

Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

### **Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.**

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :



Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypa*/sur la page contact de mon site :

**<http://jeuxsoc.fr/contact.php>**

# Mancala - Avelé



L'Avelé fait partie de la grande famille des jeux de Mancala, également appelés "jeux de semailles". Il existe beaucoup de règles différentes où le nombre de graines et de cases varie. Selon les spécialistes, il existerait près de deux cents types de jeu de Mancala. Certains ont deux rangés, d'autres 3 ou 4 et le nombre de cases varie également.

On estime que ce jeu remonte aux toutes premières civilisations égyptiennes et qu'il existait 4000 ans avant J.C. Aujourd'hui, ces jeux sont répandus dans le monde entier et sont principalement joués en Afrique, dans les pays de l'océan Indien et en Amérique du sud, où ce sont les esclaves qui les introduisirent.

La variante de l'Avelé vient de la Côte d'Ivoire, où il est pratiqué comme un jeu national. Dans certains villages il est sacré et pour perpétuer une tradition séculaire, on organise des tournois d'Avelé pour désigner le champion comme nouveau chef.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente des scènes agricoles d'Afrique qui reflètent toute la philosophie de l'expression "semier pour récolter".

Les illustrations sont de l'artiste brésilien Tenório da Silva.



## Le jeu

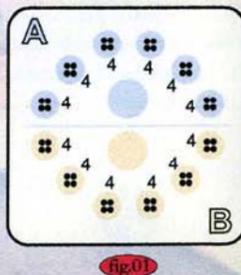
- C'est un jeu de logique mathématique pour 2 personnes.
- On utilise un plateau divisé en deux parties avec 6 trous (cases) de petites tailles et 1 grand trou (magasin) de chaque côté et 48 pièces (graines).

## Objectif

Récolter le plus grand nombre de graines.

## Début de partie

- Le plateau est divisé en deux camps (A et B) de 6 cases.
- Chaque joueur choisit un camp.
- Les joueurs disposent 4 graines dans chaque case (fig.01).
- Les joueurs jouent chacun leur tour et pour respecter une ancienne tradition africaine, c'est le joueur le plus jeune qui commence.



## Mouvement ou "Semence"

- Le jeu se déroule dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
- Lorsque vient son tour, le joueur choisit une des six cases de son camp et en retire toutes les graines. Ensuite, il les distribue toutes, une par une dans les cases suivantes, en commençant par celle qui se trouve immédiatement à droite de la case choisie (fig.02).

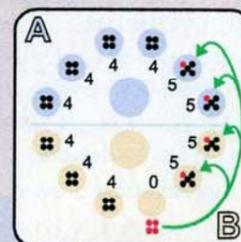


fig.02

## Capture ou "Récolte"

- La récolte ne peut se faire que dans le camp de l'adversaire.
- Lorsque le joueur termine sa semence et que la dernière graine semée tombe dans un trou du camp adverse où se trouve déjà 1 ou 2 graines (ce qui donnera un total de 2 ou 3 graines), alors le joueur pourra récolter toutes les graines de ce trou et les placer dans son magasin (fig.03).

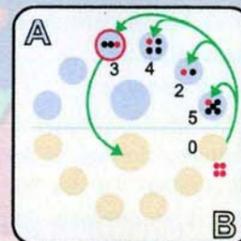


fig.03

## Captures Multiples

- Un joueur peut récolter plusieurs cases dans un même tour. Si la case où la dernière graine posée totalise 2 ou 3 graines et que les cases qui lui sont immédiatement antérieures sont encore dans le camp adverse et contiennent, elles aussi, 2 ou 3 graines, le joueur peut récolter toutes ces cases.

Par exemple, dans la séquence des fig.04a, fig.04b et fig.04c, le joueur B distribue 7 graines. Dans les trois dernières cases il reste, respectivement 3, 2 et 3 graines. Dans ce cas, le joueur récolte toutes les graines de ces trois cases et les place dans son magasin. Si, dans un autre exemple, les cases avaient contenu 3, 6 et 2 graines, le joueur B ne récolterait que la case avec 3 graines, car le nombre de graine de la case précédente est différent de 2 ou 3.

- En résumé, la capture se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne impossible soit parce que le nombre de graines est différent de 2 ou 3, soit parce que la case ne se trouve plus dans le camp adverse.

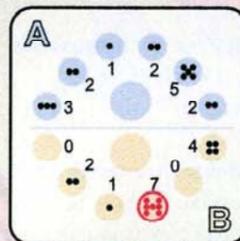


fig.04a

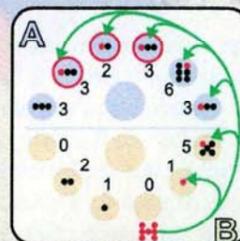


fig.04b

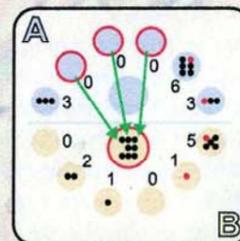


fig.04c

## Règles complémentaires

- Au moment de la semence, si on choisit une case avec 12 graines ou plus (fig.05a), on devra, après un tour de plateau, sauter cette case et continuer la semence à partir de la case suivante (fig.05b). De cette manière, la case de départ reste toujours vide.

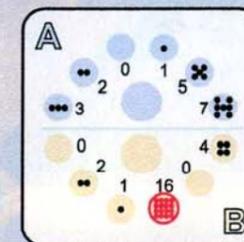


fig.05a

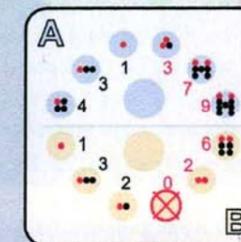


fig.05b

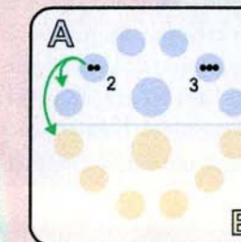


fig.06

- Il faut toujours veiller à ce que l'adversaire ait des graines dans son camp pour pouvoir jouer. Si l'adversaire n'a plus de graines dans son camp, mais qu'on est, au tour suivant, en condition de lui fournir des graines, ce mouvement devient obligatoire (fig.06).
- Il faut également veiller à ne pas réaliser une capture qui laisserait l'adversaire sans graines, si par la suite, il reste encore des graines dans son camp à soi.
- Si on ne peut plus alimenter le jeu de l'adversaire, la partie se termine (fig.07).

## Fin de partie

Il y a trois manières de terminer une partie :

- 1- Un joueur réussit à vider toutes les cases, le jeu s'arrête et gagne celui qui a récolté le plus de graines. Il peut y avoir un cas d'égalité (24 à 24).
- 2- S'il reste des graines dans le camp d'un joueur (A) sans qu'il puisse donner suite au jeu, ces graines vont à l'adversaire (B) qui les inclut dans son comptage final (fig.07).
- 3- S'il reste des graines dans les deux camps mais qu'il n'y a aucune capture durant au moins 7 tours, les graines sont laissées sur le plateau et exclues du comptage final.

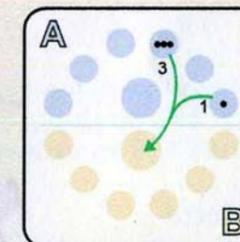


fig.07

## Commentaires

Avec ce plateau de jeu, il est possible de jouer à différentes variantes de jeux comme le Jodu, le Kakua, l'Andot, le Kalah, et beaucoup d'autres.

Retrouvez ces informations sur le site [www.ludensplanet.com](http://www.ludensplanet.com)

