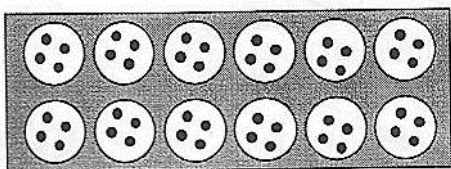


AWELE		AFRIQUE	
<b>A partir de :</b>	12 ans	<b>Effectif +/- :</b>	02 minimum
<b>Durée :</b>	20 min	<b>Epoque / Pays / Type :</b>	Antiquité / ? / Stratégie
<b>Historique :</b>	<p>On rencontre la trace du premier jeu d'Awélé dès le 4ème siècle avant notre ère. L'Égypte des pharaons et de l'Inde avait en 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'Awélé 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'Awélé.</p> <p>Transmis aux Antilles et aux Amériques par les esclaves noirs sous le nom "d'Adji", l'Awélé 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.</p>		
<b>But du Jeu :</b>	<p>Récolter le maximum de graines. Chaque joueur sème les graines une par une dans chaque trou et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. On peut récolter les graines lorsque l'on termine son "semis" dans un trou de l'adversaire, et que ce trou contient, en tout, deux ou trois graines.</p>		
<b>Matériel :</b>	<p>Un <i>mancala</i> avec deux rangées parallèles de 6 trous, 48 graines</p>		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p><b>les camps</b> : le camp de chaque joueur est constitué par la rangée de trous situé immédiatement devant lui (Fig. 1)</p> <p><b>Déplacement des graines</b> : tour à tour, chaque joueur vide la totalité de l'un de ces 6 trous de son camp et sème les graines une par une dans les trous suivants dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et sans sauter de trou. (Fig. 2).</p> <p><b>Capture des graines</b> : lorsqu'un joueur pose 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 vont rejoindre 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 de 2 à 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. (Fig. 3).</p> <p><b>Cas particuliers</b> : 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.</p> <p>si un joueur effectue un semis de 12 graines ou plus (il fait donc un tour complet de plateau), il ne doit pas fournir de graines à son trou de départ. Un trou vidé au départ d'un semis doit toujours l'être à la fin de ce même semis.</p> <p>on ne peut pas « affamer » l'autre : le joueur A vient de jouer et il n'a plus de graines dans son camp, le joueur B doit obligatoirement vider le trou fléché pour alimenter son adversaire. (Fig.4).</p> <p><b>Fin du jeu</b> : si un joueur ne peut pas alimenter son adversaire, il récolte les graines se trouvant dans son camp et la partie est alors terminée.</p> <p><b>Exemple</b> : le joueur B et dans l'impossibilité d'alimenter son adversaire, il remporte donc toutes les graines de son camp qu'il joint à celle préalablement capturée. (Fig. 5).</p>		

**Variante :**

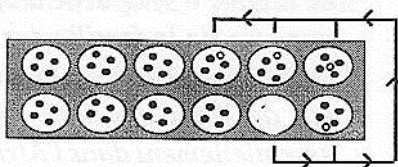
Le vainqueur est celui qui a récolté le plus de graines.

Sur un sol souple, le plateau de jeu, le mancala, peut-être directement imprimé dans le sol.



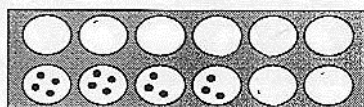
Position de départ

**Fig. 2**

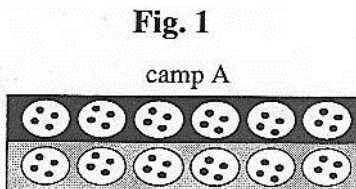


**Fig. 4**

A



B ↑

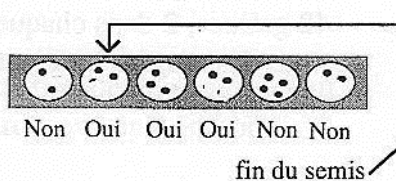


**Fig. 1**

camp A

camp B

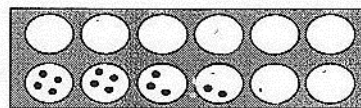
**Fig. 3**



Non Oui Oui Oui Non Non  
fin du semis ✓

**Fig. 5**

A



B