



 **AWALÉ**

**Âge:** dès 7 ans

**Durée:** 20 min

- Matériel:**
- Boîte à Oeuf
  - Cailloux
  - Peinture, pinceaux, pots pour mélange

Attention: se laver les mains avant de commencer une partie !!!

## DÉROULEMENT

L'origine de ce jeu nous vient d'Afrique et plus particulièrement de la famille des Mancalas. C'est un jeu de stratégie dans lequel deux joueurs s'affrontent. Le but est de récolter le plus de graines (remplacées ici par des cailloux).

Ce jeu se joue sur une planche creusée de 12 trous (6 de chaque côté. Dans chacun de ces trous sont disposés 4 cailloux.



### LES RÈGLES DE BASES:

- Les joueurs sont face à face, avec une rangée de trous devant eux. Cette rangée représente leur camp.
- En début de partie, on choisit le sens de rotation qui sera le même pour toute la partie et le joueur qui débute.
- Un tour se joue de la manière suivante: le joueur prend tous les cailloux d'un trou et les égrène dans les cases qui suivent sur sa rangée puis sur celle de l'adversaire. Un caillou est placé obligatoirement dans chaque trou jusqu'à ce qu'il n'en ait plus en main (en suivant bien le sens de rotation).
- Si la dernière graine est placée dans un trou du camp adverse et qu'il y a 2 ou 3 cailloux dans ce trou, il récupère l'ensemble des cailloux de ce trou. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il arrive dans son camp ou jusqu'à ce qu'il y ait plus ou moins de 2-3 cailloux dans un trou.
- Après le joueur 2 peut jouer à son tour. Le but est de récupérer un minimum de 25 cailloux.

### RÈGLES COMPLÉMENTAIRES:

- On ne saute pas de case lorsqu'on égrène sauf lorsqu'on a douze graines ou plus, c'est-à-dire qu'on fait un tour complet: on ne remplit pas la case dans laquelle on vient de prendre les graines.
- Il faut «nourrir» l'adversaire, c'est-à-dire que, quand celui-ci n'a plus de graines, il faut absolument jouer un coup qui lui permette de rejouer ensuite. Si ce n'est pas possible, la partie s'arrête et le joueur qui allait jouer capture les graines restantes.
- Si un coup devait prendre toutes les graines adverses, alors le coup peut être joué, mais aucune capture n'est faite: il ne faut pas «ffamer» l'adversaire
- La partie s'arrête quand un des joueurs a capturé au moins 25 graines (soit plus de la moitié), quand il n'est plus possible de capturer d'autres graines ou quand l'un des joueurs n'a plus de graines dans son camp sans qu'il soit possible à son adversaire de le nourrir (fin par famine, toutes les graines restantes vont à celui qui peut encore jouer).

