

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

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

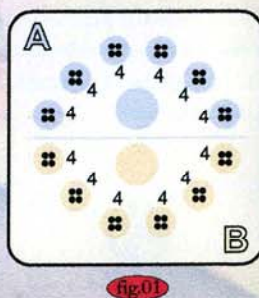
- C'est un jeu de logique mathématique pour 2 personnes.
- On utilise un plateau divisé en deux parties avec 6 trous (cases) de petites tailles et 1 grand trou (magasin) de chaque côté et 48 pièces (graines).

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).

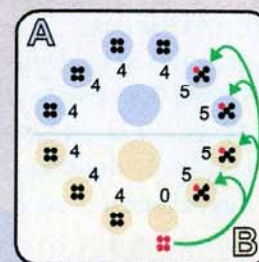


fig.02

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).

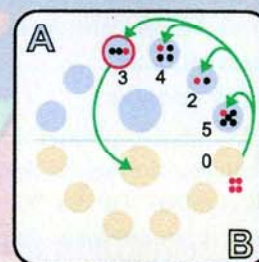


fig.03

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.

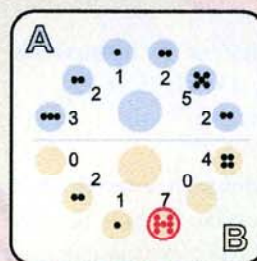


fig.04a

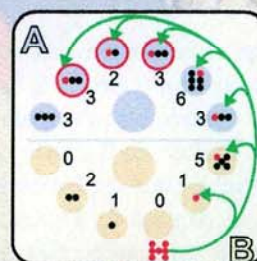


fig.04b

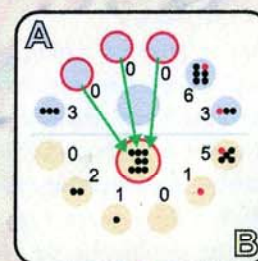


fig.04c

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.

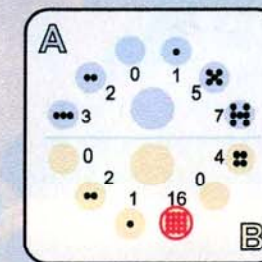


fig.05a

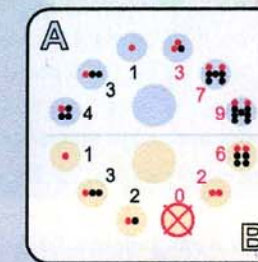


fig.05b

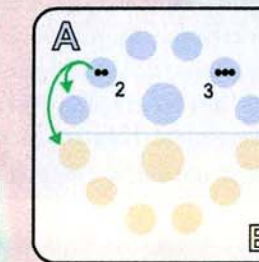


fig.06

- 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.

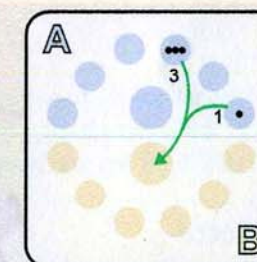


fig.07

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





Jouons avec Madou ...

... Jeu : "Awalé" (Wari)

Que dire de plus qui ne figure sur la Fiche Thématique n°96.101 sur le grand jeu roi de l'Afrique ... peu de choses sinon percevoir, par tout le vocabulaire traditionnellement employé, les préoccupations agricoles de ses praticiens.

La règle qui suit est, pour l'essentiel, adaptée du livre "Awalé, le jeu des semilles africaines" de François PINGAUD - Chiron - 1993 (pages 47 à 91).

Objectif : Il réside pour les deux joueurs en la prise d'un maximum de graines, celles-ci n'appartenant en fait à personne et étant tour à tour manipulées par chacun.

Matériel : Un tablier (mancala) de 12 trous (deux rangées de six). Plus 48 graines (pions).

Déroulement :

Champ : au début, 4 graines sont placées par trou. Le jeu est positionné entre deux joueurs dans le sens horizontal. La rangée la plus proche de chaque joueur constitue son *champ*.

Semis : les joueurs sèment à tour de rôle. Chaque coup consiste à choisir un trou non vide de son champ, à en prendre toutes les graines en main et à les répartir à raison d'une par trou en suivant le sens circulaire inverse à celui des aiguilles d'une montre (dit "trigonométrique").

Grenier : c'est ainsi qu'on peut être amené à poser des graines dans des trous du champ de son partenaire et même à revenir en poser dans son champ. Cependant, si le nombre de graines ramène le joueur au trou de départ du coup après un tour complet (plus de 11 graines), il saute celui-ci en n'y posant aucune graine et continue sa répartition dans les trous suivants. D'habitude, la réunion de plus de 11 graines dans le même trou s'intitule : un *grenier*.

Nourrir : lorsqu'un joueur n'a plus de graine dans son champ, son adversaire est obligé de jouer un coup qui lui en apporte au moins une. C'est l'action de *donner à manger*. Par ailleurs, il est interdit de jouer un coup qui ôte, par des prises, toutes les graines du champ adverse. Si un joueur joue un tel coup, alors le coup est joué, néanmoins aucune prise n'est effectuée.

Récolte : le joueur *récolte* (ou prend) des graines si le dernier trou où il pose une graine est un trou du champ adverse et contient 2 ou 3 graines en comptant la nouvelle arrivée. Il s'empare alors des graines de ce trou, puis prend aussi les graines du trou précédent et ceux des trous antérieurs s'ils répondent tous à cette double condition. Ces graines sont ensuite sorties de l'aire du mancala pour être "*ramenées à la case*" (ou encore à la *concession* ou la *maison*).

Conclusion :

Famine : la partie s'achève lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son champ alors que c'est à lui de jouer. Dans ce cas, son adversaire gagne toutes les graines restantes. C'est la fin par *famine*. Ou sinon, lorsqu'il reste trop peu de graines pour qu'aucune prise ne soit désormais possible ... chaque joueur récupère la ou les graines restant dans son champ. On peut aussi arrêter la partie dès qu'un joueur a pris la majorité des graines (soit 25 sur 48).

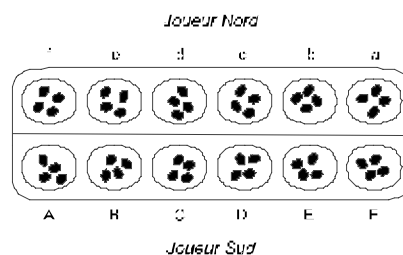
Stratégie :

L'Awalé est un jeu stratégique de calcul qui ne peut être bien joué qu'en maîtrisant l'évolution permanente des positions par une représentation plus globale s'appuyant sur la connaissance des grands types de positions et des phases de jeu. Le mécanisme stratégique de base est la création et la gestion de *greniers* qui font peser une menace forte sur le partenaire.

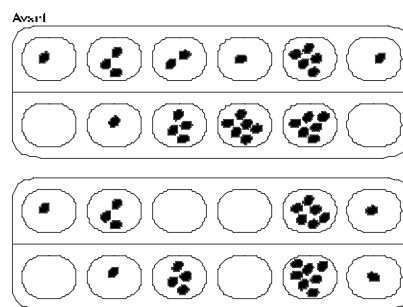
Quatre types de positions stratégiques sont ainsi distinguées : les positions pré-stratégiques (tout en profitant des combinaisons tactiques, l'objectif principal est de construire un grenier efficace) ; les positions stratégiques (les joueurs cherchent à utiliser au mieux leur propre grenier et à se défendre du grenier adverse) ; les positions post-stratégiques (il faut préparer une fin qui soit favorable) ; les positions finales (où la fin, calculée, n'est plus que technique).

"Aspect primitif du matériel (terre, bois, graines, cailloux, ...) et simplicité d'apprentissage (des règles des jeux africains) ne veut pas dire jeux simplistes ! Ces jeux vous propulsent dans un monde de calculs, de tactiques et de stratégies, que les informaticiens ont bien du mal à programmer !" dit Maison des Jeux de Grenoble

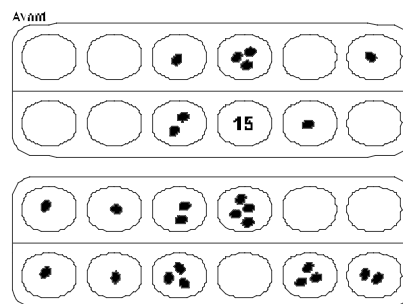
Exemples en une ou deux phases :



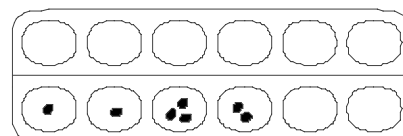
Position de départ : les joueurs Nord et Sud disposent, chacun, d'une rangée (ou champ) de six trous "alphabétiques" contenant tous 4 graines.



Prise multiple : Sud joue la case D et prend ainsi 3 graines en d et 2 en c, mais aucune en b ni en a. Nord peut se défendre en a ou attaquer en b ou e.



Prise par grenier : Sud joue la case D (15 graines) et prend 2 graines en b et 3 en a, après avoir fait le tour complet sans omettre de ne pas remplir D.



Fin par Famine : Quoi que joue Sud, il ne peut pas donner (de graines) à manger à Nord. La partie s'achève et Sud gagne les 7 graines restantes.