



AWELE

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se întrec încercând să câștige 10 din cele 12 găuri săpate pe teren, dispuse pe două rânduri de câte șase. Când un jucător pune a patra pietricică într-o gaură în care există deja alte trei pietricele, le capturează pe cele patru și astfel câștigă gaura.

MATERIALE

48 pietricele: sau monezi, boabe de fasole, semințe... Dacă se joacă în interior, cartonaș și pix sau plastilină, sau o cutie de ouă.

PREGĂTIRE

Trebuie să săpați în pământ două rânduri a câte șase găuri fiecare. La capetele rândurilor se vor săpa două găuri mai mari, una pentru fiecare jucător, denumite "hambare", în care sunt păstrate pietricelele capturate. Dacă jocul se desfășoară undeva în interior, găurile se pot face cu plastilină, sau se pot folosi cutii pentru ambalarea ouălelor, sau se pot desena pe un cartonaș...

CUM SE JOACĂ

La începutul jocului se pun patru pietricele în fiecare din cele douăsprezece găuri. Cei doi jucători se așează fiecare în fața unuia din cele două rânduri de găuri. La rândul său, jucătorul ia toate pietricelele găsite într-o gaură și le plantează una câte una în găurile care urmează, înaintând în sensul invers al acelor de ceasornic (spre stânga): dacă, de exemplu, la începutul jocului concurentul ia cele patru pietricele din gaura cu numărul 5, va lăsa apoi o pietricică în gaura 6, una în gaura 7, una în gaura 8 și una în gaura 9. Apoi ia toate pietricelele care se găsesc în ultima gaură, în care a pus una și apoi începe din nou să semene: în exemplu, jucătorul ia cinci pietre care se găsesc în gaura numărul 9 și le pune în găurile nr. 10, în 11, în 12, în 1 și în 2... Apoi, ia pietricelele găsite în ultima gaură, în care el a "plantat" și începe din nou să planteze. Jocul va continua tot așa până când concurentul va pune ultima pietricică într-o gaură goală; în acest caz e rândul adversarului să continue jocul. Runda se termină atunci când ultima pietricică semănată ajunge într-o groapă cu trei pietricele, însumând astfel patru: în acest caz, jucătorul ia cele patru pietricele și le depozitează în propriul hambar. Adversarul nu trebuie să rămână niciodată fără pietricele, de aceea va trebui să-i lăsați cel puțin o pietricică în găurile de pe rândul său. Atunci când rămân doar patru pietricele în joc, acestea sunt date celui care ajunge pe locul doi, pentru a compensa dezavantajul. Runda se încheie. Cine are cele mai multe pietricele în hambar câștigă gaura care se află imediat înaintea găurii sale (sau dacă o pierduse, recucerește ultima gaură, care îi fusese cucerită de adversar). O va folosi în următoarele runde ale jocului.

ÎNVIINGĂTOR

Câștigă partida jucătorul care reușește să cucerească 10 găuri.

VARIANTE

Awele, sau Mankala, este un joc de origine africană, răspândit peste tot în lume. Awele are cel puțin două sute de variante, cu tot atâtea denumiri. O variantă foarte similară este Okwe nigerian: regulile sunt aceleași, dar de fiecare dată și în orice moment al jocului când există patru pietricele într-una din găuri, proprietarul acesteia le capturează și le pune în hambarul lui. Dacă, însă, ultima pietricică semănată de cel care se deplasează ajunge într-o gaură cu trei pietricele,



devenind astfel patru pietricele, jucătorul va lua captura, chiar dacă este vorba despre gaura adversarului, la fel ca în jocul obișnuit. Atunci când rămân numai 4 piese în joc, acestea vor fi date celui care a efectuat ultima captură și astfel partida se încheie: câștigă cel care are cele mai multe piese în hambar. O altă variantă a jocului prevede că jucătorii pot începe să ia pietricele și din gaura adversarului. Nimic nu vă oprește să jucați mai multe runde, cucerind treptat găurile, conform regulilor de bază ale jocului.