



[www.africaenmexico.com](http://www.africaenmexico.com)

## EL AWALÉ (Ntxuva), UN JUEGO ANCESTRAL

El **awalé** es un juego ancestral de origen africano. Hay fuentes que dicen que es el **primer juego de mesa de la historia**. En África encontramos cientos de variantes de este juego milenario.

En el **awalé las reglas para empezar a jugar son muy sencillas y se pueden aprender en 5 minutos**. Esta simplicidad en las reglas lo hace apto para todas las edades (los niños pueden empezar a introducirse a partir de los 5 o 6 años).

En este juego los niños tienen que contar, discernir qué estrategia utilizar y pensar en global, ya que además de pensar en ganar tienes que estar atento a que tu contrincante “no pierda”.

La filosofía en que se basa el **awalé** es la siguiente:

- Las tiradas se desarrollan en **2 fases: sembrar y cosechar**
- Se juega sobre un **tablero con doce agujeros**, 6 por cada jugador. Los agujeros es donde se siembra y donde se cosecha.
- **Las fichas del awalé (normalmente semillas) son indiferenciadas**, todas iguales. Y no pertenecen a ningún jugador. Se aplica el dicho “*Las semillas son de quien las necesita. Quién mejor siembra, mejor cosechará*”.
- En el awalé hay 2 normas sagradas:
  1. “**no se puede eliminar al adversario**”. Se entiende que cuando se destruye al adversario, también se destruye la tierra que él cultiva. Quien lo hiciera por error, perdería la partida. Se aplica el dicho “*Quien destruye la tierra donde cosecha, no podrá cosechar nunca más*”.
  2. “**no se puede dejar pasar hambre al adversario**”. Esto significa que si nuestro rival se queda sin semillas, debemos ceder de las nuestras para que pueda seguir jugando.

A pesar de la simplicidad de los *mancalas* comentada en el párrafo anterior, hay que tener presente que **es un juego de matices**. En cada nueva partida se descubren nuevas jugadas. Nunca se puede decir que ya no se puede saber más.



[www.africaenmexico.com](http://www.africaenmexico.com)

## Cómo jugar?

Tenemos dos filas con seis hoyos en cada una y cuatro semillas en cada uno de ellos, sumando un **total de 48 semillas**.

El jugador recoge todas semillas de una de sus casillas y las va depositando una a una en todas las adyacentes, en **sentido contrario a las agujas del reloj** y empezando por la inmediata de la derecha.

La manera con la que el jugador consigue **capturar semillas** es cuando deposita la última en un hoyo rival y ésta es la 2ª o 3ª, en ese caso recoge todas las semillas del hoyo y se la queda, si en el hoyo rival anterior también hubiese 2 o 3 las capturaría también y lo mismo en las anteriores salvo en el caso en que fuese a dejar a su rival sin ninguna semilla.

A medida que va avanzando la partida, es posible que un agujero acabe conteniendo más de 12 semillas. Al sembrar esas semillas podremos hacer más de una vuelta completa. Cuando se siembra la vuelta completa, el agujero de inicio (el krou), queda vacío. Por tanto, nos lo debemos **saltar sin dejar ninguna semilla dentro**.

Si el otro jugador sólo tiene una semilla en su terreno, llegará el momento en que deberá sacar de su último hoyo para sembrarla en nuestro primero. Y se quedaría sin poder jugar.

Debemos prever con antelación esta situación para evitarla. Por ejemplo teniendo al menos una semilla en el último agujero de nuestro lado para **sembrar de inmediato en el primer agujero de nuestro adversario y permitirle así poder seguir jugando**.

Si esto fuera totalmente imposible (por ejemplo porque nuestras jugadas también están condicionadas porque sólo nos queda una semilla en nuestro terreno), la partida se da por terminada y **gana quien haya cosechado más semillas**.

**\*\* Tú puedes jugar Awalé en tu casa. Solo necesitas un cartón de 12 huevos y 48 frijoles\*\***