

JUEGOS AWALE.

El Awale (también llamado Awele, Ajwa o Adji en lengua Nago de Benin) es, entre los juegos de estrategia conocidos, uno de los más antiguos de África. Hay un rastro en los egipcios del antiguo Egipto de un juego llamado senet (juego, por supuesto, con varias filas) que parece Awale pero no es el antepasado. El verdadero origen del juego sería alrededor de los siglos V y VI. El juego más antiguo de Awale conocido es un mancala etíope del siglo VII. El juego se ha extendido gradualmente en Medio Oriente y en todo el continente africano. Awale es un "juego de mesa". Se juega con una tabla de madera compuesta por 12 hoyos y 48 semillas. Hoy Awale se encuentra en todas partes de África.

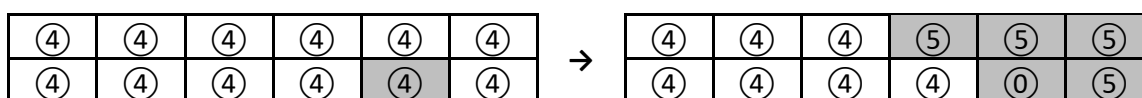
Las reglas de Awale.

Las reglas de Awale son simples y el juego es realmente fácil de aprender. Por otro lado, ¡las estrategias a implementar para superar al adversario son formidables! Las reglas varían de una región a otra, e incluso a veces de una aldea a otra ... Si las reglas de Awale son muy diversas (¡y esto es lo que hace que sea un juego de interés innegable!). A continuación, te mostramos las reglas comunes de Awale:

Regla 1: Propósito del juego: El objetivo del juego es conseguir tantas semillas como sea posible. El jugador con más semillas al final del juego gana.

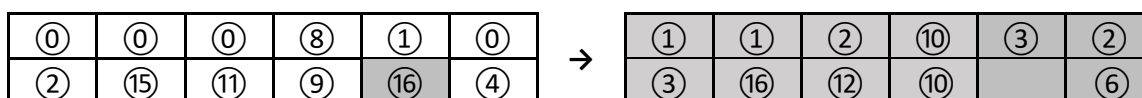
Regla 2: El campo de juego: El campo de juego se divide en dos partes opuestas de 6 hoyos cada una. Los oponentes están uno enfrente del otro, mirándose cara a cara para iniciar el juego. Cada jugador/a dispone de 6 hoyos y 24 semillas (4 semillas por hoyo).

Regla 3: El Turno del Juego. Cada jugador juega por turno, se sortea al azar el primer turno. El primer jugador cogerá las 4 semillas de uno de sus hoyos (a su elección) y las distribuirá, una por hoyo sin saltarse ningún hoyo, en la dirección opuesta a la de las agujas del reloj.



Regla 4: Recolecta. Si la última semilla sembrada cae en el hoyo de un oponente que ya tiene 1 o 2 semillas, el jugador recoge las 2 o 3 semillas. Las semillas recogidas están fuera del juego (las guarda el jugador que las haya recogido para el recuento final). (El hoyo u hoyos se dejan vacíos)

En el caso de que en el hoyo de origen (de donde se cogieron las semillas) hubiera 12 o más, al dar la vuelta completa al tablero, se debe saltar el hoyo inicial y dejarlo vacío.



Regla 5: Recolecta múltiple. Cuando un jugador recoge dos o tres semillas, si el hoyo anterior también contiene dos o tres semillas, también las tiene que recoger, y así sucesivamente.

Si un hoyo deja de tener dos o tres semillas, la recolecta se acaba.

0	0	3	1	1	2	→	0	0	3	1	2	3
3	0	0	0	3	5		3	0	0	0		6

Regla 6: Obligación de dar semillas. Nunca se debe dejar al oponente sin semillas. Si un jugador se queda sin semillas en sus hoyos, el otro está obligado a hacer una siembra que deje como mínimo una semilla en los hoyos contrarios, de manera que éste pueda seguir jugando. Si el oponente se queda sin semillas, se le deben proporcionar siempre que sea posible.

Regla 7: Fin del juego. Si un jugador no tiene semillas en su campo, y el otro no puede hacer ninguna siembra para darle semillas, la partida se acaba y el jugador que tiene semillas en su campo las añade a las que haya recolectado.

0	0	0	0	0	0
1	1	0	2	1	0

Cuando una posición en que hay semillas en los dos campos se repite cíclicamente sin que los jugadores puedan o quieran evitarlo, la partida se acaba y cada jugador añade las semillas que hay en su campo a las que haya capturado.

0	0	0	0	1	1
1	1	0	0	0	0

Ganador. Gana quien recolecte más de 24. En caso que ambos jugadores acaben la partida con el mismo número de semillas, ésta es un empate.