

Règles de l'awalé

Comment jouer à l'awalé

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Capturer un maximum de graines depuis le camp adverse.
- **Mécanique principale** : Semer ses graines une à une dans les cases dans le sens antihoraire, puis capturer celles qui atterrissent à 2 ou 3 dans le camp adverse.
- **Condition de victoire** : Avoir capturé le plus grand nombre de graines à la fin de la partie.

Le plateau et la mise en place

L'awalé se joue sur un plateau allongé composé de **12 cases** disposées en deux rangées de 6. Placez le plateau horizontalement entre vous et votre adversaire. La rangée devant vous, c'est **votre camp** ; la rangée devant lui, c'est **son camp**.

Pour la mise en place, rien de plus simple : déposez **4 graines** dans chacune des 12 cases.

Tout le monde est à égalité, et c'est parti !

Les cases de votre camp portent des lettres majuscules (A à F), celles du camp adverse des minuscules (a à f). Les cases de droite (A et a) sont appelées **cases hautes**, celles de gauche (F et f) les **cases basses**. Vous verrez pourquoi ça compte un peu plus loin.

Le déroulement d'une partie

Les joueurs jouent chacun à leur tour. À votre tour, voici ce que vous faites :

- Choisissez une case non vide de **votre camp**.
- Prenez **toutes les graines** de cette case dans votre main.
- Semez-les une par une dans chaque case suivante, en tournant dans le sens **antihoraire**

(vous allez vers la gauche dans votre camp, puis vous passez dans le camp adverse, et vous revenez à droite de votre camp, etc.).

Petite astuce : imaginez un grand circuit ovale autour du plateau. Vos graines font le tour dans ce circuit, toujours dans le même sens. Facile à visualiser !

Un cas particulier à connaître : si vous avez **12 graines ou plus** dans une case, après avoir fait un tour complet du plateau, vous sautez la case de départ de votre coup (vous n'y remettez rien) et continuez à semer normalement. Si vous avez plus de 22 graines, vous sauterez à nouveau cette case au second passage.

L'obligation de nourrir son adversaire

Voici une règle fondamentale de l'awalé, souvent oubliée par les débutants : si votre adversaire n'a plus aucune graine dans son camp, **vous êtes obligé de jouer un coup qui lui en apporte au moins une**. On appelle ça « **donner à manger** ».

Et à l'inverse, vous n'avez pas le droit de jouer un coup qui viderait complètement le camp de votre adversaire par des **prises**. Si ce coup est votre seul coup possible, vous le jouez quand même, mais **aucune prise n'est effectuée** dans ce cas.

Comment capturer des graines

C'est le cœur du jeu ! Vous capturez des graines si la **dernière case** où vous posez une graine remplit ces deux conditions :

- Elle se trouve dans **le camp adverse**.
- Elle contient exactement **2 ou 3 graines** après votre dépôt (soit elle en contenait 1 ou 2 avant).

Si c'est le cas, vous prenez toutes les graines de cette case. Ensuite, regardez la case juste avant dans le sens du circuit : si elle est aussi dans le camp adverse et contient aussi 2 ou 3 graines, vous prenez également ses graines. Vous remontez ainsi la chaîne tant que chaque case respecte ces deux conditions. Dès qu'une case est dans votre propre camp ou ne contient pas 2 ou 3 graines, la **capture s'arrête**.

Attention, bienveillant avertissement de joueur aguerri : lors de l'écoulement d'un gros tas de

graines, de nombreuses cibles s'offrent à votre adversaire. Ne vous réjouissez pas trop vite, surveillez les **prises en retour** possibles !

[IMAGE_MATERIEL]

Stratégie et construction d'un grenier

L'awalé, c'est bien plus qu'un simple semis aléatoire. La grande arme stratégique, c'est le **grenier** : une case de votre camp dans laquelle vous accumulez un grand nombre de graines (plus de 11). En l'écoulant au bon moment, il vous permet d'arroser tout le plateau et de réaliser de belles captures.

Voici ce qu'il faut garder en tête pour bien jouer :

- En début de partie, jouez alternativement les cases paires ou impaires, de préférence **de droite à gauche**, pour éviter que votre adversaire enchaîne plusieurs captures d'un coup.
- Choisissez rapidement la case qui deviendra votre **grenier**, de préférence une case haute (côté droit de votre camp, case A ou B).
- Pour contrer une menace directe de capture adverse, vous avez trois options : vider la case menacée, y ajouter une graine pour passer à 3 (neutralisant la capture), ou ajouter une graine dans la case adverse menaçante pour la faire passer à 4.
- En milieu de partie, le joueur qui possède le plus de graines a l'avantage : plus de **mobilité**, plus de coups possibles, plus d'initiative.

Petite astuce : avoir le trait (jouer en premier) à l'awalé est souvent plutôt un inconvénient. Si vous jouez en second, profitez-en pour réagir et adapter votre stratégie !

Si vous aimez les jeux de stratégie et de réflexion, vous apprécierez aussi le [Backgammon](#), un autre classique aux règles riches, ou encore [Azul](#) pour une expérience de placement tactique très satisfaisante.

Le tableau du domaine d'activité des greniers

Ce tableau vous indique dans quelle plage de graines votre grenier est efficace selon la case choisie. Un grenier n'est utile que s'il vous permet de poser votre dernière graine dans une case adverse prenable !

Case	Plage efficace 1	Plage efficace 2
A / a	6 à 11 graines	17 à 22 graines
B / b	5 à 10 graines	16 à 21 graines
C / c	4 à 9 graines	15 à 20 graines
D / d	3 à 8 graines	14 à 19 graines
E / e	2 à 7 graines	13 à 18 graines
F / f	1 à 6 graines	12 à 17 graines

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et décompte des graines

La partie se termine dans l'un de ces deux cas :

- **La famine** : c'est votre tour de jouer, mais votre camp est entièrement vide. Votre adversaire ramasse alors toutes les graines restantes sur le plateau.
- **L'indétermination** : il ne reste plus que 2 ou 3 graines sur tout le plateau et aucune capture n'est plus possible. Chaque joueur récupère les graines encore présentes dans son propre camp.

En fin de partie, quand il ne reste plus que 10 à 12 graines au total, deux chemins s'offrent au leader :

- **Affamer** son adversaire en gérant soigneusement la répartition des graines restantes (pas plus de 5 en case A, 4 en B, 3 en C, 2 en D, 1 en E).
- Tendre des **pièges** successifs, comme le classique « **piège 2-1** » ou « **piège 3-1** » : 2 ou 3 graines en case E et 1 graine en case F, une configuration qui force l'adversaire à vous offrir des captures.

Une fois la partie terminée, comptez vos graines capturées. Le joueur qui en a le plus a gagné !

Si vous aimez les jeux de calcul et de logique, jetez un œil aux [règles du jeu de dames](#) ou au [Mastermind](#), deux autres classiques qui feront travailler votre cerveau avec plaisir.

Joueur	Graines capturées	Résultat
Joueur 1	__ graines	Gagnant si total le plus élevé
Joueur 2	__ graines	Gagnant si total le plus élevé