

Awalé

L'awalé, appelé également Awélé, Wari ou awele fait partie (à l'instar du Mancala) des jeux de stratégie les plus anciens. Son origine serait l'ancienne Égypte. Ces jeux sont aujourd'hui très populaires en Afrique et symbolisent l'importance de l'agriculture.



- **But du jeu** : S'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines a la fin de la partie l'emporte.
- **Nombre de joueurs** : 2
- **Préparation** : Le plateau est placé horizontalement entre les deux joueurs. Chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous devant lui.

Déroulement d'une partie d'awalé

- **Plateau** : La partie se joue sur le plateau de 2×6 trous.
- **Greniers** : Si votre awalé contient deux greniers (trous plus grands à chacune des deux extrémités) alors ils ne comptent pas comme des trous, ils ne servent qu'à ranger les graines des joueurs. Le grenier d'un joueur se situant à sa droite.
- **Jouer un coup** : Le 1er joueur prend toutes les graines de l'un des 6 trous se trouvant de son côté et en dépose une dans chaque trou suivant celui qu'il a vidé.
- **Sens de la partie** : antihoraire.
- **Capture** : si la dernière graine est déposée 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 alors sorties du jeu (grenier) et le trou est laissé vide.
→ **Rafle** : Lorsqu'un joueur s'empare de 2 ou 3 graines, si la case précédente contient également 2 ou 3 graines, elles sont capturées aussi et ainsi de suite.
- **Boucle** : Si le nombre de graines prises dans un 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.
- **Affamer** : Un joueur n'a pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp adverse.
- **Fin du jeu** : le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp (et ne peut donc plus jouer). L'adversaire capture alors les graines restantes.