

# WARI

Le jeu de Wari, aussi appelé Awélé, est souvent considéré comme le jeu de référence de la famille du Mancala. La famille du Mancala regroupe un grand nombre de jeux, originaires d'Afrique ou de la périphérie de l'Océan Indien, qui ont tous en commun d'être des jeu de semaines et de récoltes ayant pour matériel des plateaux présentant un certain nombre de trous et des graines.

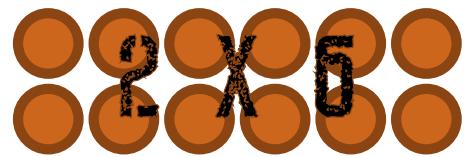
Le Wari se joue sur un plateau de deux rangées de six trous, avec quarante-huit graines.

Le jeu de Wari est originaire d'Afrique de l'Ouest et est pratiqué sous la même forme dans un grand nombre de pays.

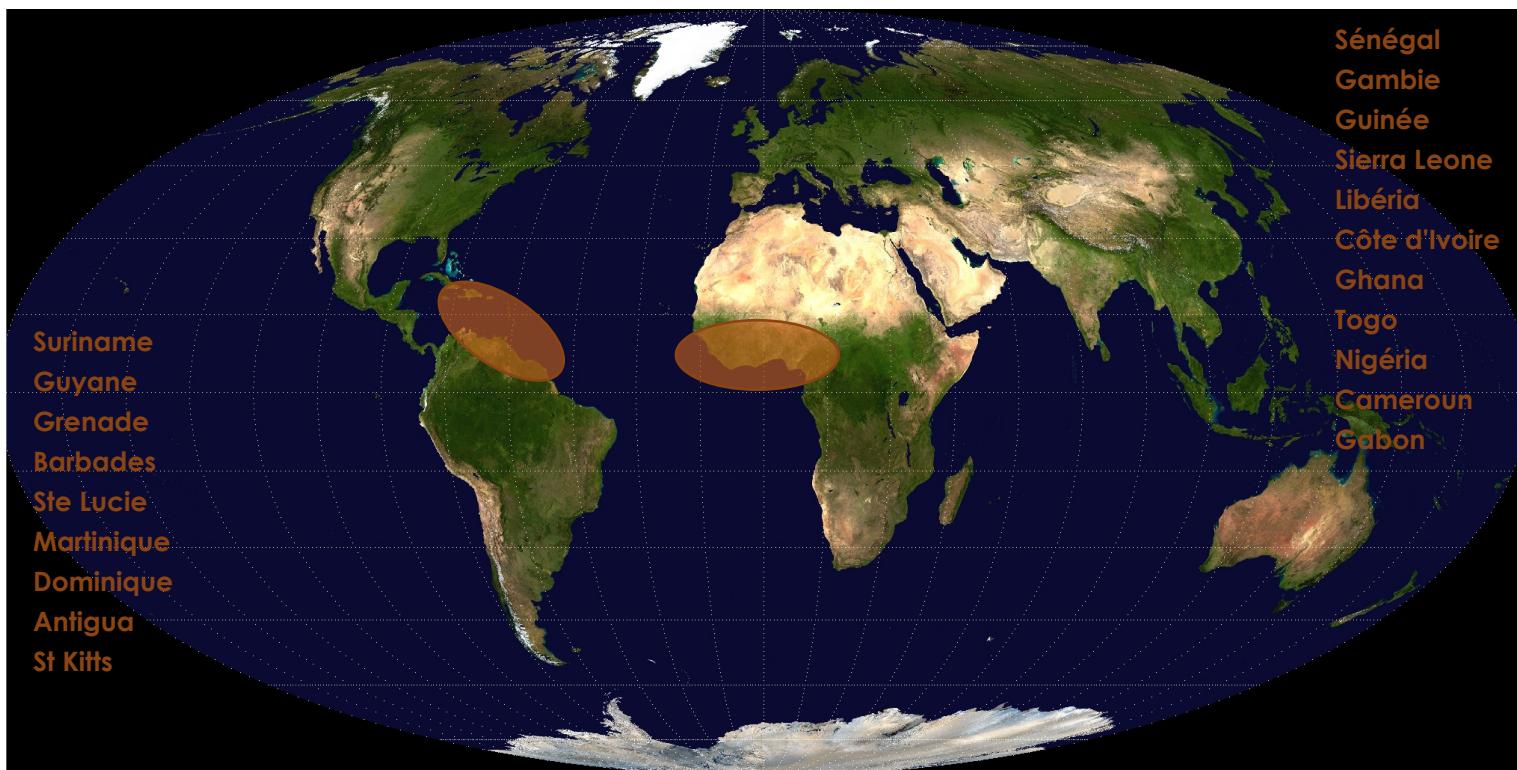
On le nomme Wari en Wolof et en Mandingue (Sénégal et Gambie), Awélé en Peul (Guinée), Ayo en Yoruba (Nigéria) et Kboo en Gola (Libéria).

"Si vous jouez au Wari avec Dieu, vous n'aurez aucune graine."

Proverbe d'Antigua



Le jeu de Wari, ou Awélé, fait partie de la famille des jeux de Mancala, jeux de stratégie pour deux joueurs dans lesquels on plante et on récolte. Cette famille de jeu est très riche, un proverbe africain prétend même qu'il existe une variante différente pour chaque village.



# UUFIRI



## POSITION DE DÉPART

Quatre graines dans chaque champ (chaque trou). Les joueurs s'asseyent chacun face à une rangée de six champs (trous) qui sont ainsi les leurs.



## BUT DU JEU

Récolter le plus de graines possibles.

Une graine récoltée est prise dans un des champs et placée devant le joueur, dans son grenier.

## DÉPLACEMENT : SEMER

Le joueur dont c'est le tour prends toutes les graines d'un de ses champs (trous) et les sème une à une dans les champs suivants, en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, mais sans en placer dans le champ d'origine.

Si un joueur sème plus de douze graines, il repasse par son champ de départ mais n'y dépose pas de graine, il continue avec le champ suivant.

## CAPTURE : RÉCOLTER

Si la dernière graine semée amène le champ à un total de deux ou trois graines, et si ce champ appartient à son adversaire, le joueur récolte les graines de ce champ et les placent devant lui.

Si il a récolté et que le champ précédent obéit aux mêmes conditions, il le récolte également, et ainsi de suite.

Exception : si un joueur joue un coup qui lui ferait récolter toutes les graines des champs de son adversaire, il ne récolte en fait aucune graine. Il peut cependant jouer ce coup.

## AFFAMER L'ADVERSAIRE

Si un des joueurs n'a plus aucune graine dans ses champs, l'autre joueur doit jouer un coup lui en redonnant. Si il ne le fait pas, ou ne peut le faire, le joueur affamé (sans graines) récolte toutes les graines présentes dans tous les champs et la partie se termine.

Exception : si le joueur possédant encore des graines en a trois ou moins, on partage les graines restantes entre les joueurs (à l'avantage du joueur en possédant encore) et la partie se termine.

## FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur a récolté vingt-cinq graines, la partie se termine et il l'emporte.

Exception : si ce n'est pas le cas et qu'il reste un nombre réduit de graines qui se courent après sans s'atteindre, on les partage entre les joueurs et on termine ainsi la partie.