



Home page de
[Michel Casabianca](#)



Outils

- [Tâches Ant](#)
- [Installeur Java](#)
- [Visual SQL](#)

Conférences

- [Outils J2EE Open Source](#)
- [Dév. XML en Java sous Linux](#)
- [Outils de dév. Java sous Linux](#)

Articles XML

- [Introduction à XML](#)
- [Introduction à XSLT](#)
- [Développement XML en Java](#)
- [Générer des sites web avec Ant](#)
- [DTD Ant](#)
- [Project X](#)

Articles Java

- [Tips CodeGuide](#)
- [KFM et Jars](#)
- [Mails en Java](#)
- [Java et préprocesseur](#)
- [Java et images](#)
- [Threads](#)
- [Événements](#)
- [Astuces](#)

Divers

Awélé - Règles

Michel CASABIANCA - casa@sweetohm.net



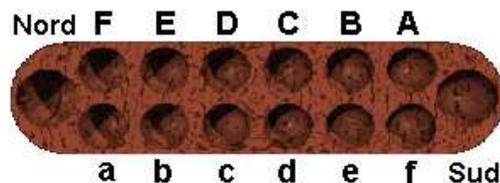
L'awélé est le jeu du continent africain. Ses règles sont presque aussi nombreuses que les villages en Afrique. En effet, il n'y a pas eu de soucis de standardisation comme pour nos échecs européens. Les règles proposées ci-dessous ont été longuement testées et ont le mérite d'être simples et logiques.

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).

- [Weblog](#)
- [ViewCVS sous MacOSX](#)
- [Emacs sous Panther](#)



Jeux

- [Awele](#)
- [AtomX](#)
- [Core Warrior](#)
- [Solitaire](#)
- [SpiceWars](#)
- [Tangram](#)
- [Taquin](#)

Simulations

- [Jeu de la vie](#)
- [Fourmi de Langton](#)
- [Tri du couvain](#)
- [Piste de chasse](#)

Graphisme

- [Fractales](#)
- [Images 3D](#)
- [Powered by ...](#)
- [Ecce Duke](#)
- [TIE](#)

À propos

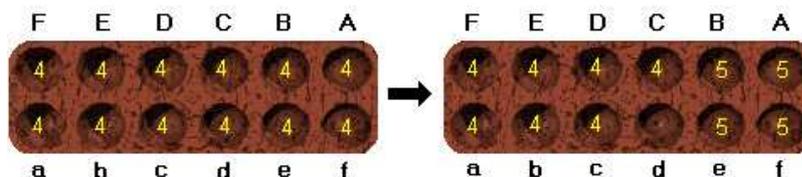
- [De l'auteur](#)
- [De ce site](#)

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.

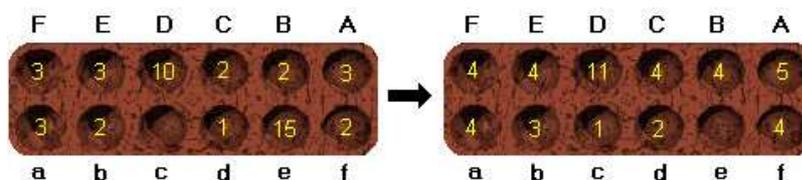
Exemple 1

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

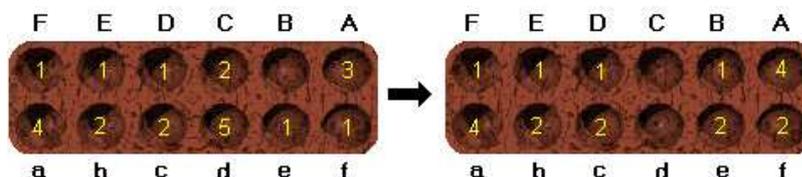
Sud joue e. Cette case contient 15 graines, donc le semis fait plus d'un tour, et on saute la case de départ, donc la case e.



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.

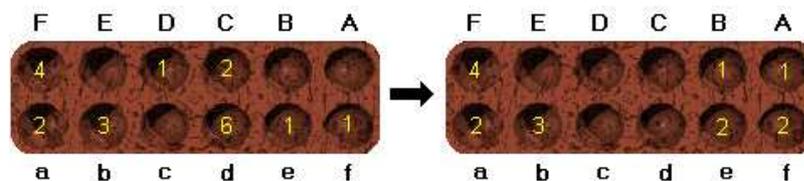


La prise s'étend aux cases précédentes du camp adverse : si la case précédente de celle où a été posée la dernière graine remplit aussi les conditions de capture (2 ou 3 graines dans la case qui se trouve dans le camp adverse), alors elle est prise aussi. La capture se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne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

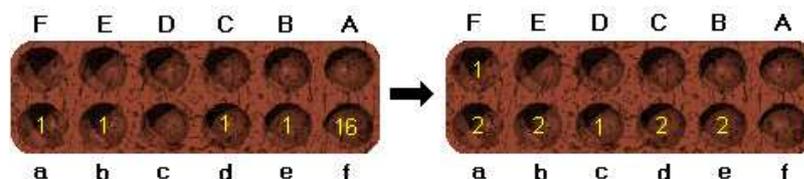
Sud joue d. Il prend donc les 2 graines se trouvant en D, mais aussi les 3 graines de C. sud capture donc 5 graines en tout. La case B ne peut être prise car elle ne contient qu'une graine.





Exemple 5

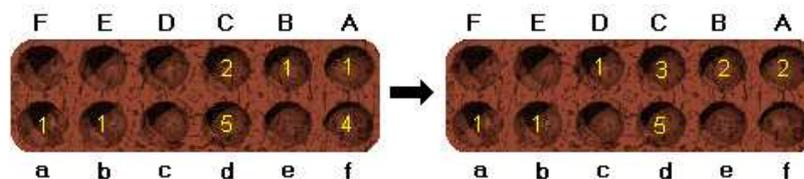
Sud joue f. C'est un exemple qui illustre la puissance des greniers : après avoir fait un premier tour, les cases de Nord sont toutes munies d'une graine, et le tour suivant permet une belle moisson : 10 graines sont capturées !



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.

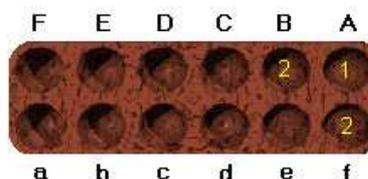
Exemple 6

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).

[Règles](#) | [Applet](#) | [Bibliographie](#)

Dernière mise à jour : 2003-02-04