

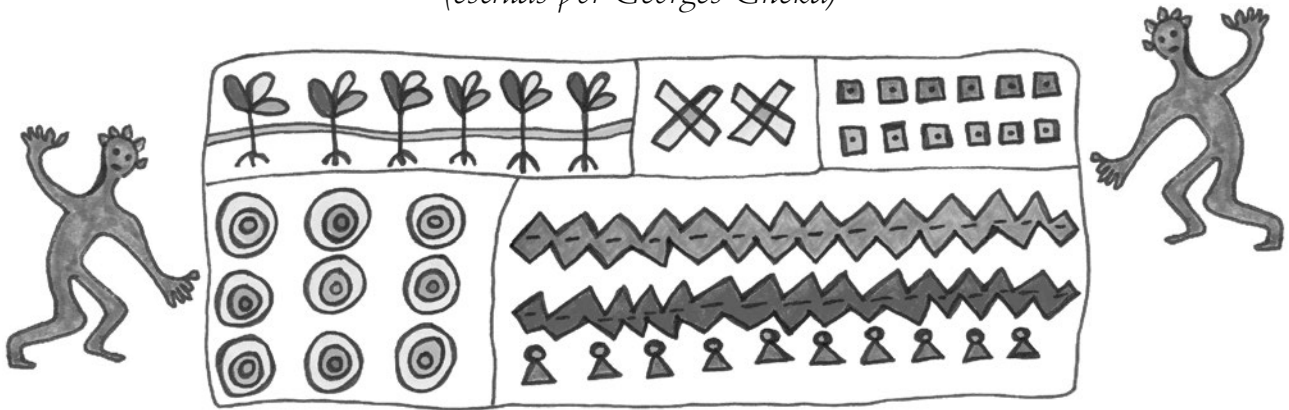
aprenda a jogar o *awalé*



Vire a página e conheça
as regras desse jogo
inteligente e divertido.

As regras do jogo

(escritas por Georges Gneka)



Junte 48 sementes ou pedrinhas, leia as instruções e convide seus amigos para jogar o awalé.

- 1. Objetivo do jogo:** realizar uma grande colheita. O jogador que colher o maior número de sementes até o final da partida, ganha.
- 2. Campo do jogo:** é dividido em 2 territórios, com 6 buracos cada um. Cada jogador escolhe o seu território: o sul ou o norte.
- 3. Início do jogo:** cada cova receberá, igualmente, 4 sementes, de forma que cada jogador preencha todos os buracos do seu campo, plantando 24 sementes no total.
- 4. A vez de cada jogador:** os participantes combinam sobre quem iniciará a partida. Quem começa, escolhe uma das covas do seu território e retira seu conjunto de sementes (4) para redistribuí-las.
- 5. A redistribuição:** a direção do jogo é sempre para a direita. Depois de esvaziar a cova escolhida, o jogador coloca uma das 4 sementes em cada uma das covas seguintes. Portanto, os 4 buracos à direita do vazio receberão cada qual uma semente.
- 6. Plantar no território do adversário:** o próximo a jogar é o adversário. Da mesma forma, ele escolhe uma cova, no seu território, retira dela todas as sementes e as redistribui, respeitando o sentido (sempre à sua direita) e a sequência (não pular nenhuma cova). Assim, as sementes se deslocam por

entre as cavidades do seu território, mas também nas do adversário. E cada cova vai acumulando as novas, que se somam às sementes iniciais. O partilhar também gera situações em que as covas podem ficar com poucas sementes.

7. Colheita: as covas com 1, 2 ou 3 sementes correm risco. Se um jogador calcular bem, de forma que a última semente distribuída caia numa cova do adversário que tenha 1, 2 ou 3 sementes, ele tem o direito de esvaziar a cova, recolhendo as sementes para si e tirando-as do jogo. Mas isso vale apenas para as covas com 3 sementes ou menos.

8. Colheita múltipla: as covas do adversário que tenham poucas sementes se tornam alvo. Quando um dos jogadores consegue “colher” todas as sementes de alguma cova, como descrito acima, todas as covas precedentes que também contiverem de 1 a 3 sementes poderão ser esvaziadas. O jogador pode, assim, conseguir, numa só jogada, colher uma série grande de sementes de várias covas em sequência.

9. Fazer um krou*: dar uma volta completa. Se a cova escolhida pelo jogador para iniciar a jogada tiver mais de 11 sementes, ele terá de depositar as demais em sequência, uma em cada cova, o que fará com que dê uma volta completa no tabuleiro, passando pelos dois campos. Nesse caso, a cada passagem o jogador deverá pular a cova de partida, que deve ficar sempre vazia.

10. Dar a comer: neste jogo, não se tem o direito de deixar o adversário faminto. Se o adversário não tiver mais nenhuma semente no seu campo, o outro jogador deve entregar-lhe uma semente, retirada de uma de suas covas, para que o jogo possa continuar. De uma semente pode-se voltar a ter muitas.

11. Fim do jogo: quando o número de sementes for tão pequeno que nenhum participante consiga capturar a semente do outro, o jogo acaba. Ganha quem tiver retirado o maior número de sementes.

12. O jogador: Ele planta, ele colhe. E deve calcular, pela quantidade de sementes de onde parte, onde vai cair e o quanto poderá colher do adversário. Do mesmo modo, deve calcular para que as covas de seu território não fiquem com poucas sementes.

* Nome do grupo e da etnia a que eu pertença.



Na África, joga-se o *awalé* fazendo-se doze buracos na terra ou em jogos construídos em madeira, como esse belíssimo crocodilo. Mas você pode usar uma caixa de uma dúzia de ovos, como na foto abaixo.

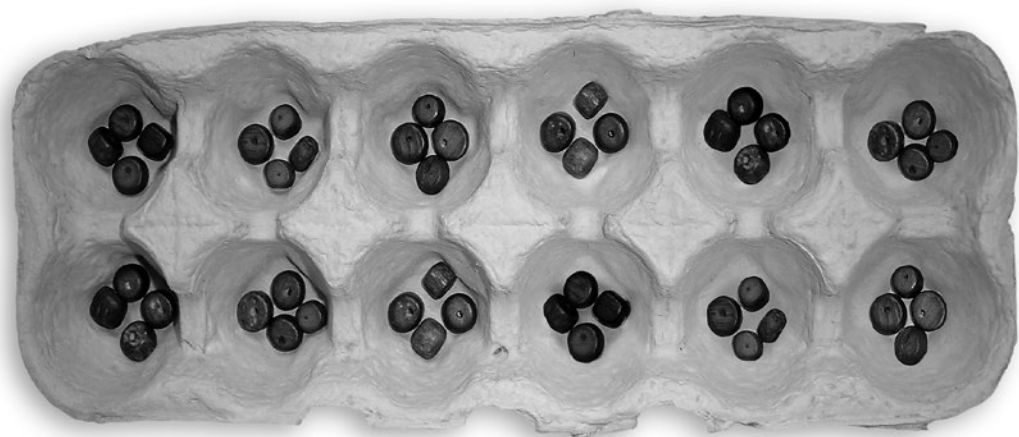


Foto: Luciano Banezza/CID