



Jeu de l'awalé



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

Si les règles de l'Awalé sont très diverses (et c'est ce qui fait l'intérêt incontestable de ce jeu pour une liaison GS/CP !), voici les règles de l'Awalé commun :

Règle 1 : But du jeu

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.

Règle 2 : Le terrain de jeu

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

Votre territoire est en bas de l'écran, c'est le territoire Sud; celui de votre adversaire au dessus, est le territoire Nord.

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

Règle 3 : 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.

Règle 4 : 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)

Règle 5: 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.

Règle 6: 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.

Règle 7: 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.

Règle 8: 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

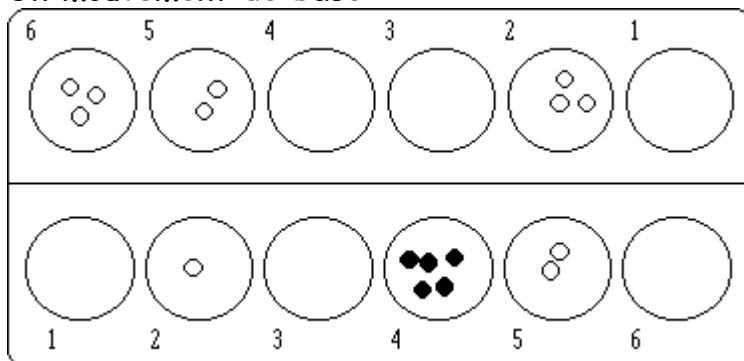
Il est donc intéressant de présenter ce jeu et de jouer avec des GS de Maternelle, en le simplifiant si besoin :

- 4 graines dans chaque trou
- à tour de rôle le joueur prend les graines dans le trou de son choix (dans son camp) et les dispose 1 à 1 dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Si la dernière graine est posée dans le camp adverse et qu'il y a 2 ou 3 graines, le joueur remporte les graines. Sinon c'est au tour de l'autre joueur.

Les CP seront invités à inventer d'autres règles plus complexes.

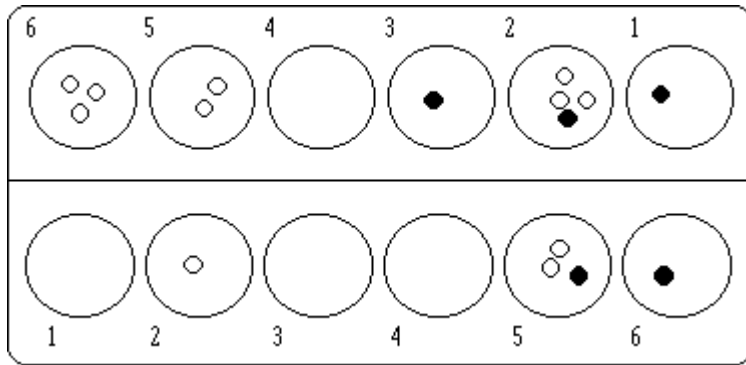
Quelques exemples pour comprendre le jeu :

Un mouvement de base :

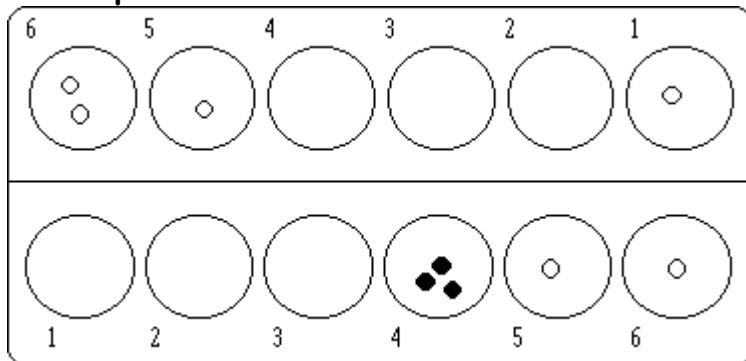


Votre territoire est **celui du bas**. C'est à vous de jouer, vos trous **1, 3 et 6** sont vides, vous ne pouvez pas les jouer.

Vous jouez le **trou 4**. Ceci donne la nouvelle configuration :

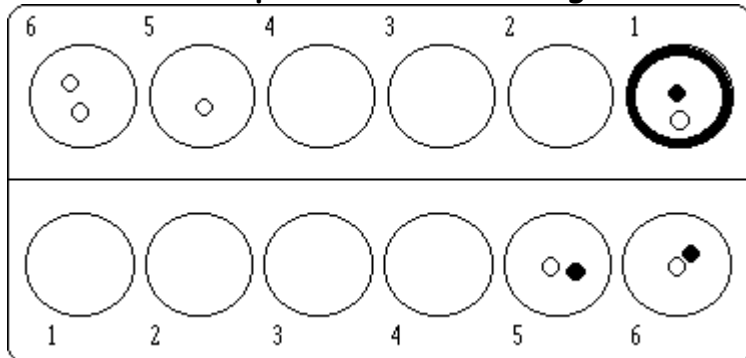


Une capture :

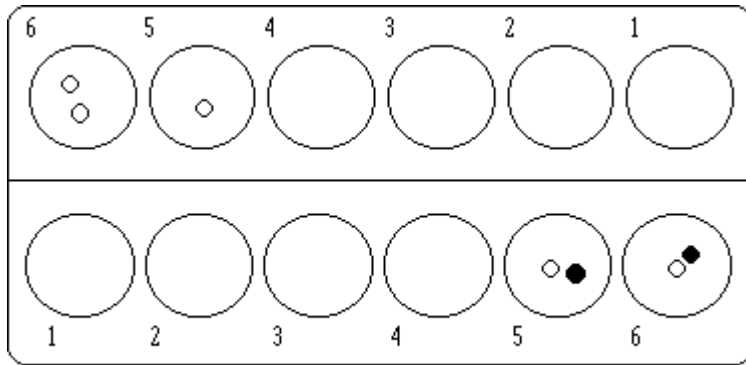


C'est à vous de jouer. Votre territoire est celui du bas, il comporte **3 grains** dans le trou **4**, **1 graine** dans le trou **5** et **1 graine** dans le trou **6**.

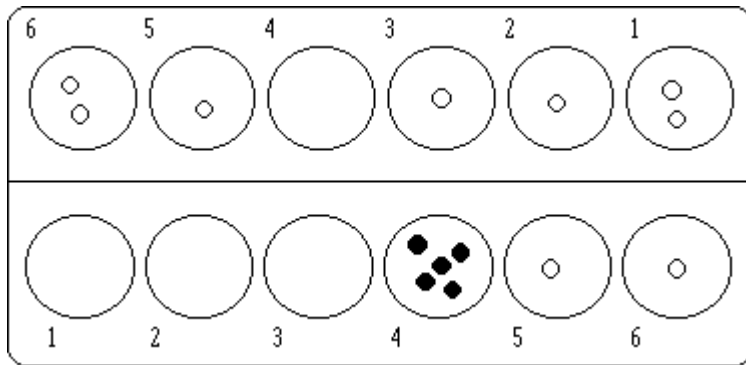
Si vous jouez le trou **4**, vous allez atteindre le trou **1** du territoire de votre adversaire et capturerez ainsi deux grains. Vous obtenez :



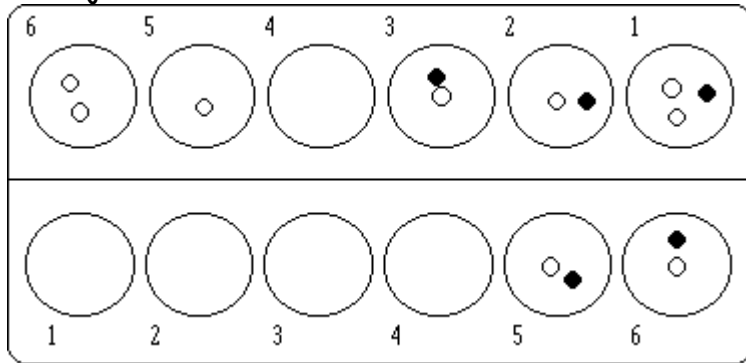
Votre dernière graine est tombée dans le trou **1** de l'adversaire qui contient maintenant **2 grains**: vous les capturez.



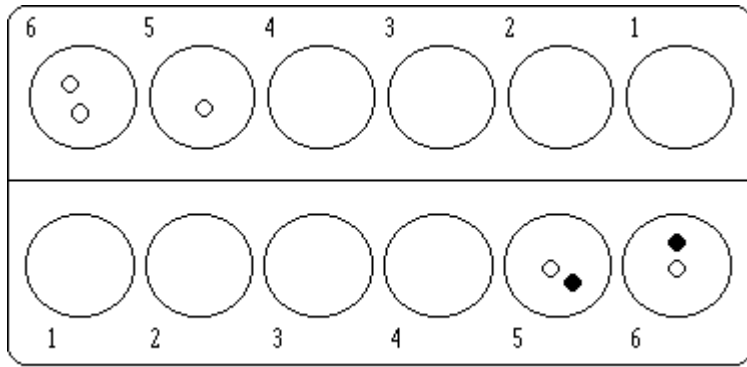
Une capture multiple:



Vous jouez le **trou 4** afin d'atteindre le **trou 3** du territoire de l'adversaire:



Le **trou 3** comporte maintenant **2 grains**, vous les **capturez**. Mais le **trou précédent** contient également **2 grains** et l'encore précédent **3 grains**, vous les **capturez aussi** ... Soit **7 grains capturés** en un tour de jeu !.



○ ● ○ ● ○ ○ ●