

# awalé

Le geste circulaire des joueurs qui consiste à déposer une à une les « graines » dans les trous de l'aire de jeu, fait de l'awalé et l'ensemble de ses frères qu'ils sont appelés « jeux de semaille ».

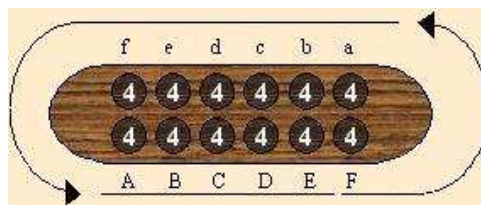
Semis, case, champ, grenier, récolte, famine, manger, nourrir, ... sont, de même, des mots employés en Afrique de l'ouest pour définir pièce, objet, lieu, action et aire de ce jeu. Les préoccupations agricoles sont ainsi très présentes !



## Origine, et histoire du jeu

En Afrique, chacun a sa propre idée de l'histoire de la création de l'awalé. Il est donc difficile de connaître l'origine de ce jeu. Voilà le mythe fondateur conté dans un village malien :

*« Voici longtemps, nos pères cultivaient collectivement les champs de mil des villages comme certains de nos fils le font encore. Les récoltes faites, ils versaient le grain dans des canaris et devaient les répartir entre les familles ayant participé aux travaux. Pour cela, sous l'arbre à palabres étaient creusés dans le sol des petits trous figurant tous une famille. Un égal nombre de cailloux, symbolisant chacun un canari de mil, était déposé dans chaque trou. Mais l'implication et la taille des familles étaient diverses. Et une longue discussion sur une répartition plus équitable débutait alors .... »*



## RÈGLES DU JEU

Les règles de l'Awalé sont simples et le jeu est vraiment très facile à apprendre. Par contre, les stratégies à mettre en oeuvre pour gagner sont redoutables !

Le but du jeu est de s'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte.

### Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est divisé en deux territoires de 6 trous chacun.

Au départ dans les douze trous sont réparties 48 graines (4 par trou).

### Le tour de jeu.

Chaque joueur joue à son tour, celui qui joue en premier est tiré au hasard.

Le joueur va prendre l'ensemble des graines présentes dans l'un des trous de son territoire et les distribuer, une par trou, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

### Capture

Si la dernière graine semée tombe dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines capturées sont sorties du jeu. (Le trou est alors laissé vide)

### Capture multiple

Lorsqu'un joueur s'empare de deux ou trois graines, si la case précédente contient également deux ou trois graines, elles sont capturées aussi, et ainsi de suite.

### Bouclage

Si le nombre de graines prises dans le trou de départ est supérieur à 11, cela fait que l'on va boucler un tour : auquel cas, à chaque passage, la case de départ est sautée et donc toujours laissée vide. Un trou contenant assez de graines pour faire une boucle complète s'appelle un *Krou*.

### Donner à manger

On n'a pas le droit d'"affamer" l'adversaire : un joueur n'a pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp de l'adversaire.

### Fin de jeu

Le jeu se termine lorsque :

- Un joueur n'a plus de graines dans son camp et ne peut donc plus jouer. L'adversaire capture alors les graines restantes.
- La partie boucle indéfiniment (la même situation se reproduit après un certain nombre de coups). Personne ne capture les graines restantes
- L'un des joueurs abandonne
- L'adversaire capture les graines restantes

