

LE JEU DE MARS

Awalé

Les élèves de CM1 et CM2 ont élaboré le calendrier 2018 sur le thème des jeux du monde. Anny, à l'aide de photomontages dont elle a le secret, les a mis en scène.

Tous les mois, la règle d'un jeu est présentée sur le site internet.

Ce mois-ci: l'awalé, jeu d'origine africaine.



Matériel

1 plateau de jeu

48 graines

But du jeu

Récolter plus de graines que son adversaire.

Préparatifs

Les 12 cases (6 par joueur) doivent contenir chacune 4 graines.

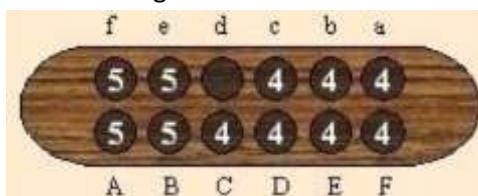
Déroulement:

Chaque joueur se place devant une rangée de 6 cases, qui deviennent alors son camp.

Afin de faciliter les explications, on note généralement chaque case par une lettre : de « A » à « F » pour le joueur du bas, appelé « Sud » et de « a » à « f » pour le joueur du haut, appelé Nord.



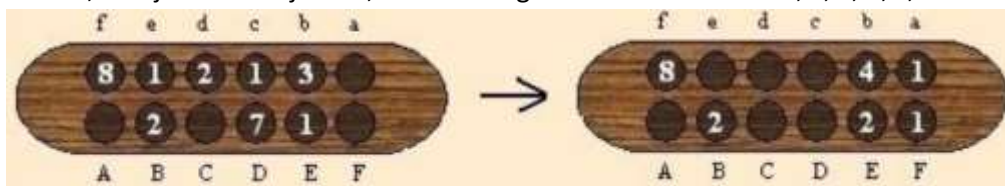
Chacun son tour, un joueur prend toutes les graines d'une des cases de son camp et les sème une par une dans les cases suivantes dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre.



Dans l'exemple ci-dessus, au premier coup, en jouant d, le joueur Nord distribue une à une les graines dans les cases e, f, A et B. Au cours de cette opération, on ne doit jamais remettre de graine dans le trou de départ. Si le nombre de graines prises dans un trou excède 11, on sème pendant un tour complet, on saute le trou de départ, puis on continue à semer dans les autres trous suivants.

Si la dernière graine semée est déposée dans une case du camp adverse, dans laquelle il n'y a, avant qu'il ne la pose, qu'une ou 2 graines, le joueur ramasse toutes les graines de ce trou (y compris celle qu'il vient de semer). De même, il ramasse les graines des cases précédentes du camp adverse si elles sont au nombre de 2 ou 3. En revanche, il ne récolte rien s'il sème sa dernière graine dans une case vide ou dotée de plus de 3 graines après son semage.

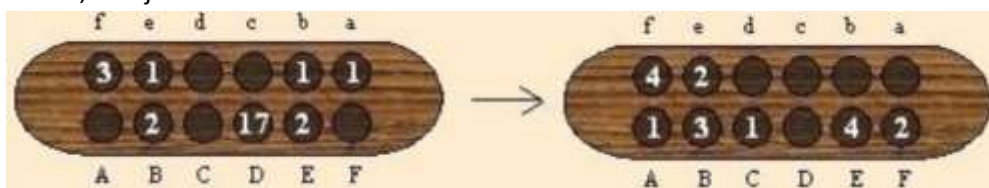
Dans l'exemple suivant, si le joueur Sud joue D, il sème ses graines dans les cases E, F, a, b, c, d et e.



La case e ayant 2 graines et se trouvant dans le camp adverse, celles-ci sont ramassées par le joueur. La case d ayant 3 graines et la case c ayant 2 graines, elles sont aussi ramassées. On s'arrête à la case b, qui a 4 graines et qui ne peuvent donc être ramassées.

L'awalé est un jeu tactique. Un des éléments importants de ce jeu est de pouvoir construire des « greniers » par accumulation de graines dans un seul trou afin de faire plus d'un tour du plateau de jeu. Les « geniers » ont pour effet de dégarnir le camp de l'adversaire, ce qui permettra, une fois les graines de la maison semées, de prendre plusieurs graines en une fois.

Dans l'exemple suivant, Sud joue D.



Sa dernière graine semée est dans la case d (on ne sème pas de graine dans la case de départ, à savoir D). La case d et c ayant alors 2 graines, les cases b et a en ayant 3, elles sont toutes ramassées.

Dernière règle, un joueur est obligé de « nourrir » son adversaire, ce qui veut dire qu'il doit jouer de manière à laisser au moins une graine dans le camp adverse. Si un joueur ne peut nourrir son adversaire ou ne peut plus jouer, la partie s'arrête. Il est possible d'arrêter une partie si le nombre de graines sur le plateau de jeu soit trop faible pour pouvoir permettre des prises (on peut considérer qu'à partir de 3 graines ou moins la partie peut s'arrêter). Chacun compte alors ses graines et le joueur en ayant le plus a gagné.

Pour plus de clarté, voici un tutoriel vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=Mq-AgrzD97A&t=192s>

Un plateau de jeu ne sera pas utile ce mois-ci. Une boîte de 12 œufs suffira !

