

Awalé : règles et cinq coups expliqués

Pour deux joueurs | Proposition dès 7-8 ans avec accompagnement | 48 graines au départ

Le cadre de cette version

Douze trous, deux rangées de six. Chacun joue les trous de son camp. Semer une graine dans chaque trou suivant, dans le sens indiqué sur le plateau. Sauter le trou de départ si le semis fait un tour complet.

La prise

La dernière graine doit arriver chez l'autre joueur dans un trou qui contient alors 2 ou 3 graines. Récolter ce trou, puis remonter les trous précédents de son camp tant qu'ils contiennent 2 ou 3 graines. Ne jamais prendre dans son propre camp.

L'adversaire doit pouvoir jouer

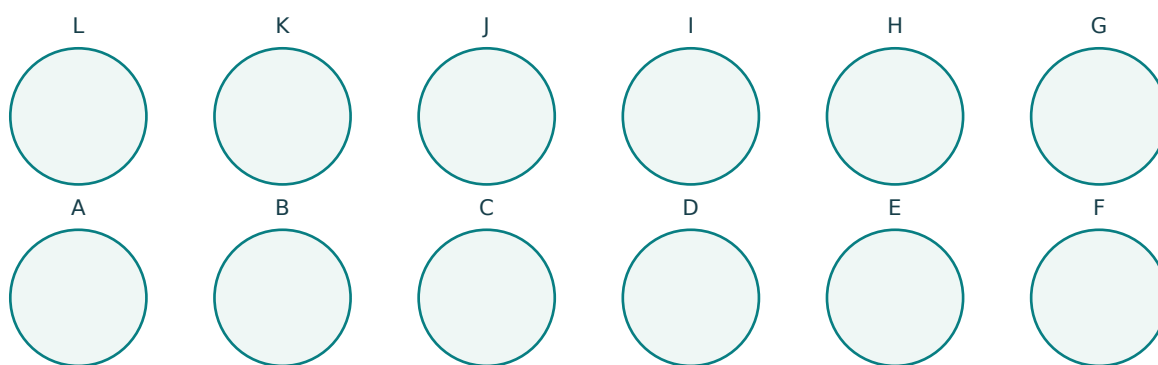
Si son camp est vide, jouer un coup qui lui redonne des graines, s'il existe. Une prise qui viderait tout son camp est annulée : le semis reste joué, mais aucune graine n'est prise.

Fin et matériel

À 25 graines capturées, on a gagné ; 24-24 donne une égalité. S'il est impossible de nourrir un camp vide, chacun récupère les graines de son camp et on compte. Utiliser des pièces adaptées à l'âge, hors de portée des moins de 3 ans.

Plateau à utiliser avec de vrais pions

Placer la rangée A-F devant vous. La rangée L-G est celle de l'adversaire. Les réserves de prises restent hors du plateau.



Votre camp : A B C D E F. Semer vers la droite, puis G H I J K L.

Sens du semis : A → B → C → D → E → F → G → H → I → J → K → L → A.

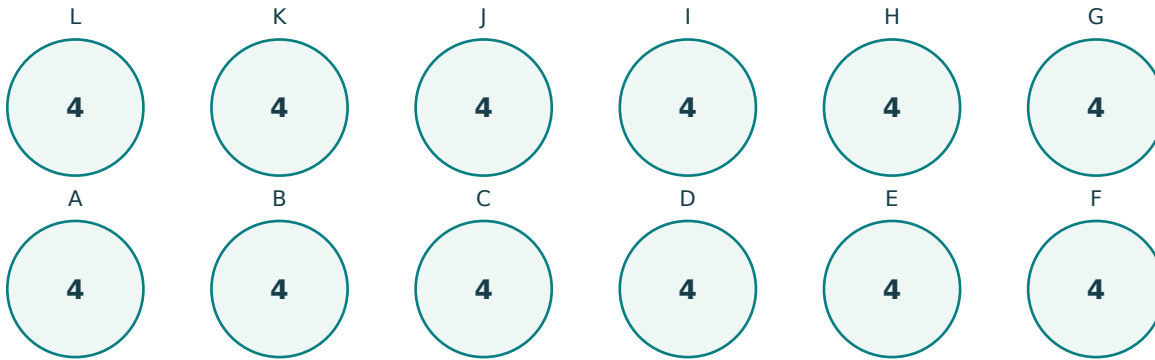
Au début d'une partie : quatre graines dans chacun des douze trous. Les lettres sont des repères de lecture ; elles ne changent pas le droit de jouer dans sa propre rangée.

Contrôle avant de jouer

6 trous par joueur × 4 graines = 24 graines par camp. Le plateau contient 48 graines, sans réserve capturée au départ. Un bol séparé par joueur reçoit ses prises.

Une première partie accompagnée

Placer quatre graines dans chaque trou, puis montrer un coup sans chercher à gagner.



Votre camp : A B C D E F. Semer vers la droite, puis G H I J K L.

Dire le coup avant de déplacer

« Je prends toutes les graines de C. Je pose une graine en D, puis E, puis F, puis G. » Le trou C reste vide et les quatre trous visités gagnent chacun une graine.

Ce que l'on vérifie ensemble

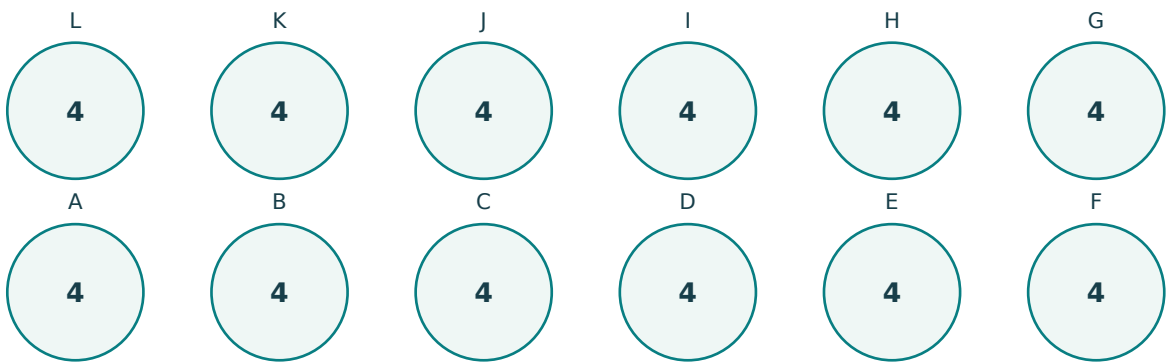
Le joueur ne garde pas une graine dans son trou de départ. Il ne choisit pas des trous éloignés. La prise dépend seulement du dernier trou atteint, puis de la chaîne de prises précédente autorisée.

Les positions A2 à A5 sont des exercices indépendants avec moins de graines visibles : les graines déjà prises ne sont pas représentées. Elles ne sont pas à enchaîner comme une partie.

Deux positions pour chercher

A1 et A2 : semer et capturer

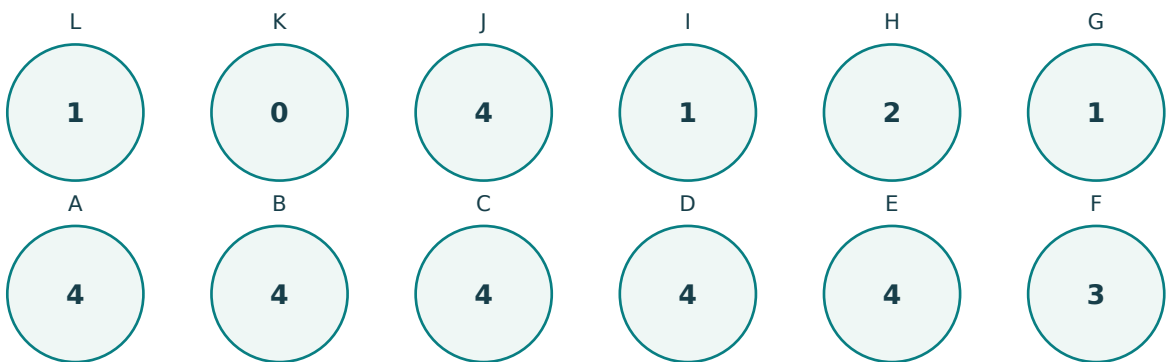
A1 - Jouer C. Où arrivent les quatre graines ? Y a-t-il une prise ?



Votre camp : A B C D E F. Semer vers la droite, puis G H I J K L.

Ma réponse / mon explication : _____

A2 - Jouer F. Quels trous sont capturés, et combien de graines ?



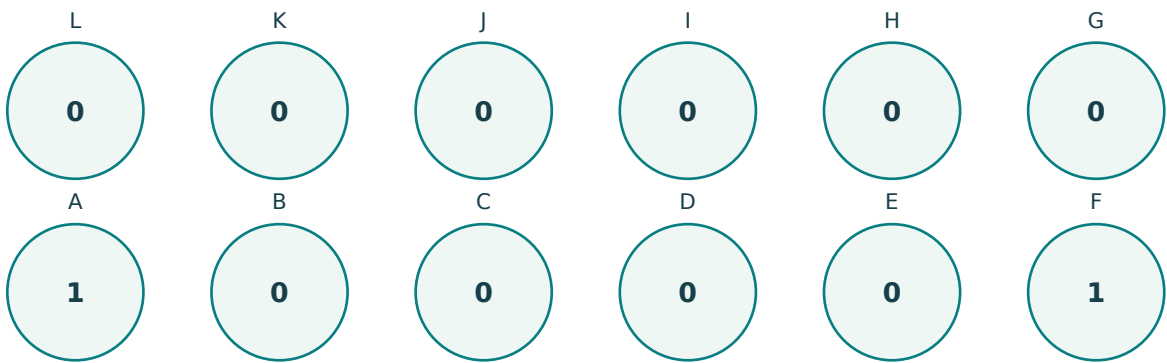
Votre camp : A B C D E F. Semer vers la droite, puis G H I J K L.

Ma réponse / mon explication : _____

Deux positions pour chercher

A3 et A4 : nourrir et conserver des graines chez l'autre

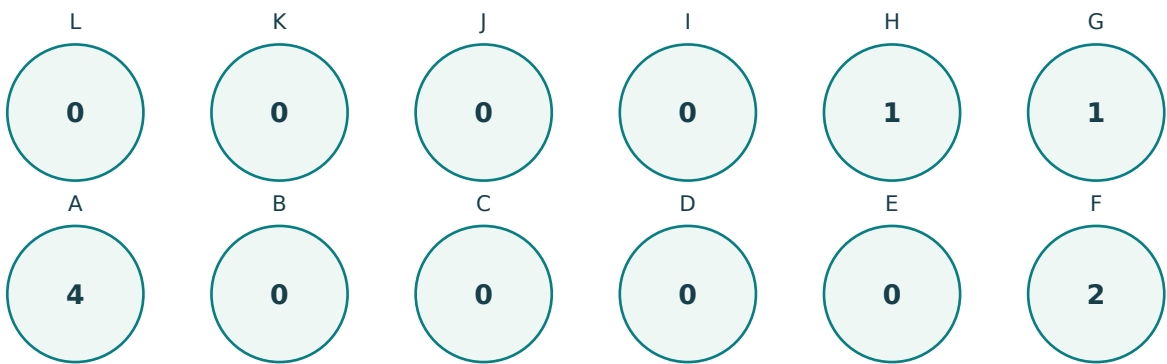
A3 - Le camp du haut est vide. F est-il le seul coup autorisé ?



Votre camp : A B C D E F. Semer vers la droite, puis G H I J K L.

Ma réponse / mon explication : _____

A4 - Jouer F. La prise peut-elle être conservée ?

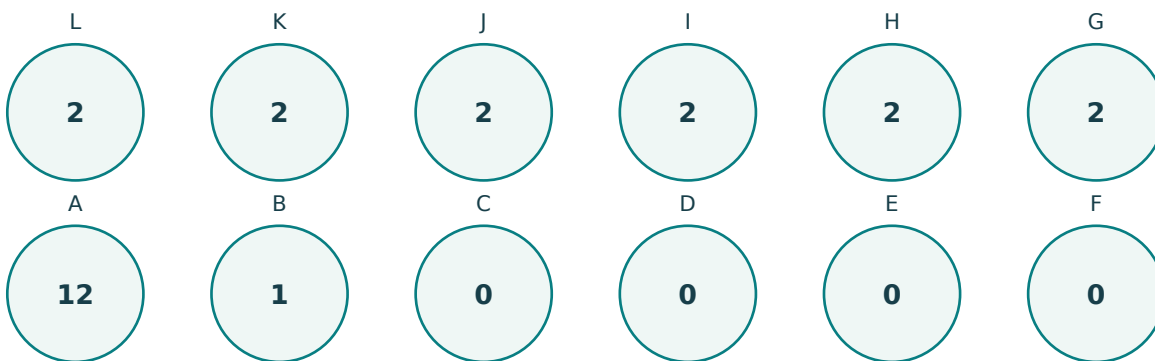


Votre camp : A B C D E F. Semer vers la droite, puis G H I J K L.

Ma réponse / mon explication : _____

A5 : un semis qui fait le tour

Jouer A avec ses douze graines. Le trou A est sauté lorsque l'on revient devant lui.



Votre camp : A B C D E F. Semer vers la droite, puis G H I J K L.

Chercher avant le corrigé

Après L, faut-il déposer une graine en A ou passer en B ? Quel trou reçoit la dernière graine ? Noter le nouveau nombre de graines de B, puis vérifier le total.

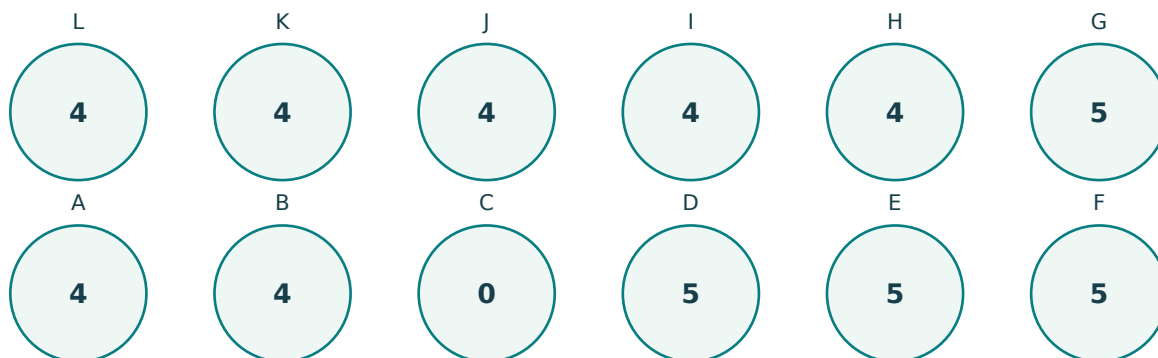
La règle de répétition choisie pour ce kit

Pour éviter une boucle sans prise, arrêter si la même position, avec le même joueur au trait, revient trois fois sans capture depuis la première occurrence. Chacun récupère alors les graines de son camp. Si un camp est vide, vérifier d'abord l'obligation de le nourrir.

Corrigés A1 et A2

Comparer le nombre de graines avant et après. Une prise change le plateau, pas le total des graines.

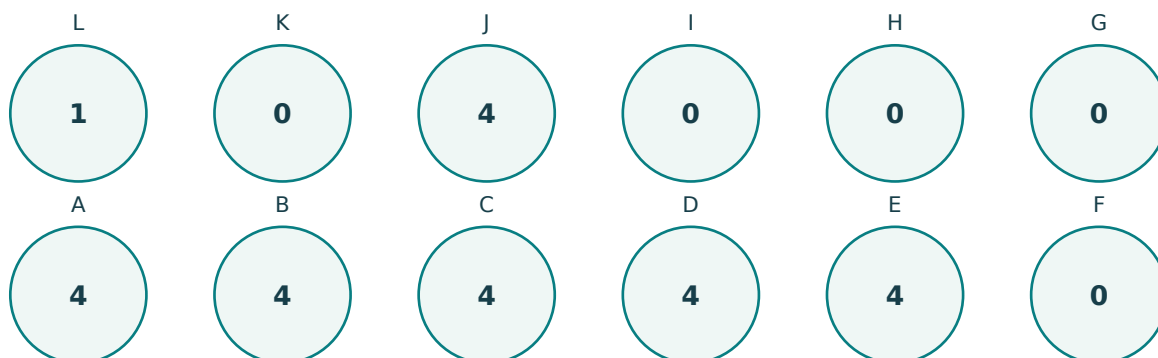
A1 - après le coup



Votre camp : A B C D E F. Semer vers la droite, puis G H I J K L.

C est vide ; D, E, F et G passent de 4 à 5. La dernière graine arrive en G, qui contient 5 : aucune prise.

A2 - après le coup



Votre camp : A B C D E F. Semer vers la droite, puis G H I J K L.

G, H et I contiennent 2, 3 et 2 après le semis. La chaîne I-H-G permet de prendre 7 graines. J et L gardent des graines : le camp adverse n'est pas vidé.

Corrigés A3, A4 et A5

Les nombres indiquent le contenu des trous ; les réserves de captures ne sont pas dessinées.

A3

Seul F atteint le camp adverse : une graine est déposée en G. A n'atteint que B et ne nourrit pas l'adversaire ; il est interdit dans cette position.

A4

Après F, G et H contiennent 2 graines chacun. Les récolter viderait tout le camp adverse : aucune prise. G et H restent donc à 2.

A5

A = 0 ; B = 3 ; C, D, E et F = 1 ; G, H, I, J, K et L = 3. La douzième graine finit en B après avoir sauté A. Total conservé : 25 graines.