

Les règles du jeu d'awélé

Le jeu d'awélé se joue à deux avec un tablier formé de 2 rangées de 6 cases. Chaque joueur a son territoire: la rangée se trouvant de son côté.

Le but du jeu est de récolter le maximum de graines.

Au début de la partie, les graines sont placées dans le tablier à raison de 4 graines par case.

12	11	10	9	8	7
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
1	2	3	4	5	6

Règle des semailles

Le premier joueur choisit une des cases de sa rangée, ramasse toutes les graines qui s'y trouvent et les sème, à raison d'une graine par case en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Lorsqu'un joueur a semé toutes les graines, il récolte éventuellement les graines auxquelles il a droit.

Puis c'est à l'adversaire de jouer.

Il choisit à son tour une des cases de sa rangée, ramasse toutes les graines et les sème.

Exemple de début de partie:

4	4	4	4	4	5
4	4	0	5	5	5

5	5	5	0	4	5
5	4	0	5	5	5

5	5	5	0	4	5
5	0	1	6	6	6

Règle des récoltes

Lorsque la semaille se termine dans la rangée de l'adversaire et porte le contenu de la case d'arrivée à 2 ou 3 graines, le joueur prend le contenu de cette case et l'ajoute à ses gains.

Exemple :

A partir de la dernière situation représentée, le joueur N peut récolter 2 graines en jouant la case 10:

6	6	0	0	4	5
6	1	2	6	6	6

N termine sa semaille dans la case 3 et en porte le contenu à 2 graines. Il récolte ces 2 graines.

Situation résultante:

6	6	0	0	4	5
6	1	0	6	6	6

Récoltes multiples

Si les cases qui précèdent cette case de récolte contiennent également 2 ou 3 graines, leur contenu est également récolté et, ce, de proche en proche, jusqu'au début de la rangée adverse.

Exemple de récolte multiple :

3	2	1	2	1	0
1	3	0	6	0	1

Dans cette situation, le joueur S peut récolter 7 graines en jouant la case 4.

3	2	2	3	2	1
1	3	0	0	1	2

Situation résultante:

3	2	0	0	0	1
1	3	0	0	1	2

Krous

En cas d'accumulation, on peut réaliser des récoltes au 2ème (évt. 3ème) tour.

Ces situations s'appellent des «krous».

Exemple :

0	0	0	0	0	1
1	0	2	0	17	1

Si Sud joue la case 5, on arrive à :

1	2	2	2	2	3
2	1	3	1	0	3

et Sud peut capturer 11 graines dans 5 cases.

Situation résultante:

1	0	0	0	0	0
2	1	3	1	0	3

Fin de partie

La partie se poursuit ainsi en coups alternatifs jusqu'à ce qu'un des cas suivants se produise :

1. Le nombre total de graines restantes ne permet plus de récolte.
2. Un des deux joueurs ne peut plus jouer, faute de graine. L'adversaire ajoute les graines restantes à ses propres récoltes.

3. Les joueurs décident d'interrompre la partie, son issue étant prévisible. Ils se partagent alors les graines restantes d'un commun accord.

Le joueur qui a récolté le plus de graines gagne la partie.

Un match se déroule généralement au meilleur des 5 parties. Le joueur qui en a gagné 3 est déclaré vainqueur du match. Celui qui a gagné la partie précédente a le droit de commencer la partie suivante.

Règles supplémentaires

a. Ne pas semer dans la case de départ

Si au cours d'un mouvement de semailles, on fait le tour complet du tablier (plus de 11 graines dans la case de départ), on ne doit pas remettre de graine dans la case de départ.

b. Obligation de nourrir

Au cas où l'adversaire n'a plus de graine, on est tenu de jouer un coup qui lui en redonne, pour autant qu'un tel coup existe.

Si tel n'est pas le cas, la partie est terminée (cas 2 des fins de partie) et le joueur ajoute le reste des graines à ses propres récoltes.

c. Interdiction d'affamer

Il est interdit de récolter la totalité des graines de l'adversaire. Si le coup qui aurait cette conséquence est le seul coup possible pour le joueur, il ne récolte aucune graine et le jeu continue.