

# Awele

## Historique

Ce jeu est très populaire en Afrique. Il symbolise plus exactement l'importance de l'agriculture, de l'alimentation... et de la famine. On y parle ainsi de graines et de grenier, autant de mots importants dans les préoccupations quotidiennes...

## Matériel de jeu

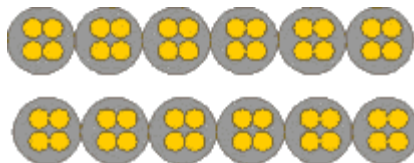
La mancala est le plateau. Fait de bois, ce plateau est fait de 12 trous (2 rangées de 6 trous) et de deux greniers (un trou plus grand à chacune des deux extrémités). On dispose également de 48 petites graines ou de billes.

## But du jeu

Il s'agit d'être le premier à engranger 25 graines.

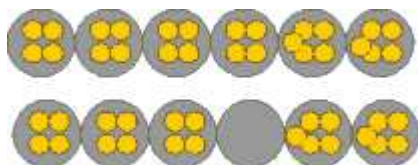
## Préparatifs de jeu

On met 4 graines dans chacun des 12 trous, comme exposé ci - dessous :



## Règle du jeu

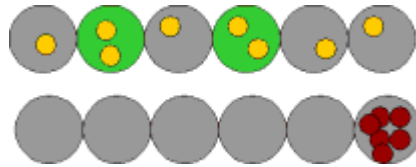
Le joueur qui entame prend toutes les graines (4) contenues dans un des 6 trous disposés devant lui. Il sème ces graines une à une dans chacun des 6 trous suivants dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, comme exposé ci - dessous :



C'est toujours la dernière graine semée qui permet de faire une récolte ou non. Pour effectuer une récolte, il faut en effet réunir deux conditions:

- la dernière graine semée doit être semée chez l'adversaire,
- il faut déjà qu'il y ait déjà une graine ou deux graines mais pas plus dans ce dernier trou.

Si ces deux conditions sont réunies, le joueur prend alors ces deux ou trois graines et les met dans son grenier, comme exposé ci - dessous :



*Dans l'exemple ci dessus, les 6 graines rouges sont semées une à une. Les deux cases vertes signalent des emplacements où se trouvent deux graines. Le joueur peut prendre 2 fois les deux graines : en effet, les conditions sont réunies : réunion de deux graines dans la même case qui se situent chez l'adversaire et la dernière graine est semée chez l'adversaire.*

 **Fin du jeu**

La partie se termine une fois qu'un joueur a récolté et engrangé 25 graines. dans le cas contraire, la partie doit se dérouler jusqu'au bout. La partie se termine alors lorsqu'un des deux joueurs ne peut plus fournir de graine à son adversaire. A méditer : il ne faut pas affamer son adversaire...