

ÉCOLE D'ALLONDAZ

A partir de 5 ans

2 joueurs

### Matériel :

- Un « plateau » de jeu de 12 trous
- 48 graines ou pois chiches ou m&m's (mais il faudra les renouveler à chaque partie !)

### Préparation :

Installer 4 graines dans chaque trou avant de commencer le jeu.

Un joueur possède les graines qui sont sur les 6 trous devant lui et son adversaire possède les graines des trous en face.

### Déroulement :

Chaque joueur, tour à tour, prend toutes les graines d'un trou qui se trouve sur son territoire et les sème une par une en commençant par le trou immédiatement à droite du trou dans lequel il vient de récolter.

Il ne prend les graines que sur son territoire : les 6 trous face à lui, mais les sème sur les trous suivants, qu'ils soient sur son territoire ou sur celui de l'adversaire.

Quand la dernière graine semée est la deuxième ou la troisième d'un trou sur le terrain de l'adversaire, il ramasse les graines de ce trou.

Si sur le terrain de son adversaire, le trou dans lequel il vient de récolter est précédé de trous conjoints dans lequel il y a 2 ou 3 graines, il ramasse toutes les cases conjointes précédentes contenant 2 ou 3 graines.

### But du jeu :

Le jeu s'arrête lorsqu'on ne peut plus jouer. S'il reste des graines, elles sont partagées entre les deux joueurs. Le joueur qui possède le plus de graines a gagné la partie.

### Stratégie :

Il faut anticiper sur les prises éventuelles de l'adversaire en comptant ses graines et les trous pour éviter de perdre des graines. Il faut également préparer ses coups à l'avance en dénombrant.

### Le saviez vous ?

Appelé awelé ou awalé en Côte d'Ivoire et au Niger, jeu de six au Togo, adjito au Bénin, ce jeu trouve son origine dans l'antiquité. On y joue sur tout le continent africain, mais aussi aux Philippines, en Malaisie, au Ceylan, en Louisiane et au Brésil. Chaque pays a sa façon de jouer cependant une règle ne change pas ....C'est un jeu de réflexion basé sur le calcul.