

Awélé

Matériel :

une table de jeu composée de 12 trous, disposés en rangées de 6 et 48 graines (ou billes, haricots) qui puissent se loger facilement dans les trous.

Préparation du jeu :

Les graines sont réparties dans tous les trous. Chaque trou en contient donc 4. Chaque joueur a pour camp la rangée la plus proche de lui. (Fig.1)

But du jeu :

Chaque joueur à son tour prend toutes les graines d'un trou de son camp et les dépose une par une dans les trous suivants ; toujours dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et toujours seulement une dans chaque trou. (Fig. 2)

Si le joueur a suffisamment de graines en main pour repasser dans le trou de départ, il le franchit directement sans y mettre de graine. (Fig.3)

Des prises sont possibles selon l'endroit où le joueur dépose sa dernière graine. S'il achève sa répartition :

- dans son propre camp, le joueur ne prend rien.
- dans un trou adverse qui contient, une fois sa graine déposée, soit une graine, soit quatre ou plus, il ne gagne rien non plus.
- dans un trou adverse qui contient, toujours en incluant la graine déposée, 2 ou 3 graines, le joueur les ramasse toutes et elles ne rentrent plus en jeu. (Fig.4)

Si le ou les trous adverses précédents le trou de la dernière graine posée, contiennent de même 2 ou 3 graines, le joueur ramasse aussi leur contenu. Ces trous doivent être contigus ; la prise s'arrête dès que l'un d'eux ne présente pas un nombre correct de graines ou qu'on arrive au bout du camp adverse. Le joueur met de côté les graines qu'il a ramassées ; son coup est terminé.

Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp, son adversaire doit jouer de façon à déposer au moins une graine dans un de ses trous. Si cela lui est impossible, la partie s'arrête là, les graines qui restent en jeu n'appartiennent à personne, le vainqueur est celui qui a capturé le plus grand nombre de graines.

Situation particulière :

Un joueur n'a pas le droit de jouer de façon à prendre toutes les graines à l'autre. S'il ne peut pas jouer autrement, il passe son tour. Un joueur qui commet involontairement cette erreur, ne ramasse pas les graines de ce coup, mais permet à l'autre de ramasser toutes les graines du camp opposé et ensuite c'est lui qui joue! (Fig.5)

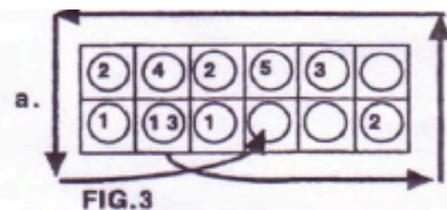
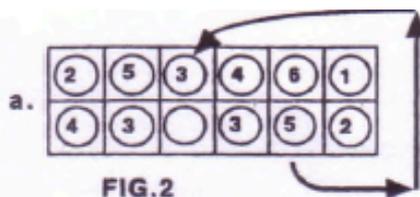
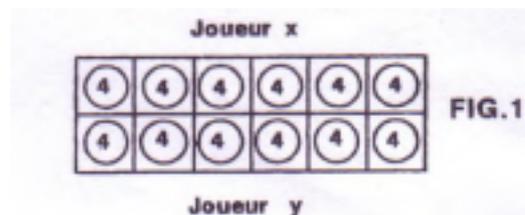
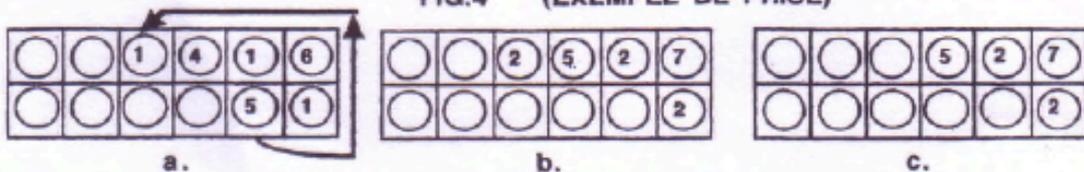


FIG.4 (EXEMPLE DE PRISE)



joueur x



joueur y

FIG.5 le joueur y n'a pas le droit de jouer les 4 graines de son camp car il prendrait toutes les graines adverses. Il doit se contenter de jouer soit les 2 soit les 6 (il gagne 2 graines).