

Awalé

[Historique](#) du jeu d'Awalé

Les [règles](#) de l'Awalé

Quelques [exemples](#)

Une variante de l'Awalé : le "[2-4](#)"

Les [menus](#)

[Manipulation](#) du jeu

Quelques [stratégies](#)

[Versions & remerciements](#)

[Enregistrement](#)

[Bibliographie](#)

Historique

Le jeu d'Awalé (ou Awélé) est, parmi les jeux de stratégie connus, l'un des plus anciens. On en retrouve sa trace chez les Egyptiens de l'Ancienne Egypte, et le jeu s'est peu à peu diffusé au Moyen-Orient ainsi que sur tout le continent Africain.

L'Awalé est un "jeu de planche" (mancala). Il se joue avec une planche de bois creusée de trous et des cailloux.

De nos jours, l'Awalé se rencontre dans toutes les régions de l'Afrique.

De nombreuses variations de ce jeu existent. Vous pourrez, grâce au logiciel Awalé, jouer selon les règles de l'Awalé Classique et selon les règles d'une variante : le 2-4, décrite par Kanga Ballou (voir [Bibliographie](#)).

Les règles de l'Awalé

Les règles de l'Awalé sont simples et le jeu est vraiment très facile à apprendre. Par contre, les stratégies à mettre en oeuvre pour vaincre sont redoutables !

Les règles varient d'une région à l'autre, et parfois même d'un village à l'autre... Nous utiliserons ici les règles les plus usuelles, il vous sera très facile, par la suite, de vous adapter à des règles plus locales.

Règle 1 : But du jeu

Le but du jeu est de s'emparer d'un maximum de pierres. Le joueur qui a le plus de pierres à la fin de la partie l'emporte.

Règle 2 : Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est divisé en deux territoires de 6 trous chacun. Votre territoire est en bas de l'écran, celui de votre adversaire (l'ordinateur) au dessus. Au départ dans les douze trous sont réparties 48 pierres (4 par trou).

Règle 3 : Le tour de jeu.

Chaque joueur joue à son tour, celui qui joue en premier est tiré au hasard. Le joueur va prendre l'ensemble des pierres présentes dans l'un des trous de **son** territoire et les distribuer, une par trou, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Règle 4 : Capture

La pierre maîtresse est la dernière posée. Si la pierre maîtresse tombe dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 pierres, le joueur capture les 2 ou 3 pierres résultantes. Les pierres capturées sont sorties du jeu. (Le trou est alors laissé vide) A chaque tour du jeu, on doit, (si cela est possible) atteindre le territoire de l'adversaire. Si ce n'est pas possible on peut jouer n'importe quel trou de son territoire.

Règle 5: Capture multiple

Lorsqu'un joueur s'empare de deux ou trois pierres, si la case précédente contient également deux ou trois pierres, elle sont capturées aussi, et ainsi de suite.

Règle 6: Bouclage

Si le nombre de pierres prises dans le trou de départ est supérieur à 11, cela fait que l'on va boucler un tour : auquel cas, à chaque passage, la case de départ est sautée et donc toujours laissée vide. Un trou contenant assez de pierres pour faire une boucle complète s'appelle un Krou.

Règle 7: Fin de jeu

Le jeu se termine lorsque :

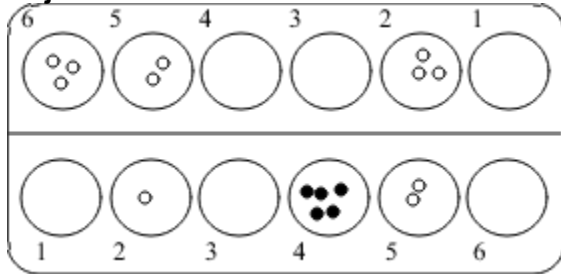
- Un joueur n'a plus de pierres dans son camp et ne peut donc plus jouer,
- Un joueur a capturé au total plus de 24 pierres,
- Aucun trou ne comporte plus d'une pierre.

Chaque joueur capture alors les pierres de son propre territoire.

Exemples

Quelques exemples :

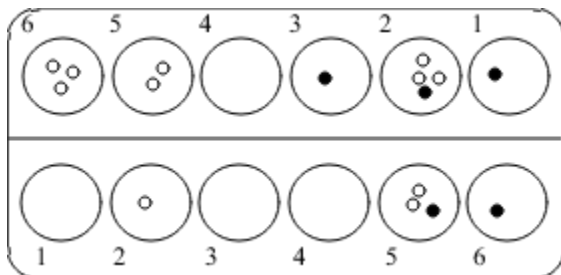
Le jeu



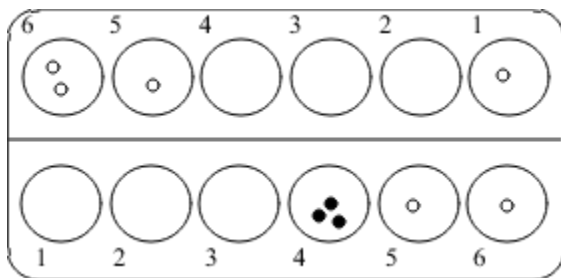
Votre territoire est celui du bas. C'est à vous de jouer, vos trous 1, 3 et 6 sont vides, vous ne pouvez les jouer.

Le trou 2 ne contient pas assez de pierres pour atteindre le territoire de l'adversaire, vous ne pouvez le jouer.

Vous jouez le trou 4. Ceci donne la nouvelle configuration :

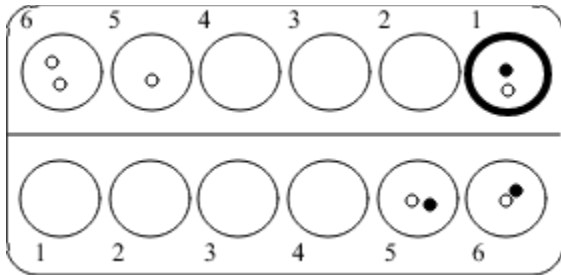


La capture :

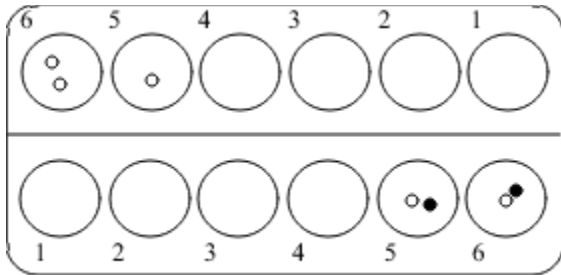


C'est à vous de jouer. Votre territoire est celui du bas, il comporte 3 pierres dans le trou 4, 1 pierre dans le trou 5 et 1 pierre dans le trou 6.

Si vous jouez le trou 4, vous allez atteindre le trou 1 du territoire de votre adversaire et capturerez ainsi deux pierres. Vous obtenez :

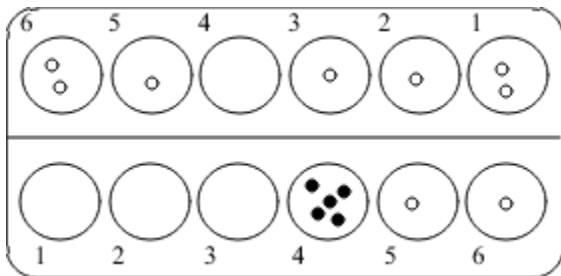


Votre pierre maîtresse est tombée dans le trou 1 de l'adversaire qui en comporte maintenant 2 : vous les capturez.

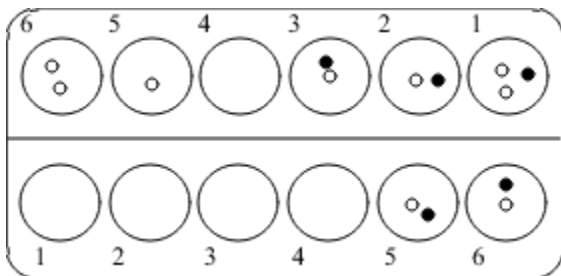


● ○

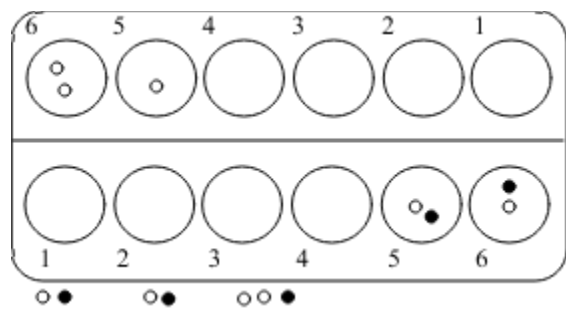
La capture multiple:



Vous jouez le trou 4 afin d'atteindre le trou 3 du territoire de l'adversaire:



Le trou 3 comporte maintenant 2 pierres, vous les capturez. Mais le trou précédent contient également 2 pierres et l'encore précédent 3 pierres, vous les capturez aussi ... Soit 7 pierres capturées en un tour de jeu ! .



Les règles du 2-4

Le 2-4 est une variante très intéressante du jeu d'Awalé.

Comme dans l'Awalé classique, le but est de capturer un maximum de pierres de l'adversaire. Le nombre de pierres dans chaque trou au départ du jeu est le même.

Les différences par rapport à l'Awalé classique sont les suivantes :

Quand on joue, une pierre est laissée dans le trou de départ. On ne peut jouer un trou que si celui-ci contient au moins deux pierres.

Pour capturer les pierres d'un trou, celui-ci doit comporter 1 ou 3 pierres avant que l'on y dépose la pierre maîtresse.

Le même joueur continue à jouer à partir du trou où tombe sa pierre maîtresse :

- Tant que sa pierre maîtresse ne tombe pas dans un trou vide.
- Tant qu'il ne capture aucune pierre.

Si aucune possibilité de jeu n'existe, le joueur passe son tour.

Le 2-4 est réservé aux versions enregistrées.

Les menus

Le menu système

Ouvre la boîte d'information donnant la version d'Awalé et la boîte d'aide.

Le menu Awalé

Les deux premières options vous permettent de choisir le mode de jeu :

L'Awalé Classique
Une variante de l'Awalé appelé 2-4

Nouvelle partie : commence une nouvelle partie

Nouveau Match : commence un nouveau match, un Match est un ensemble de 6 parties.

Arrête Match : arrête le match en cours.

Voir grille de Match : Si un match est en cours, montre les points des différentes parties.

Le menu Options

Voir nombre de pierres :

Si cette option est active, le nombre de pierres présentes dans le trou que vous pointez avec la souris s'affiche.

Voir destination

Si cette option est active, un petit rond montre le trou atteint si le joueur joue cette position.

Bruitages

Si cette option est active, le jeu est bruité.

Animations

Si cette option est active, des animations montrent les jeux des joueurs.

Commentaires

Si cette option est active, des commentaires sont faits aux différents stades de jeu. Cette option est automatiquement active en mode initiation.

Niveaux :

Le niveau de votre adversaire peut varier entre initiation, débutant, amateur ou Grand Maître. Le niveau le plus élevé est assez redoutable, pour l'instant invaincu... Les niveaux les plus élevés sont réservés aux exemplaires enregistrés d'Awalé.

NOTA : le temps de réflexion de l'ordinateur est limité à 10 secondes, ce qui le rend plus coriace sur des machines puissantes.

Manipulation du jeu

La manipulation se fait essentiellement à la souris : cliquez simplement sur le trou que vous désirez jouer.

Quelques touches clavier intéressantes :

F1 : Ouvre la présente Aide

Espace : L'ordinateur calcule le meilleur jeu du joueur et le joue.

Les stratégies

Monsieur Kanga Ballou détaille, dans son ouvrage sur l'Awalé, de nombreuses stratégies utilisées par les joueurs d'Awalé. En voici quelques unes.

On distingue :

- Les stratégies offensives
- Les stratégies défensives
- Les stratégies de fin de partie

Une stratégie offensive classique est le Krou (en langue Akan, accumulation). Le krou est l'accumulation dans un trou d'un nombre de pierres suffisant pour faire un trou complet, soit au moins 12 pierres.

On dit qu'un krou est mûr quand il contient assez de pions pour atteindre le trou 1 de l'adversaire au deuxième tour. Un krou bien fait peut faire des ravages dans le camp de l'adversaire en y capturant des séries de deux et trois pierres. Par contre, des stratégies défensives permettent de contrecarrer le krou.

On se protège d'un krou par les moyens suivants :

- le barrage
- la pression
- la surcharge

Le barrage consiste à construire un trou de plus de deux pierres à la position qu'atteindrait le krou de l'adversaire.

La pression oblige l'adversaire à vider son krou avant qu'il ne soit mûr. Pour ce faire on alimente au minimum les trous de l'adversaire.

La surcharge est le contraire : on alimente au maximum le krou de l'adversaire de façon à lui faire manquer sa cible.

Versions/remerciements

25/12/1995 : Le père Noël amène à l'un des auteurs un awale (un vrai, en bois d'arbre massif).
26/12/1995 : Début de la programmation d'Awale sur Macintosh
02/01/1996 : version 1.0, sur Macintosh et Windows 95.

Nous tenons à remercier tout particulièrement :

Jean-François 'Jeff' Cassan
Béta-testeur principal en chef

Le père Noël
pour sa bonne idée

Awalé a été développé sur Macintosh avec le Symantec Think C puis porté sous Windows grâce au système Wacam des mêmes auteurs. Le temps d'adaptation a été de 1 heure.

WACAM est le système de fenêtrage créé par MYRIAD en mars 1991.

Si vous êtes programmeur, considérez que Wacam est une librairie qui implémente la quasi totalité des fonctions de la Toolbox Macintosh sur PC. Ainsi, les sources restent identiques d'une machine à l'autre et le programmeur conserve le confort de développement du Macintosh : fonctions claires, documentations efficaces, gestion mémoire simple...

Loin de la bidouille Windows où chaque règle est suivie d'une liste d'exception à celle-ci, le programmeur profite sur PC de tous les avantages d'un système 'pensé'.

Bibliographie

Règles et stratégies du jeu d'Awalé, Kanga BALLOU, 1993, Nouvelles Editions Ivoiriennes, 01 BP 1818
ABIDJAN

Enregistrement

Si ce jeu vous plaît, sachez qu'il existe en version Macintosh et Windows95.

Vous pouvez, en enregistrant votre exemplaire, accéder à toutes les options du menu et ainsi :

- Vous confronter à des adversaires plus coriaces,
- Jouer à la variante 2-4

Envoyez la somme de 50 francs aux auteurs à l'adresse suivante :

Didier et Olivier GUILLION
4 rue de Bordeaux
31200 Toulouse

Vous obtiendrez par retour du courrier, ou par courrier électronique, votre numéro d'enregistrement personnel.

Vous pouvez également nous laisser un message sur E-MAIL :

101455.254@compuserve.com

ou consulter notre page Web sur

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/myriad>

pour y trouver les dernières versions de nos Sharewares pour Macintosh et PC.

