

L'AWALÉ OU KALAH

SEMER, RÉCOLTER, ET VOIR
PLUS LOIN QUE L'AUTRE

Jeux
Faugère®

G034



Un jeu, mille noms

D'un village à l'autre, l'awalé change de nom mais garde son âme. On l'appelle oware chez les Akan du Ghana, ayo chez les Yoruba du Nigeria, wure chez les Wolof du Sénégal, wôli ou wali chez les Bambara du Mali, adi chez les Ewés du Ghana et du Togo, aji au Bénin ou encore awari en Côte d'Ivoire. Wari désigne plus largement toutes ces versions à deux rangées d'Afrique de l'Ouest.

Ses cousins ont aussi voyagé : le kalah, imaginé aux États-Unis par William Julius Champion en 1940, a fait connaître le principe en Occident. Et beaucoup y ont joué sans le savoir avec le Bantumi, glissé dans les téléphones Nokia du début des années 2000, juste à côté du célèbre Snake.

CONTENU DU JEU : 1 plateau pliant en bois de 12 cases et 2 greniers + 48 graines (plus quelques graines de rechange).

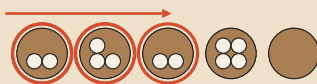
LE BUT DU JEU : Récolter plus de graines que son adversaire : à partir de 25 graines, la partie est gagnée.

MISE EN PLACE : Placez 4 graines dans chacune des 12 cases. Le camp de chaque joueur est la rangée de 6 cases située devant lui. Son grenier, à sa droite, sert à ranger ses graines récoltées. On tire au sort le joueur qui commence.

Semer : à son tour, le joueur prend toutes les graines d'une case de son camp et les sème une par une dans les cases suivantes, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. On ne sème jamais dans les greniers. Avec 12 graines ou plus, on saute la case d'où l'on est parti quand on repasse par là.



Au départ, 4 graines par case. On sème dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le grenier de chaque joueur est à sa droite.



Récolte : la dernière graine tombe chez l'adversaire dans une case qui passe à 2 ou 3 graines. On récolte cette case, puis les précédentes tant qu'elles ont 2 ou 3 graines (cases entourées).

Récolter : si la dernière graine tombe dans une case adverse qui contient alors 2 ou 3 graines (avec celle déposée), le joueur les récolte. Il récolte aussi les graines de la case précédente si elle est adverse et contient 2 ou 3 graines, et ainsi de suite en remontant (cases entourées). On s'arrête dès que cette remontée rencontre une case vide, ou une case dont le nombre de graines est différent de 2 ou 3.

Nourrir l'adversaire : si le camp adverse est vide, le joueur doit jouer un coup qui y apporte des graines. Un coup qui prendrait toutes les graines de l'adversaire n'est pas permis.

Fin de la partie : Dès qu'un joueur a 25 graines, il gagne. Si un joueur ne peut plus nourrir l'adversaire, il récolte les graines de son camp et la partie s'arrête. À 24 partout, match nul.

Variante Kalaha, plus simple (dès 4 ans), avec 6 graines par case : on sème aussi dans son propre grenier en passant, jamais dans celui de l'adversaire. Dernière graine dans son grenier : on rejoue. Dernière graine dans une case vide de son camp : on récolte cette graine et celles de la case d'en face. Quand un camp est vide, chacun récolte ce qui reste chez lui. Le grenier le plus rempli gagne.



Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous
@jeuxfaugere