

RÈGLES du JEU

But du Jeu

L'objectif des joueurs est de prendre le maximum de graines, celles-ci n'appartenant en fait à personne et étant tour à tour manipulées par les deux joueurs.

Position de départ

On place 4 graines par case. Le Jeu est placé entre les deux joueurs dans le sens horizontal. La rangée la plus proche de chaque joueur constitue son camp.

Marche du Jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Chaque coup consiste pour un joueur à choisir une case non vide de son camp, à en prendre toutes les graines en main et à les répartir à raison d'une par case en suivant un ordre circulaire inverse à celui des aiguilles d'une montre.

C'est ainsi qu'on peut être amené à poser des graines dans des cases du camp de son adversaire et même à revenir en posant dans son camp. Cependant, si le nombre de graines ramène le joueur à la case départ du coup après un tour complet (plus de 11 billes) il saute cette case en ne posant aucune graine dedans et continue sa répartition dans les cases suivantes.

Il peut aussi arriver, plus rarement, que le joueur effectue plus de deux tours avec ses graines (s'il en a plus de 22) ; il saute alors à nouveau sa case de départ.

« Donner à manger »

Lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp, son adversaire est obligé de jouer un coup qui lui en apporte au moins une.

Par ailleurs, il est interdit de jouer un coup qui ôte, par des prises, toutes les graines du camp adverse. Si un joueur joue un tel coup ou si, cas rare, un joueur se trouve dans la position de n'avoir qu'un tel coup à jouer, alors le coup est joué mais aucune prise n'est effectuée.

Prises

Le joueur prend des graines lorsque la dernière case où il pose une graine :

- est une case du camp adverse.
- contient 2 ou 3 graines en comptant la nouvelle (elle contenait 1 ou 2 graines avant).

Le joueur prend alors les graines de cette case (2 ou 3), puis il prend également les graines de la case précédente si celle-ci répond aux mêmes conditions : être une case du camp adverse et contenir 2 ou 3 graines. Il continue ainsi à prendre les graines des cases antérieures tant que celles-ci répondent aux conditions. Dès que la case antérieure n'y répond plus, (elle est dans son propre camp ou elle ne contient ni 2 ni 3 graines) sa prise s'arrête.

Fin de la partie

La partie s'achève :

- lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp alors que c'est à lui de jouer. Dans ce cas, son adversaire gagne toutes les graines restantes. C'est la fin « par famine ».
- Lorsqu'il reste trop peu de graines pour qu'aucune prise ne soit désormais possible (en pratique 2 ou 3). Chaque joueur récupère la ou les graines restantes de son camp. C'est la fin « par indétermination ».

Gain

Le joueur qui a pris le plus de graines a gagné.

ÉLÉMENTS de STRATÉGIE

Le mécanisme stratégique de base est la constitution puis l'écoulement de « greniers » où le joueur accumule un grand nombre de graines. Seuls ces greniers représentent une stabilité relative dans le temps, dans un jeu en mouvement perpétuel.

Début de partie

Il vaut mieux alterner les cases pleines et les cases vides (pour éviter une prise adverse multiple) => jouer les cases impaires ou paires, de préférence de droite à gauche. En effet les cases de droite (« cases hautes ») menacent en premier le camp adverse et seront les supports des futurs greniers, par opposition aux cases de gauche menacées (« cases basses »).

Il faut rapidement choisir la case où l'on construira son grenier.

Il ne faut pas craindre quelques prises adverses à condition d'en réaliser aussi ou de s'assurer un avantage de position.

Milieu de partie

Il existe 3 façons de parer une menace directe, sans compter la création d'une contre-menace : ôter les graines de la case menacée ; augmenter leur nombre à 3, annulant ainsi la potentialité de prise ; augmenter d'une graine la case menaçante.

Domaine d'activité

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

Un grenier (constitué de plus de 11 graines) n'est efficace que dans ces bornes et si le joueur peut prendre dans la case où tombera la dernière graine. Il ne réalise un gain en rapport avec l'effort de sa constitution que s'il permet de prendre 5 ou 6 graines soit 2 ou 3 cases ; celles-ci doivent contenir 0 ou 1 graines au début du coup du joueur, et non 1 ou 2 comme dans le cas de la prise directe. Il lui faut de plus se méfier de la « prise en retour », de nombreuses cibles potentielles étant créées lors de l'écoulement d'un grenier.

Le trait est à l'Awélé plus un inconvénient qu'un avantage.

La « mobilité » d'un joueur est sa capacité, exprimée en nombre de coups, à pouvoir jouer sans être obligé de jouer ce qui le gêne.

Dans le milieu de partie, et plus encore en fin de partie, le joueur qui a le plus de graines a en général l'avantage du « potentiel », i.e. plus de souplesse (plus de coups et de mobilité) et plus d'initiative dans la constitution de menaces.

Fin de partie (il ne reste que 10 à 12 graines)

Le joueur qui mène a deux lignes de jeu possibles :

- gagner les graines restantes (s'il n'en reste que 5 ou 6 maximum) en « affamant » son adversaire, ce qui suppose un maximum de 5 graines en A, 4 en B, 3 en C, 2 en D et 1 en E.
 - créer une succession de pièges permettant de gagner peu à peu les graines ;
- Ex : pièges « 2-1 » ou « 3-1 », lorsqu'il y a 2 ou 3 graines en E et 1 en F.

La fin de partie par « indétermination » ne survient que lorsqu'il ne reste plus que 2 ou 3 graines.