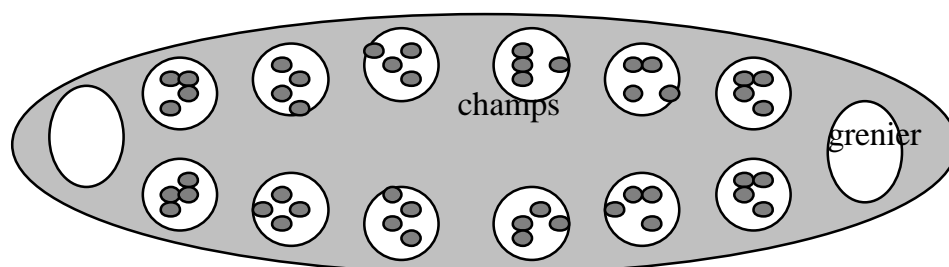


AWELE



Nombre de joueurs : 2

Matériel : un mancala à 2 rangées de 6 alvéoles ou champs et un grenier pour chacun des joueurs aux extrémités ; 48 graines (traditionnellement celles, vertes, du *Caesalpinia crista*)

But du jeu : récolter le maximum de graines chez l'adversaire pour en avoir plus de 24 à la fin de la partie.

Déroulement de la partie :

Les 2 joueurs sèment, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, une graine dans chacun des champs.

Le joueur qui sème récolte chez l'autre lorsqu'il y a deux ou trois graines (après y avoir déposé la sienne) dans le tout dernier champ desservi et dans tous les champs antérieurs s'ils remplissent successivement les mêmes conditions (chez l'autre et deux ou trois graines).

Un joueur ne saute jamais de champs sauf son champ d'origine s'il a 12 graines ou plus.

Un joueur ne récolte jamais de graines dans sa propre rangée même s'il termine la distribution sur un de ses champs contenant deux ou trois graines.

Si un joueur ne peut jouer à son tour de jeu (ses champs sont vides) c'est la famine et il "récolte" tout ce qui reste dans les champs de son adversaire.

Un peu d'histoire...

L'Awélé, originaire de Côte d'Ivoire est l'une des formes les plus connues des Mancala. Il existe des Mancala de toutes sortes, de 2 rangées à 6 trous à 4 rangées à 24 trous.

On retrouve la trace des premiers jeux d'Awélé dès le IV siècle avant notre ère.

Parvenu jusqu'à nous sous différentes formes (nommé Mancala en Afrique du nord, Wari ou Ayo dans diverses régions d'Afrique noire), le jeu d'Awélé repose toujours sur le même principe : des rangées de trous dans lesquels on sème des graines.

Transmis aux Antilles et aux Amériques sous le nom d'Adji par des esclaves noirs, l'Awélé reste un jeu typiquement africain. Environ 200 variantes se sont développées d'une région à une autre, parfois même d'un village à l'autre.