

Règles du jeu AWALÉ Règles de Côte d'Ivoire



Le jeu d'awalé se décompose en deux lignes de six trous. Chaque ligne est affectée à un joueur.

Chaque trou contient quatre graines en début de partie.

Les joueurs jouent chacun leur tour. On ne peut pas jouer deux fois de suite. On ne peut pas sauter son tour. Le joueur qui joue prend toutes les graines de l'un de ses trous et les distribue une à une dans les trous suivants en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

On ne pose pas de graine dans le trou de départ (ce cas de figure se présente lorsque le joueur distribue plus de douze graines).

On "mange" les graines du dernier trou atteint lorsque celui se situe chez l'adversaire et contient deux ou trois graines en comptant la dernière graine posée.

On "mange" aussi les trous consécutifs précédents qui respectent cette condition. On ne peut pas "manger" plus de quatre trous consécutifs.

Seuls les quatre derniers trous sont "mangés" lorsque cinq trous ou plus sont "mangeables".

Le joueur est tenu de fournir des graines à l'adversaire lorsque celui-ci n'en possède plus. S'il ne peut pas fournir de graines, la partie s'arrête.

Le joueur qui a "mangé" le plus de graines a gagné.

Variantes: Différentes règles sont jouées en Afrique de l'ouest. Celles-ci sont les règles les plus répandues en Côte d'Ivoire. Cependant, même en Côte d'Ivoire, on trouve différentes variantes.

La première variante concerne le nombre maximum de trous qui peuvent être mangés. Généralement ce nombre est limité à quatre mais quelquefois, les joueurs africains admettent qu'il n'y a pas de limitation (six est alors le maximum).

Une autre variante est que lorsque vous êtes en position de manger plus de quatre trous consécutifs, vous ne mangez rien du tout.

Il existe une dernière règle tacitement admise. Le vainqueur laisse la dernière graine du jeu au perdant.

Les Africains jouent très rapidement. On tolère un maximum de quelques secondes de réflexion.

Mais habituellement, vous devez jouer presque immédiatement. Ce jeu est basé sur une évaluation rapide de la position. Il requiert beaucoup de mémoire. La durée typique d'une partie est de dix minutes.

