

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Éqwalé

Un jeu de Vincent Everaert

publié dans Tangente Jeux & Stratégie n°23 en 2007

**De tous les jeux de la famille du Mancala, l'Awalé est le plus largement répandu et il est pratiqué sous divers noms dans toute l'Afrique comme au-delà. Modifions drastiquement la tactique du jeu, en changeant les conditions de capture.**

En quelques années, l'Awalé, jeu-continent quasiment inconnu en Europe, a réussi le tour de force de figurer dans la ludothèque de base de toute famille un tant soit peu ludique. Un plateau classique d'Awalé et ses quarante-huit graines fournissent le matériel nécessaire à Éqwalé.

## Mise en place

Le plateau est initialement vide. Les graines forment une réserve dans laquelle les deux joueurs vont tour à tour piocher pour remplir leurs six trous.

Chacun à son tour prend en main de une à six graines et les sème à sa convenance dans un ou plusieurs des trous de sa rangée.

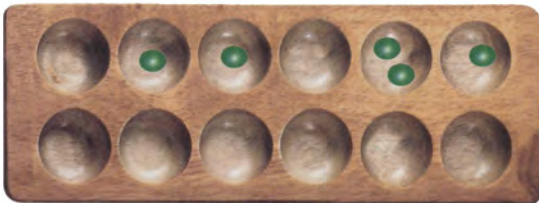


Illustration : Nord a joué le premier en semant 5 graines dans sa rangée.

On procède ainsi jusqu'à ce que la réserve soit épuisée. Il ne doit alors rester aucun trou sans graine et aucun trou ne doit comporter plus de dix graines.

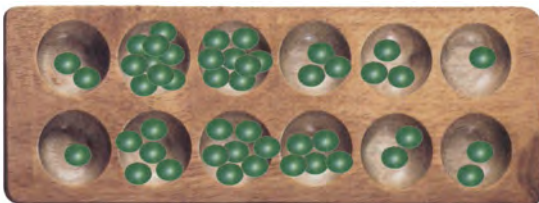
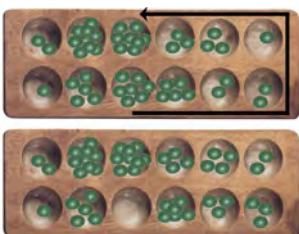


Illustration : une position à la fin du remplissage initial ; les 48 graines sont réparties dans les 12 trous.

## Tour de jeu

Dès qu'il n'y a plus de graines en réserve, débute la seconde phase de la partie. Comme dans le jeu d'Awalé, chacun des joueurs prend tour à tour en main la totalité des graines d'un trou pour les semer, une par une, dans les trous suivants. Ces semailles s'effectuent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (vers la droite du joueur). Si l'on sème au moins 12 graines, le trou de départ est sauté et laissé vide.



## Récoltes

On compare alors les trous de Nord et de Sud. Si dans les deux rangées, deux trous contiennent le même nombre de graines, alors on retire, au choix, une ou deux graines dans le trou de la rangée adverse. Cette récolte peut être effectuée dans plusieurs trous adverses, mais à chaque tour on ne récolte qu'une fois au maximum dans chaque trou.

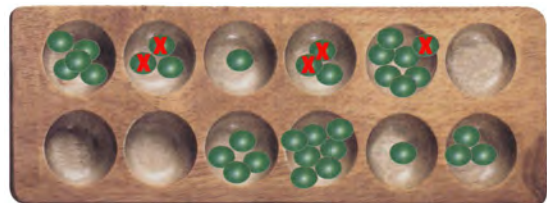
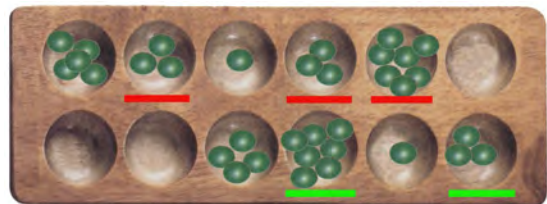
Aucune récolte n'est effectuée dans les trous ne comportant qu'une graine.

Illustration : Sud vient de semer.

Il obtient des trous à 0, 0, 4, 7, 1, 3 graines.

Les trous de Nord contiennent 0, 7, 3, 1, 3, 5 graines.

Trois trous de Nord sont attaqués.



Sud décide alors de récolter deux graines dans chaque trou de 3 et une seule dans le trou de 7.

## Fin de partie

Si un joueur n'a plus de graines de son côté, son adversaire doit en jouant lui rendre la possibilité de semer. Si cela est impossible, la partie cesse. Le joueur auquel il reste des graines les récolte toutes et celui qui a récolté le plus de graines au total l'emporte.

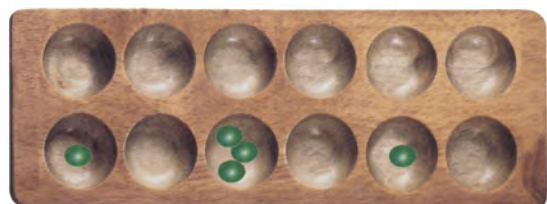


Illustration : Une fin de partie, Sud récolte les 5 dernières graines.