

si j'avais un marteau (ou pas)

L'awalé

Et pour finir, Georges vous propose de fabriquer un awalé (aussi appelé awelé), très célèbre jeu africain. Mais avant de commencer, il faudra peut-être préparer une grosse omelette (voir matériel)...

Matériel :

- > 1 boîte de 12 œufs
- + de la peinture (gouache ou acrylique)
- + 48 grosses graines, haricots secs ou coquillettes !
- + du vernis-colle transparent (pas obligatoire)
- + 2 joueurs

Mode d'emploi :

1. Décorer avec de la peinture l'intérieur et l'extérieur de la boîte à œufs, puis laisser sécher.
2. Passer une couche de vernis-colle à l'intérieur et l'extérieur de la boîte, cela la rendra brillante et la fortifiera.
3. Une fois la boîte complètement sèche, la partie pourra commencer !

Règle du jeu (l'awalé se joue à 2) :

> BUT DU JEU : RÉCOLTER UN MAXIMUM DE GRAINES.

• Préparation :

- Disposer 4 graines dans chaque trou.
- Chaque joueur a pour camp la rangée de 6 trous située devant lui.
- Chaque joueur joue à son tour, celui qui joue en premier est tiré au hasard.

• Le tour de jeu :

Le joueur prend toutes les graines situées dans l'un des trous de son territoire, puis il les « sème » une par une, dans chaque trou suivant, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (voir illustration page de droite).

• Prise simple :

Lorsque la dernière graine du semis tombe dans un trou de l'adversaire et qu'après l'avoir posée, il y a dans celui-ci 2 ou 3 graines, le joueur les gagne et les met de côté (à l'extérieur de la boîte).

• Prise multiple :

Lorsqu'un joueur s'empare de 2 ou 3 graines, si la case précédente est également dans le camp adverse et contient 2 ou 3 graines, le joueur les gagne aussi, et ainsi de suite.

• Boucle :

S'il y a plus de 11 graines dans le trou de départ, le semis repasse par ce trou, mais il faut le sauter et ne pas y mettre de graine.

• Donner à manger :

On ne peut pas « affamer » l'adversaire !

> Un joueur n'a pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp adverse. Si jamais il n'est pas possible de faire autrement, le joueur joue mais ne prend aucune graine.

> Si les cases de l'adversaire sont toutes vides, le joueur doit, si cela est possible, choisir un coup qui replace au moins une graine dans le camp adverse.

• Le jeu se termine lorsque :

- **Un joueur n'a plus de graines dans son camp** et ne peut donc plus jouer (son adversaire n'a pas pu lui en redonner au coup précédent). Dans ce cas, l'adversaire récupère les graines qui restent dans son camp.
- **La partie tourne en rond et plus aucune prise n'est possible.** Dans ce cas, chaque joueur récupère les graines de son camp.



Si le joueur
choisit ce trou,



voici comment il doit
semer ses graines.