une montre.

Si le nombre de graines ramène le joueur à la case de départ après un tour complet (plus de 11 graines), il saute cette case en ne posant aucune graine dedans et continue la répartition dans les cases suivantes. Il peut arriver (plus rarement) que le joueur effectue plus de 2 tours avec ses graines (plus de 22) : il saute alors à nouveau sa case de départ. Cette étape porte parfois le nom de « semailles » : on sème ses graines.

Prises : le joueur prend des graines lorsque la dernière case où il pose une graine est une case du camp adverse et contient 2 ou 3 graines en comptant la nouvelle (la case contenait donc 1 ou 2 graines avant). Le joueur prend alors les graines de cette case (2 ou 3), puis, il prend également les graines de la case précédente si celle-ci répond aux mêmes conditions : être une case du camp adverse et contenir 2 ou 3 graines. Il continue ainsi à prendre les graines des cases antérieures tant que celles-ci répondent aux conditions. Dès que la case antérieure n'y répond plus, (elle est dans son camp ou elle ne contient ni 2 ni 3 graines) sa prise s'arrête. Cette étape porte parfois le nom de « récolte ».

'Donner à manger' : quand un joueur n'a plus de graine dans son camp, son adversaire est obligé de jouer un coup qui lui en apporte au moins une. Il est également interdit de jouer un coup qui ôte, par des prises, toutes les graines du camp adverse. Si un joueur joue un tel coup ou si, cas rare, un joueur se trouve dans la position de n'avoir qu'un tel coup à jouer, alors le coup est joué mais aucune prise n'est effectuée. On appelle cette étape « la famine ». En fait, il n'est pas moral d'affamer son adversaire. Aussi, lorsqu'on rencontre ce cas de figure, le joueur doit effectivement jouer de façon à donner au moins une graine à son adversaire.

Fin de la partie : la partie s'achève

- lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp alors que c'est à lui de jouer. Dans ce cas, son adversaire gagne toutes les graines restantes : c'est la fin 'famine'.

- lorsqu'il reste trop peu de graines pour qu'aucune prise ne soit désormais possible (en pratique 2 ou 3). Chaque joueur récupère la ou les graines restantes de son camp : c'est la fin 'indétermination'.

Gain : le joueur qui a pris le plus de graines a gagné.

Mécanisme stratégique de base : il faut essayer de constituer un 'grenier' (cela représente le grenier à mil) : case avec au moins 12 graines. Il vaut mieux alterner les cases vides et les cases pleines.

Pour répondre à des menaces simples :

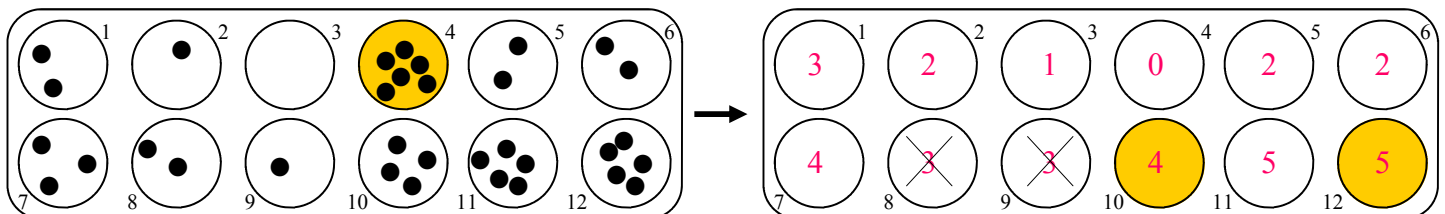
- Oter les graines menacées en les jouant ou annuler la potentialité de prise en augmentant le nombre de graines de la case menacée (augmenter le nombre de graines dans la case menacée).

Simulation

Tes cases portent les numéros de 7 à 12.

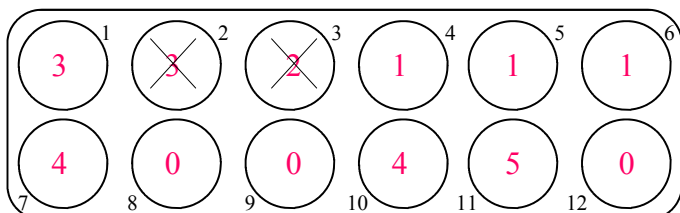
Combien de graines gagnerait ton adversaire s'il semait les graines contenues dans la case 4 ?

Dessine les graines à la fin de son coup ? **Il gagnerait 5 graines.**



Quelle case faudrait-il que tu sèmes ensuite pour récolter 5 graines ? Dessine les graines.

Je sèmerais les graines de la case **12**.



Quelle case aurais-tu pu semer pour récolter plus de graines ? Dessine les graines.

J'aurais pu semer la case 10.

