



## L'awalé

Ce jeu de stratégie connu sous différents noms (*awélé, kpo, mankala...*) est joué dans toute l'Afrique. Il existe des variantes de la règle. Il est parfois joué simplement en creusant le sol ou le sable, avec des cailloux ou des coquillages.

### Nombre de joueurs :

2

### But du jeu :

S'approprier le plus de graines.

### Matériel :

- matériel en bois classique (appelé tablier) et des graines.
- 48 graines (ou perles, cailloux...).

*Le matériel peut être fabriqué avec des élèves : il faut deux rangées de 6 trous (semis).  
Les deux rangées constituent les camps respectifs des joueurs Nord et Sud.*



### Déroulement :

Au début du jeu, chaque case reçoit 4 graines.

Les joueurs jouent alternativement.

Le joueur prend le contenu d'une des cases non vides de son propre camp et sème les graines une à une dans les cases suivantes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (de la gauche vers la droite pour chacun des joueurs).

→ **Si la dernière graine d'un semis tombe dans une case adverse contenant 1 ou 2 graines (c'est à dire 2 ou 3 en comptant la graine qu'il vient d'y mettre), le joueur ramasse le contenu de cette case d'arrivée.**

→ **Si, de plus, la case précédant la dernière du semis est aussi dans le camp de l'adversaire et compte aussi 2 ou 3 graines, le joueur en ramasse également le contenu.**

Le joueur procède ainsi, de proche en proche tant que les cases remplissant les conditions forment une chaîne ininterrompue.

Les graines ainsi ramassées sont définitivement acquises et constituent le gain du joueur.



**Si le joueur, au cours d'un semis, parvient à faire plus d'un tour complet du tablier, il doit sauter la case de départ.**

Aussi longtemps qu'il est possible, le joueur doit fournir des graines à son adversaire. Si, dans un semis, un joueur laisse la rangée de son adversaire vide, alors la partie s'arrête et la totalité des graines encore présentes sur le tablier revient à "l'affamé".

La partie s'arrête :

- Lorsqu'un des joueurs se retrouve détenteur de plus de 24 graines.
- Lorsque les deux joueurs sont d'accord pour arrêter.
- Lorsque le nombre de graines est trop faible pour que le score évolue.

*À l'école, on peut décider de la fin de partie après un temps donné et compter celui qui a capturé le plus de graines.*