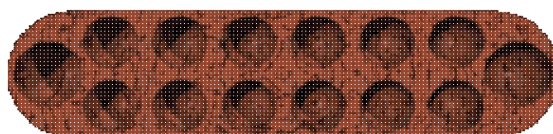


# Awélé

Michel CASABIANCA  
[casa@sweetohm.net](mailto:casa@sweetohm.net)

L'awélé est le jeu du continent africain. Ses règles sont presque aussi nombreuses que les villages en Afrique. En effet, il n'y a pas eu de soucis de standardisation comme pour nos échecs européens. Les règles proposées ci-dessous ont été longuement testées et ont le mérite d'être simples et logiques.



## Applet Java

Il est fortement conseillé de prendre connaissance des règles du jeu et de lire la notice ci-dessous avant d'utiliser cette applet...

Si vous voyez ce texte, c'est que votre navigateur n'est pas compatible Java ou n'a pas été correctement configuré.

## Utilisation de cette applet

Cette applet permet de se familiariser avec le jeu d'Awélé. Son interface est très simple :

- **Pour jouer un coup** : il suffit de cliquer sur la case à jouer. S'il ne se passe rien, c'est que le coup est illégal. **Remarque** : Tant que le bouton de la souris n'est pas relâché, la machine ne réfléchit pas, on peut ainsi voir la position après le coup joué. La machine commence à réfléchir lorsque le bouton de la souris est relâché, une ampoule est alors affichée.
- **Pour reprendre la partie au début** : il faut cliquer sur la croix rouge.
- **Pour échanger les camps** : il faut cliquer sur les deux flèches vertes. Ceci est très utile pour faire commencer la machine (on clique sur ce bouton dès le début de la partie, la machine inverse les camps et joue son premier coup).
- **Pour changer le niveau de jeu** : cliquer sur la piste en bas de l'applet. Chaque niveau (case de la piste) y représente 2 demi-coups de profondeur de réflexion, soit une profondeur de 1 coup pour chaque camp. Un niveau de 3 semble raisonnable, mais on peut monter à 6 sans problèmes avec une machine puissante. Il est judicieux de monter le niveau en cours de partie : plus le nombre de graines sur le plateau est faible et plus la machine réfléchit vite.

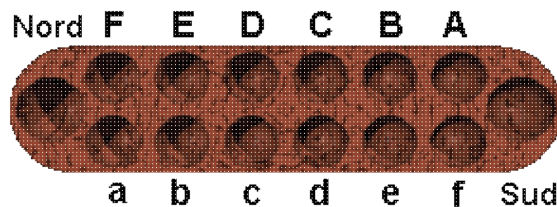
## Règles du jeu

## Le plateau

Le plateau du jeu d'Awélé est constitué de deux rangées de 6 trous. La rangée du haut forme le camp Nord et celle du bas le Sud. Le plateau est généralement en bois, mais il est parfois creusé à même le sol. Au début du jeu, chaque case du plateau est garnie de quatre graines. Les graines peuvent être remplacées par des coquillages ou tout autre petit objet rond. Le plateau est, pour les plus beaux, muni de deux trous à ses extrémités où sont entreposées les graines capturées par chaque camp.

## Notation des coups

Les trous sont repérés par des lettres : les cases de Nord sont notées A à F (en majuscules) et celles de Sud a à f (en minuscules). Les cases sont toujours notées dans le sens direct (sens inverse des aiguilles d'une montre). Donc pour un camp, A ou a est toujours la case la plus à gauche, et F ou f est celle la plus à droite (voire la figure ci-dessous, vue du camp Sud). On note les coups par la case qu'ils vident.



## Le but du jeu

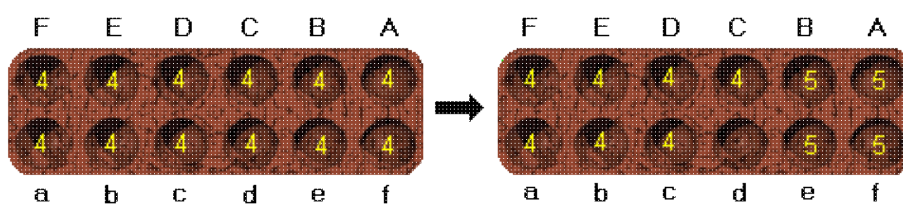
Le but du jeu est de capturer le plus grand nombre de graines. Les graines n'ayant pas de couleur distincte pour chaque camp, elles appartiennent aux deux joueurs en cours de partie. Mais chaque joueur est amené à en capturer, et les place alors dans sa réserve (grand trou à sa droite).

## Le déroulement de la partie

Chacun son tour, chaque joueur doit prendre toutes les graines d'une des cases disposées dans son camp et les semer dans les cases suivantes dans le sens direct (inverse de celui des aiguilles d'une montre), en mettant une graine par case. Au cours d'un semis, on ne doit jamais remettre de graine dans le trou de départ, que l'on saute.

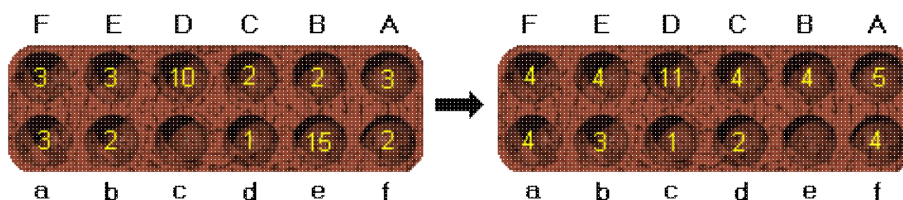
## Exemple 1

Sud joue d. Les 4 graines de la case d sont semées dans les 4 cases suivantes, jusqu'à la case B de nord. Il y a donc maintenant 5 graines dans les cases e et f de Sud et dans les cases A et B de Nord. La case d est maintenant vide.



## Exemple 2

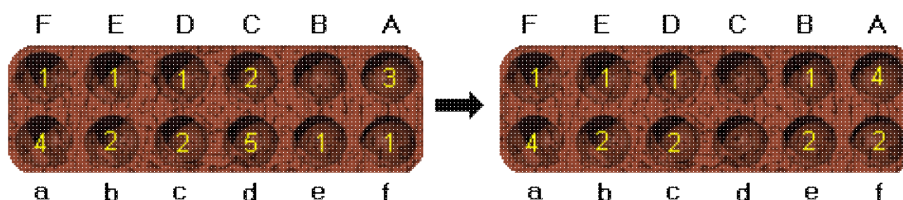
Sud joue e. Cette case contient 15 graines, donc le semis fait plus d'un tour, et on saute la case de départ, donc la case e.



Si la dernière graine semée tombe dans un trou où se trouve 1 ou 2 graines (donc après avoir posé sa graine, il doit y en avoir 2 ou 3), et si ce trou se trouve dans le camp adverse, alors le joueur ramasse les graines de ce trou. Il les place dans sa réserve.

## Exemple 3

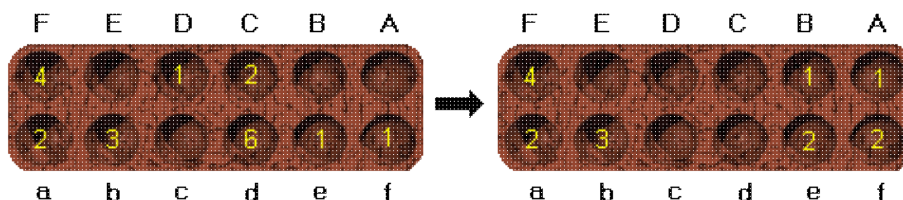
Sud joue d. Cette case contient 5 graines, donc la dernière de ces graines arrive dans la case C, où se trouvent déjà 2 graines. La dernière case du semis en contient maintenant 3, et elle se trouve dans le camp adverse, donc elle est prise.



La prise s'étend aux cases précédentes du camp adverse : si la case précédente de celle où a été posée la dernière graine remplit aussi les conditions de capture (2 ou 3 graines dans la case qui se trouve dans le camp adverse), alors elle est prise aussi. La capture se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne impossible (soit parce que le nombre de graines est différent de 2 ou 3, soit parce que la case ne se trouve plus dans le camp adverse).

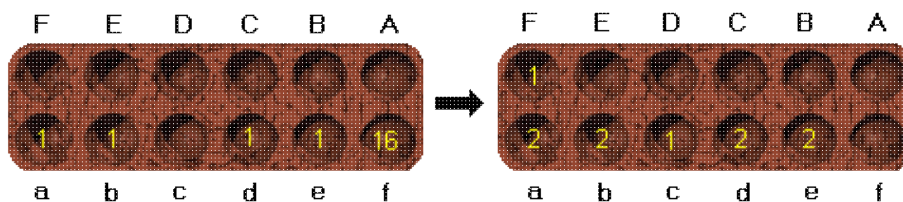
## Exemple 4

Sud joue d. Il prend donc les 2 graines se trouvant en D, mais aussi les 3 graines de C. sud capture donc 5 graines en tout. La case B ne peut être prise car elle ne contient qu'une graine.



## Exemple 5

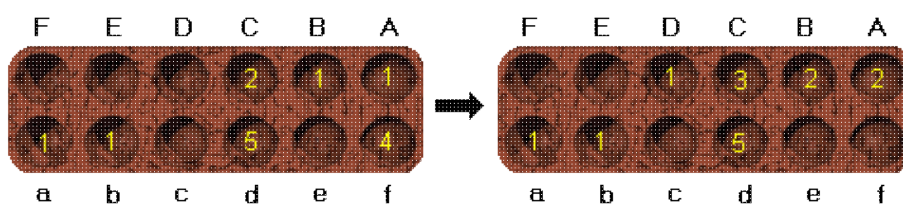
Sud joue f. C'est un exemple qui illustre la puissance des greniers : après avoir fait un premier tour, les cases de Nord sont toutes munies d'une graine, et le tour suivant permet une belle moisson : 10 graines sont capturées !



Enfin, lors d'un coup, un joueur est obligé de nourrir son adversaire, ce qui veut dire qu'il doit jouer un coup de manière à ce que le camp de son adversaire contienne au moins une graine (après les éventuelles captures). Si un joueur ne peut nourrir son adversaire ou ne peut plus jouer de graines, alors la partie s'arrête immédiatement.

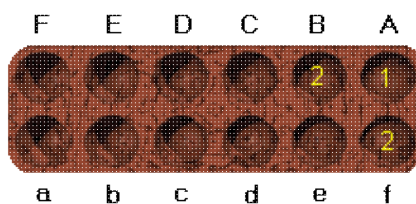
## Exemple 6

Sud joue f. En effet, il lui est interdit de jouer d car il prendrait toutes les graines de Nord, qui ne serait plus nourri.



## Exemple 7

Dans cet exemple, la partie est terminée car le seul coup que peut jouer Sud est f, or ce coup prendrait toutes les graines de Nord. Donc ce coup est interdit et la partie est finie.



## Fin de partie

Au fur et à mesure que la partie se poursuit, le nombre de graines sur le plateau diminue du fait des captures, et il arrivera un temps où un des joueurs ne pourra plus nourrir son adversaire. La partie est alors terminée. Chaque joueur compte le nombre de graines qu'il a capturées, celui en ayant le plus est le gagnant, si le nombre de graines est égal pour les deux joueurs, alors la partie est nulle.

Il peut aussi arriver que la situation soit visiblement bloquée du fait qu'aucune prise ne sera plus possible, car le nombre de graines est trop faible (en pratique environ 3 graines ou moins, suivant la configuration du plateau). Un des joueurs peut alors suggérer d'arrêter la partie. Si l'adversaire accepte, alors la partie se termine et chacun compte ses graines. Si l'adversaire refuse, la partie continue.

## Conclusion

L'Awélé peut sembler de prime abord un jeu simple, voire simpliste. Cette impression vient du fait que ses règles sont triviales. Néanmoins, les règles du go ou de l'othello ne le sont pas moins, et ces jeux sont d'une grande richesse.

Après un peu de pratique, le joueur débutant peut être rebuté par l'aspect calculatoire du jeu (il faut envisager toutes les possibilités pour ne pas faire de bourdes). C'est vrai que le calcul est indispensable au début, mais par la suite, on constate qu'au delà du calcul, il existe une stratégie. Un élément essentiel de cette stratégie est la notion de *grenier* : un grenier est une case sur laquelle est accumulée un grand nombre de graines (en pratique entre 12 et 28). Toute la subtilité du jeu consiste à construire ces greniers, mais surtout, il faut les vider judicieusement. En fait, on peut même décomposer le jeu en phases en fonction de la construction de ces greniers (aussi parfois appelés maisons) :

- **L'ouverture** : on essaie de créer dès les premiers coups des conditions favorables à la construction ultérieure de greniers (sur les dernières cases d'un camp de préférence, donc e ou f).
- **Le milieu de partie** : on consolide ses greniers et surtout, on les vide au bon moment.
- **Fin de partie** : on liquide judicieusement les dernières graines du plateau. Il se présente souvent des situations où les coups sont forcés, du fait du faible nombre de graines sur le plateau. Il faut savoir forcer ces coups et en tirer avantage.

Vous en savez maintenant assez pour jouer à l'Awélé avec l'applet de cette page (cliquer sur le lien *Applet* ci-dessous).

## Bibliographie

Le jeu d'Awélé étant peu connu en France, le nombre de livres qui s'y rapporte est donc (très) restreint. Malgré tout, on peut se procurer des livres intéressants où l'on parle d'Awélé :

### **Awélé, Le jeu des semailles africaines (P. Reysset & F. Pingaud) Chiron - Algo**



C'est à l'heure actuelle le livre le plus complet sur l'Awélé. Une première partie se penche sur l'historique et la symbolique du jeu d'Awélé. La deuxième est consacrée à l'étude du jeu lui-même. C'est à ma connaissance l'étude la plus poussée du jeu disponible en Français. Enfin, un dernier chapitre est consacré à la programmation du jeu d'Awélé sur ordinateur. C'est très intéressant, notamment en ce qui concerne la fonction d'évaluation.

## Le livre de tous les jeux / Solar



C'est un ouvrage très général traitant l'ensemble des jeux. La partie consacrée aux jeux de semailles Africains présente les règles de l'Awélé, mais aussi celles de nombreuses autres variantes du jeu : celles de jeux de semailles avec des plateaux comportant 4 rangées de 8 trous (*chisolmo* et *mweso*), ainsi que celles de l'awélé comme il est pratiqué en Inde et au Sri-Lanka (le *Pallankuli*), sur un plateau de deux rangées de 7 trous chacune. Ce qui m'a le plus intéressé est la variante de l'awélé à plus de 2 joueurs (3,4 ou 6 joueurs sur un plateau de 2\* 6 trous), bien que je n'ai pas encore eu l'occasion de la tester...

## Le guide Marabout des jeux d'intérieur / Marabout



Encore un guide général où l'on aborde les jeux de semailles. La partie sur l'Awélé est assez fouillée : on y aborde des notions de stratégie, on a même droit à une partie commentée !

## Stratégies des joueurs d'Awélé (Jean Retschizki) / L'harmatan 1990

Cet ouvrage cherche à expliquer comment le jeu d'Awélé est pratiqué par des enfants et maîtrisé par des adultes d'un village de côte d'ivoire et d'Abidjan. Une recherche expérimentale a été entreprise afin de parvenir à une meilleure connaissance des processus intellectuels et cognitifs de la population dans laquelle l'étude s'est déroulée. L'étude de cette activité de jeu est d'autant plus adéquat que le jeu d'Awélé peut être considéré comme le produit de cette culture et est intimement lié à son évolution.

## **L'Owari et le Songa (Bonaventure) / MVE ondo sépia 1990**

et des Téké et, pour le second, à l'aire Béti, Bulu, Fang et Ntumu. NdR

Ces deux ethnies étant sur le sol Gabonais. L'une (Téké) étant celle du Président du Gabon, et l'autre (Fang), la plus importante en nombre du Gabon.

le second, à l'aire Béti, Bulu, Fang et Ntumu. NdR

Ces deux ethnies étant sur le sol Gabonais. L'une (Téké) étant celle du Président du Gabon, et l'autre (Fang), la plus importante en nombre du Gabon.

## **"WARI et SOLO" Le jeu de calculs africain (A. DELEDICQ A. POPOVA) / CEDIC ISBN 2-7124-0603-6 (1977)**

Les auteurs, un mathématicien et un sethnologue, étudient la famille des jeux du type "Mankala" ( mot arabe qui dériverait du verbe : bouger déplacer). Sous ce nom se cachent tous les jeux où le terrain est partagé et les pions indifférentiés, ( par opposition les échecs ou le go par exemple font partie des anti mankala). A l'intérieur ils distinguent les Wari (comme l'awélé) ou les pièces décrivent un boucle simple (un cercle) et les Solo où les pièces décrivent une boucle double (un 8).

## **Compléter cette bibliographie**

Si vous connaissez un livre traitant de l'awélé qui ne figure pas dans cette brève bibliographie, ce serait sympathique de m'envoyer un court résumé, afin que je puisse l'inclure dans cette bibliographie. Merci d'avance.

Merci à **Richard NOYER** et **Jean Rouquette** pour leur participation à cette rubrique (pour les trois derniers titres).