



## LA FAMINE :

On appelle famine le fait qu'un joueur ne puisse jouer car il n'a plus aucune graine dans son camp.

Il n'est pas moral d'affamer son adversaire, aussi lorsque l'on rencontre ce cas de figure, le joueur qui a encore des graines doit obligatoirement jouer de façon à donner au moins une graine à son adversaire. S'il ne le peut pas, la partie s'achève, on compte alors les graines, celui qui en a capturé le plus gagne la partie.



AWALE

LIVRET

L'awalé (ou Awélé, Alé, Walé...) est le plus connu des jeux de semailles. Cette famille (les jeux de Mancala) est représentée en Afrique par une multitude de jeux, en Asie par le Pallankuli, et un peu partout dans le monde où des esclaves noirs ont amené au gré de leurs involontaires migrations le principe de ce jeu (l'Awari en Guyane par exemple)

Il est difficile de dater l'ancienneté de ces jeux, mais ils sont certainement très anciens, le principe de jeu est mentionné dans un ouvrage du X<sup>e</sup> siècle.

En ce qui concerne l'Awalé, il existe de nombreuses variantes, en voici une.

#### **CONTENU**

1 PLATEAU DE JEU EN TECK MASSIF

48 GRAINES

En début de partie, on dispose 4 graines dans chaque alvéole, les six alvéoles en face de chaque joueur constituent son camp.

Un coup consiste en deux étapes :

#### **LES SEMAILLES :**

A son tour de jeu, le joueur prend la totalité des graines contenues dans l'un de ses trous., puis sème les graines une à une dans les trous suivants, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Il peut être alors amené à semer dans son camp puis dans le camp de l'adversaire.

S'il doit semer plus de onze graines, il revient alors à son point de départ, dans ce cas, il ne doit pas semer dans le trou d'origine des graines, c'est à dire qu'il saute ce trou et continue les semailles dans les trous suivants.

#### **LA RECOLTE :**

Après avoir semer, si la dernière graine arrive dans le camp de l'adversaire, et si le total (après semailles) de ce trou est égal à deux ou trois graines, alors il capture toutes les graines de ce trou.

Si la dernière graine semée prend, alors il faut regarder si cette configuration (2 ou 3 graines) existe dans le trou précédent (uniquement chez l'adversaire), si tel est le cas, on capture alors les graines de ce trou également, et ainsi de suite. Toute rupture dans la chaîne de capture interrompt les prises.

Si un joueur capture 25 graines (plus de la moitié, on peut arrêter le jeu.), il est alors vainqueur.