

L'Awalé

Connais-tu ce jeu d'origine africaine?

Semer pour récolter est le principe de ce jeu de réflexion et de stratégie qui puise ses sources dans la pratique ancestrale du troc en Afrique.

Matériel :

- Une boîte à œufs de 12 trous (sans les œufs, bien sûr!)
- De la peinture et un pinceau
- 48 graines de haricots secs

Le plateau de jeu :

Peins la boîte à œufs. Celle-ci constituera ton plateau de jeu.

Le plateau de jeu est constitué de deux rangées de six trous. Au début, chaque case contient quatre graines. Une rangée appartient à un joueur, l'autre à l'autre joueur. Chaque joueur mettra sur la table les graines capturées : ce sera sa réserve.



Le but du jeu :

Le but du jeu est de capturer le plus grand nombre de graines. Les graines n'ayant pas de couleur distincte pour chaque camp, elles appartiennent aux deux joueurs en cours de partie. Mais chaque joueur est amené à en capturer, il les place alors dans sa réserve. Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de graines dans son grenier lorsque le jeu se termine est le gagnant de la partie.



Les règles du jeu :

Le plateau de jeu représente les champs de chacun des joueurs. Chaque joueur place quatre graines dans chacune de ses six cases.

1. À tour de rôle, chaque joueur prend toutes les graines d'une de ses cases (les champs de son côté) et les sème une à une dans les cases voisines dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. Si la dernière graine semée tombe dans une case qui en contient déjà 1 ou 2 (donc après avoir posé sa graine, il doit y en avoir 2 ou 3) et si ce trou se trouve dans le camp adverse, alors le joueur ramasse les graines de ce trou. Elles constituent sa réserve.
3. Si la case précédente de celle où a été posée la dernière graine remplit aussi les conditions de capture (2 ou 3 graines dans la case qui se trouve dans le camp adverse), alors elle est prise aussi. La capture se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne impossible (soit parce que le nombre de graines est différent de 2 ou 3, soit parce que la case ne se trouve plus dans le camp adverse).
4. Lorsque toutes les cases d'un joueur se vident après qu'il ait joué, l'adversaire est dans l'obligation de faire tomber au moins une graine de l'autre côté du jeu. S'il ne le fait pas, le joueur opposé ne pourra jouer à son tour et le jeu se terminerait là. Toutefois, si la situation se présente et qu'elle est inévitable, le joueur qui n'a pas pu jouer s'empare de TOUTES les graines de l'adversaire, et le jeu se termine.
5. Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste que deux ou trois graines dans le jeu, et que les joueurs tournent en rond sans arriver à piéger l'adversaire. Chaque joueur compte le nombre de graines qu'il a capturées, celui en ayant le plus est le gagnant, si le nombre de graines est égal pour les deux joueurs, alors la partie est nulle.

ATTENTION : Dans le cas où le nombre de graines dans une case est supérieur à 12 et que le joueur joue cette case, les graines feront un tour complet du jeu. Il faut donc sauter la case de départ lorsqu'on arrivera à celle-ci pour y déposer une graine. La case de départ reste donc vide.

Jeu