

Règles du Mancala

Comment jouer au Mancala

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Capturer le plus grand nombre de **graines** en les semant astucieusement dans les cases du plateau.
- **Mécanique principale** : Prendre toutes les graines d'une de vos cases et les distribuer une par une dans les cases suivantes, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui a récolté le plus de graines à la fin de la partie remporte la victoire.

Salut et bienvenue dans le monde du **Mancala**, aussi appelé **Awalé** ! Ce jeu de stratégie africain est un véritable classique, joué depuis des siècles sur tout le continent. Deux joueurs, un plateau tout simple, des graines, et c'est parti pour des parties aussi rapides qu'intenses. Si vous aimez les jeux de réflexion à deux comme le [Puissance 4](#) ou le [backgammon](#), vous allez adorer celui-ci.

Le matériel nécessaire

Pour jouer au Mancala, vous avez besoin de très peu de choses :

- Un **plateau de jeu** composé de 12 **cases** (6 de chaque côté). Vous pouvez utiliser une boîte à œufs de 12, c'est parfait !
- **48 graines** au total (noisettes, haricots secs, petits cailloux, billes... tout ce qui roule ou se saisit facilement).
- Un petit papier et un crayon pour noter les **scores**.
- Optionnel : de la colle et des ciseaux si vous fabriquez votre propre plateau avec une

boîte à œufs.

Le plateau se place entre les deux joueurs. Chaque joueur a les **6 cases** situées de son côté. On place exactement **4 graines** dans chacune des 12 cases. Voilà, le terrain est prêt !

La mise en place

Disposition du plateau

Imaginez le plateau comme un rectangle allongé avec 6 petits trous de chaque côté. Les 6 cases les plus proches de vous forment **votre camp**. Les 6 cases en face forment le **camp adverse**. Chaque case reçoit 4 graines au départ, ce qui fait un total de 48 graines sur le plateau.

Qui commence

On tire au sort pour savoir qui joue en premier. Ensuite, les joueurs alternent chacun leur tour. Les parties sont rapides (entre 5 et 15 minutes), donc vous pouvez facilement faire revanche sur revanche !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Prendre et semer les graines

À votre tour, voici ce que vous faites :

- Choisissez **une des 6 cases de votre camp** qui contient au moins une graine.
- Prenez **toutes les graines** de cette case dans votre main.
- Distribuez-les **une par une** dans les cases suivantes, en progressant dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre** (vers la droite depuis votre point de vue).

C'est ce qu'on appelle le **semis**. Vous déposez une graine dans chaque case rencontrée, y compris les cases adverses. L'idée, c'est de « nourrir » votre adversaire en déposant au moins une graine dans son camp.

Règle spéciale pour les gros semis

Si votre case contient **12 graines ou plus**, vous faites le tour complet du plateau. Mais attention : quand vous repassez par votre **case de départ** (celle que vous venez de vider), vous la sautez ! Vous ne déposez rien dedans et vous continuez à semer dans la case suivante. C'est la seule case que l'on saute pendant un semis.

Comment capturer des graines

Les deux conditions de capture

Voilà le moment crucial, celui qui fait toute la saveur du Mancala. Après avoir semé votre dernière graine, vous pouvez **capturer** des graines si les deux conditions suivantes sont réunies :

- Votre **dernière graine** tombe dans une case du **camp adverse**.
- Cette case contient maintenant **exactement 2 ou 3 graines** (en comptant celle que vous venez de déposer).

Si ces deux conditions sont remplies, vous ramassez les 2 ou 3 graines de cette case et vous les mettez de côté, hors du plateau. Ce sont vos **graines capturées**, elles comptent pour votre score final.

La capture en chaîne

Et ça ne s'arrête pas forcément là ! Après avoir capturé une case, vérifiez la case **juste avant** (celle que vous avez remplie à l'avant-dernier coup). Si elle aussi se trouve dans le camp adverse ET contient exactement 2 ou 3 graines, vous capturez également son contenu. Et ainsi de suite, en remontant case par case, tant que les conditions sont remplies. Dès qu'une case ne remplit plus les conditions (elle est dans votre camp, ou elle ne contient pas 2 ou 3 graines), la chaîne s'arrête.

Petit conseil stratégique : essayez de préparer des cases adverses avec 1 ou 2 graines pour pouvoir déclencher de belles **captures en chaîne**. C'est souvent comme ça qu'on fait la

différence !

[IMAGE_FIN]

Règles importantes à retenir

On nourrit toujours l'adversaire

Quand vous semez, vous devez **toujours déposer au moins une graine dans le camp adverse**. Si vous n'avez qu'une seule graine dans une case et qu'elle ne peut pas atteindre le camp d'en face, choisissez une autre case. L'idée centrale du Mancala est le partage : on « nourrit » son adversaire pour pouvoir récolter ensuite.

On ne vide jamais totalement le camp adverse

Si une capture devait vider entièrement toutes les cases de l'adversaire, la capture est annulée. On ne prend rien. L'adversaire doit toujours pouvoir jouer à son prochain tour, c'est une question de fair-play ancré dans les règles !

Fin de la partie et décompte des points

La partie se termine quand un joueur **n'a plus aucune graine** dans ses 6 cases et ne peut donc plus jouer. À ce moment-là, l'autre joueur récupère **toutes les graines restantes** sur le plateau et les ajoute à ses graines capturées.

Chaque joueur compte ensuite ses graines. Le gagnant est tout simplement celui qui en a récolté le plus. Avec 48 graines au total, il faut donc en capturer au moins **25 pour être sûr de gagner**.

Voici un petit tableau pour noter vos scores :

Partie	Joueur 1	Joueur 2
1		
2		
3		
4		

Partie	Joueur 1	Joueur 2
5		
Total		

Astuces stratégiques pour bien débuter

Construisez des réserves

Un conseil de passionné : essayez de constituer des **cases bien garnies** (12 graines ou plus) dans votre camp. Ces grosses réserves vous permettent de semer loin et de toucher plusieurs cases adverses en un seul coup. Le timing pour les vider est crucial : attendez le bon moment pour déclencher un maximum de captures.

Anticipez le coup de votre adversaire

Le Mancala est un jeu où le **calcul mental** et l'**anticipation** font toute la différence. Avant de jouer, comptez vos graines et essayez de deviner où elles vont atterrir. Puis imaginez ce que votre adversaire pourra faire juste après. C'est ce qui distingue les bons joueurs des excellents ! Si vous aimez ce genre de réflexion tactique à deux, vous apprécierez aussi le [jeu Otrio](#) ou le [Blokus](#), deux autres jeux qui font travailler les méninges.

Gérez la fin de partie

En fin de partie, quand il reste peu de graines, essayez de vous **débarrasser de vos dernières graines** pour forcer l'adversaire à récupérer le moins possible. C'est souvent dans les derniers coups que tout se joue !

Voilà, vous savez tout. Installez-vous, semez vos graines et récoltez la victoire. Le Mancala est l'un de ces jeux intemporels qu'on peut fabriquer soi-même en deux minutes avec une boîte à œufs et quelques haricots. Alors lancez-vous, et bonne partie !