

# Un jeu d'awalé à emporter !

En avant les vacances !  
On te propose de réaliser un jeu d'awalé en récup'.  
L'awalé est un jeu stratégique, originaire d'Afrique qui se joue à deux et consiste à semer des graines et à en récolter plus que son adversaire.  
Grace à sa boîte, tu pourras l'emporter partout avec toi en vacances !

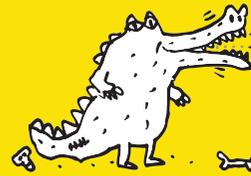


- Matériel :**
- 1 boîte de 12 œufs
  - De la peinture ou des feutres (haricots, cailloux...)
  - Élastique ou ficelle pour fermer la boîte

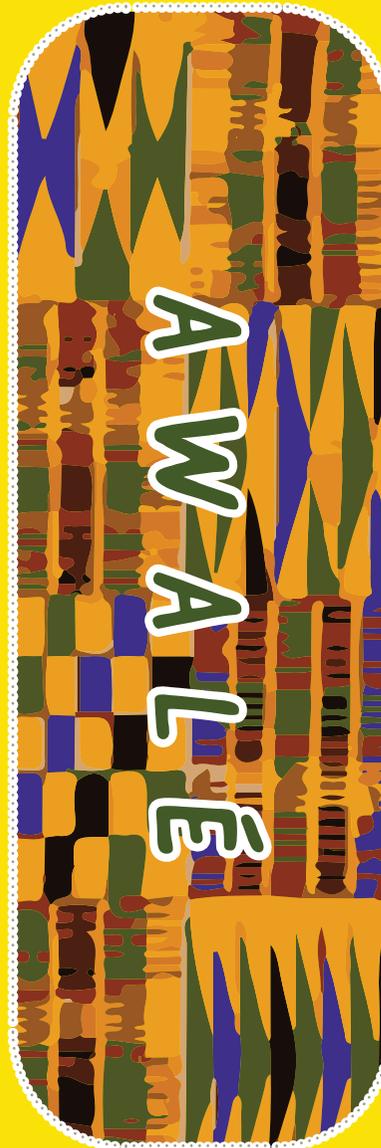
Si tu utilises des cailloux, tu peux aussi les décorer pour rendre ton awalé encore plus joli !



Enlève le papier de la boîte d'œufs. Décore la boîte selon tes envies ou bien colle dessus l'illustration de la page ci-contre. Colle bien les règles du jeu pour ne pas les perdre. Remplis chaque petit trou de 6 haricots ou cailloux. Lis bien les règles, trouve un adversaire à ta taille et commence la partie !



Découpe le bandeau pour décorer ta boîte et les règles du jeu



**But du jeu :** Récolter plus de graines que son adversaire. Nombre de joueurs : 2  
**Préparation :** Le plateau est placé horizontalement entre les deux joueurs. Chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous devant lui. Le dernier à avoir mangé des haricots commence.  
**Tour de jeu :**  
Le 1<sup>er</sup> joueur prend toutes les graines de l'un des 6 trous se trouvant de son côté.  
Ensuite, il sème les graines une par une dans les trous suivants, dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre.  
La première graine est semée dans le trou suivant celui qu'il a vidé, la deuxième dans le trou suivant encore, et ainsi de suite. Il est important de semer une graine dans chaque trou, y compris ceux de l'adversaire.  
On ne doit jamais remettre de graine dans le trou de départ. Si le nombre de graines prises dans un trou excède 11, on sème pendant un tour complet, on saute le trou de départ, puis on continue à semer dans les autres trous suivants.  
Capture : si la dernière graine est déposée dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture les 2 ou 3 graines résidentes. Les graines capturées sont alors sorties du jeu (graines) et le trou est laissé vide. Si la case précédente contient également 2 ou 3 graines, elles sont capturées aussi et ainsi de suite pour toutes les cases précédentes contenant 2 ou 3 graines.  
En revanche, il ne récolte rien s'il sème sa dernière graine dans une case vide ou dotée de plus de 3 graines après son semis.  
**Fin du jeu :**  
Un joueur est obligé de « nourrir » son adversaire, ce qui veut dire qu'il doit jouer de manière à laisser au moins une graine dans le camp adverse.  
Si un joueur ne peut nourrir son adversaire, ou n'a plus de graines et ne peut plus jouer, la partie s'arrête.  
Chacun compte alors ses graines et le joueur en ayant le plus a gagné.