

SOCIÉTÉ

Awalé : règle du jeu, semis, prises et famine

Mis à jour le 24 octobre 2026

Règle de l'awalé (variante abapa) : 48 graines sur deux rangées de 6 trous, semis, prises de 2 ou 3 graines, famine, fin à 25. Plateau à imprimer.

Awalé en bref : 2 joueurs · 2 rangées de 6 trous et 48 graines · semis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre · prise des trous adverses qui finissent à 2 ou 3 graines · victoire à 25 graines.

1. À votre tour, videz un trou de votre rangée et semez ses graines une à une.
2. Si la dernière graine porte un trou adverse à 2 ou 3, prenez-le, puis les trous adverses précédents qui sont aussi à 2 ou 3.
3. Laissez toujours à l'adversaire de quoi jouer.

L'awalé est un jeu de semailles d'Afrique de l'Ouest pour 2 joueurs, que l'on connaît aussi sous les noms d'awélé, d'oware ou de wari. Les règles changent d'une région à l'autre : nous décrivons la variante abapa, celle que présente la Oware Society et que l'on joue en compétition, et nous signalons à part les règles qui divergent.

Selon la Oware Society, « abapa » désigne en twi, la langue akan du Ghana, la bonne façon de jouer. Cette version se pratique dans toute l'Afrique de l'Ouest et dans la Caraïbe sous des noms variés, par exemple awale en Côte d'Ivoire ou ayoayo chez les Yoruba du Nigeria. Nos sources sont la règle abapa de la Oware Society (copie de l'Internet Archive), la règle d'éditeur de l'oware chez Lemery Games (LUDOS Africa, PDF en anglais) et le manuel du logiciel Awalé de Myriad. Tous les exemples de cette page sont originaux.

Matériel et mise en place

Le plateau compte deux rangées de six trous. Chaque joueur possède la rangée placée devant lui, qui forme son camp. Beaucoup de plateaux ont en plus un grenier à chaque bout pour ranger les graines prises, mais un bol ou un coin de table fait l'affaire.

Élément	Nombre
Trous	12
Graines par trou au départ	4
Graines	48
Greniers (facultatifs)	2

Pas de plateau ? Imprimez notre plateau d'awalé à imprimer (PDF, A4 paysage) et prenez 48 graines, haricots secs ou boutons.

Dans les exemples, Sud joue en bas avec les trous A à F, de gauche à droite. Nord joue en haut avec les trous a à f, a au-dessus de A et f au-dessus de F. Les graines de Sud font donc le tour A, B, C, D, E, F, puis f, e, d, c, b, a, et reviennent en A.

Préparer et semer

1. Placez le plateau entre les deux joueurs : chacun possède la rangée de 6 trous devant lui.
2. Mettez 4 graines dans chacun des 12 trous, soit 48 graines.
3. Tirez au sort le premier joueur, à pile ou face ou avec une graine cachée dans une main.
4. À votre tour, prenez toutes les graines d'un trou de votre rangée.
5. Semez-les une par une dans les trous suivants, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le trou juste après.
6. Avec 12 graines ou plus, sautez le trou de départ à chaque passage.

7. Si votre dernière graine porte un trou adverse à 2 ou 3 graines, prenez-les, puis remontez les trous adverses précédents tant qu'ils contiennent 2 ou 3 graines.

On ne saute aucun trou pendant le semis, sauf le trou de départ dans le cas du grand semis. Le tour passe ensuite à l'adversaire.

Le grand semis : 12 graines ou plus

Un trou qui contient 12 graines ou plus permet de faire le tour complet du plateau. Quand le semis revient au trou que l'on vient de vider, on le saute et l'on continue dans le trou suivant : le trou de départ reste vide à la fin du coup. Myriad appelle « krou » un trou assez garni pour faire ce tour.

Exemple 1 : un semis de 14 graines

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	1	2	0	3	1	2	10
Sud	2	1	14	0	3	1	8

Sud joue C, qui contient 14 graines. Il en sème une en D, E et F, puis de f à a, puis en A et B : cela fait 11 graines. Le semis revient alors en C, que l'on saute. Les 3 dernières graines vont en D, E et F.

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	2	3	1	4	2	3	10
Sud	3	2	0	2	5	3	8

La dernière graine tombe en F, dans le camp de Sud : rien n'est pris. Le trou C reste vide et le plateau compte toujours 30 graines, soit 48 avec les 18 déjà prises.

Prendre des graines : 2 ou 3, puis en chaîne

Seule la dernière graine semée peut déclencher une prise. Si elle tombe dans un trou du camp adverse et que ce trou contient alors exactement 2 ou 3 graines, vous les prenez toutes. Un trou qui finit à 1, 4 ou plus ne donne rien, et une dernière graine posée dans votre propre camp non plus.

Après une prise, regardez le trou adverse semé juste avant. S'il contient lui aussi 2 ou 3 graines, il est pris à son tour, et ainsi de suite en remontant. La chaîne s'arrête au premier trou qui n'a ni 2 ni 3 graines, et elle ne passe jamais dans votre camp.

Exemple 2 : une prise en chaîne

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	3	0	1	2	1	4	12
Sud	1	2	0	3	2	4	13

Sud joue F, qui contient 4 graines, et les sème en f, e, d et c. Le trou f passe à 5, e à 2, d à 3 et c à 2. La dernière graine est en c, qui contient 2 graines : Sud les prend. On remonte : d (3 graines) est pris, puis e (2 graines). Le trou f, avec 5 graines, arrête la chaîne.

Schéma du plateau, Nord en haut (a à f) et Sud en bas (A à F). La flèche orange montre le sens du semis, inverse des aiguilles d'une montre. Position de l'exemple 2 juste après le semis du trou F (en pointillés) : les trous c, d et e, entourés en orange, sont pris par Sud.

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	3	0	0	0	0	5	12
Sud	1	2	0	3	2	0	20

Sud prend $2 + 3 + 2 = 7$ graines et passe de 13 à 20. Nord garde 3 graines en a et 5 en f : son camp n'est pas vidé, la prise est donc valable.

Ne pas affamer l'adversaire

Quand le camp de votre adversaire est vide, vous devez lui donner des graines si vous le pouvez : seuls les coups qui déposent au moins une graine chez lui sont permis. Si aucun de vos coups n'y parvient, la partie s'arrête et vous prenez toutes les graines qui restent dans votre camp. La Oware Society impose de nourrir l'adversaire sans dire ce qui se passe quand c'est impossible ; la fin de partie décrite ici est celle de la règle de Lemery Games, et le manuel de Myriad aboutit au même partage.

Exemple 3 : nourrir ou finir la partie

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	0	0	0	0	0	0	22
Sud	3	0	0	1	2	0	20

Cas A : le camp de Nord est vide. Le trou A (3 graines) s'arrête en D et le trou D (1 graine) en E : aucun de ces coups n'atteint Nord. Le trou E (2 graines) dépose une graine en F et une en f. C'est donc le seul coup permis.

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	0	0	0	0	0	1	22
Sud	3	0	0	1	0	1	20

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	0	0	0	0	0	0	22
Sud	1	2	0	0	0	0	23

Cas B : le trou A (1 graine) s'arrête en B et le trou B (2 graines) en D. Aucun coup ne nourrit Nord : la partie s'arrête et Sud prend les 3 graines restantes.

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	0	0	0	0	0	0	22
Sud	0	0	0	0	0	0	26

Score final : Sud 26, Nord 22. Sud dépasse 24 et gagne.

Le grand chelem : prendre tout le camp adverse

On appelle grand chelem un coup dont la prise viderait entièrement le camp adverse. Nos sources ne le traitent pas de la même façon. Pour cette fiche, nous retenons une variante : le coup se joue, mais il ne prend rien, et les graines restent sur le plateau. Elle s'appuie sur la règle abapa de la Oware Society, qui plafonne la prise en chaîne à cinq trous et fait perdre toute la prise au-delà, parce que l'adversaire n'aurait plus de quoi jouer ; nous appliquons ce principe à toute prise qui viderait son camp. Les autres règles figurent dans les variantes ci-dessous : mettez-vous d'accord avant la partie.

Exemple 4 : un grand chelem

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	1	2	1	2	1	2	13
Sud	2	1	3	0	2	6	12

Sud joue F, qui contient 6 graines, et en dépose une dans chaque trou de f à a. Le camp de Nord passe à 2, 3, 2, 3, 2 et 3 graines. La dernière graine tombe en a, et la chaîne pourrait remonter jusqu'en f : les 6 trous donneraient 15 graines et le camp de Nord serait vide.

Camp	a / A	b / B	c / C	d / D	e / E	f / F	Graines prises
Nord	2	3	2	3	2	3	13
Sud	2	1	3	0	2	0	12

Avec la règle retenue ici, le coup est joué mais aucune graine n'est prise : les 15 graines restent dans le camp de Nord. Dans l'awalé commun de Myriad, ce coup serait interdit et Sud devrait en choisir un autre. Avec la règle de Lemery Games, Sud prendrait les 5 trous de a à e, soit $2 + 3 + 2 + 3 + 2 = 12$ graines, et laisserait le trou f.

Fin de partie et décompte

- Victoire : le premier joueur qui a pris 25 graines ou plus, soit plus de la moitié des 48, gagne aussitôt. À 24 partout, la partie est nulle.
- Famine : si l'adversaire n'a plus de graines et que vous ne pouvez pas le nourrir, la partie s'arrête comme dans l'exemple 3 et le plus gros total l'emporte.
- Partie qui tourne en rond : quand les deux joueurs constatent que la partie ne fera plus que tourner en rond, ils l'arrêtent et chacun garde les graines de son camp (règle de la Oware Society).

Variantes courantes

Ces règles ne se mélangent pas avec la variante abapa décrite plus haut. Choisissez-les avant la partie.

- Grand chelem interdit : dans l'awalé commun décrit par Myriad, un coup dont la prise viderait le camp adverse n'est pas autorisé : il faut en jouer un autre.
- Prise limitée à 5 trous : la règle de Lemery Games (2024) autorise la chaîne sur 5 trous au plus : on prend les 5 premiers et l'on laisse au moins un trou adverse. La Oware Society plafonne aussi à 5 trous, mais fait alors perdre toute la prise.
- Autres grands chelems : l'article Oware de Wikipédia en anglais cite aussi la prise autorisée avec les graines restantes données à l'adversaire, ou la prise qui épargne le dernier ou le premier trou.
- Partie bloquée : chez Myriad, personne ne prend les graines restantes. Les règles de jeu par ordinateur des Computer Olympiads partagent à égalité les graines restantes quand une position se répète, selon la page Awari de Chessprogramming.
- Premier joueur : la Oware Society fait tirer la première partie à pile ou face ou d'un commun accord, puis le gagnant commence la suivante.
- Nam-Nam : la notice de Lemery Games présente aussi ce jeu d'enfants du Ghana, aux règles différentes, que nous ne détaillons pas ici.

Conseils de jeu

- Comptez avant de jouer : un trou de n graines finit n trous plus loin, et 12 graines ou plus font le tour du plateau.
- Méfiez-vous des trous à 1 ou 2 graines dans votre camp : si l'adversaire peut y finir son semis, il les prend.
- Alternez dans votre rangée des trous vides et des trous de plus de 3 graines : ils sont plus difficiles à prendre.
- Laissez grossir un trou pour en faire un krou : au bon moment, son grand semis touche toute la rangée adverse et peut ouvrir une longue chaîne.
- Gardez des coups d'attente, de petits trous près de la fin de votre rangée qui ne donnent rien à l'adversaire, pour ne pas être obligé de dégarnir votre camp au mauvais moment.
- En fin de partie, comptez les graines prises de part et d'autre : à 25 l'une ou l'autre, tout s'arrête.

FAQ : Awalé

Awalé, awélé, oware, wari : est-ce le même jeu ? Oui, ce sont des noms de la même famille de règles, qui changent selon les régions. Cette page suit la variante abapa de la Oware Society.

Que faire avec 12 graines ou plus dans un trou ? Semez-les comme d'habitude, mais sautez le trou de départ chaque fois que le semis repasse devant lui. Il reste vide à la fin du coup.

Peut-on prendre toutes les graines de l'adversaire ? Dans la variante retenue sur cette page, fondée sur la règle abapa de la Oware Society, le coup se joue mais ne prend rien. D'autres règles interdisent ce coup (Myriad) ou limitent la prise à 5 trous (Lemery Games).

Que se passe-t-il si l'adversaire n'a plus de graines ? Il faut le nourrir avec un coup qui dépose des graines dans son camp. Si aucun coup ne le permet, la partie prend fin et le joueur qui devait jouer ajoute à ses prises toutes les graines encore sur le plateau.

Combien de graines faut-il pour gagner ? 25, soit plus de la moitié des 48 graines. À 24 partout, la partie est nulle.

Qui commence ? On tire au sort. Selon la Oware Society, le gagnant d'une partie commence la suivante.

Sources et liens cités

[règle abapa de la Oware Society \(copie de l'Internet Archive\)](#)

[règle d'éditeur de l'oware chez Lemery Games \(LUDOS Africa, PDF en anglais\)](#)

[manuel du logiciel Awalé de Myriad](#)

[article Oware de Wikipédia en anglais](#)

[page Awari de Chessprogramming](#)