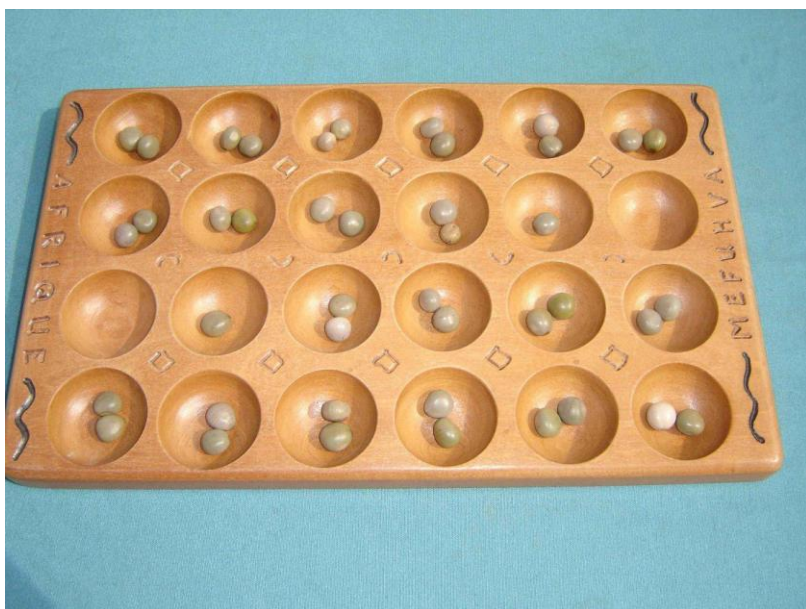


MEFHUVA

Transvaal (Afrique du Sud) — 2 joueurs

Un jeu qui garde les mêmes principes de déplacements que l'awêlê, mais pour des règles différentes. On trouve des variantes de ce jeu dans toute l'Afrique



Âge

À partir de 10 ans

Durée

20 min 03

But du jeu

Manger les graines de l'adversaire

Matériel

1 plateau (« mancala ») - 42 graines

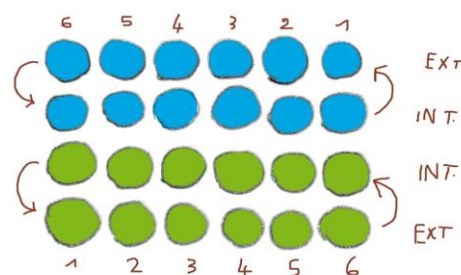
Mise en place

Voir photo. Chaque joueur a son camp, qui comprend ses deux rangées de 6 trous. Il y a aussi des plateaux avec des rangées de 8 trous, la règle reste la même.

Déroulement

Un joueur prend toutes les graines d'un des trous de ses rangées puis il sème une graine par trou, en allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en restant dans les 2 rangées de son camp. Si la dernière graine tombe dans un trou où se trouvait déjà au moins 1 graine, il reprend toutes les graines de ce trou, et recommence à semer, jusqu'à ce qu'un semis s'achève dans un trou qui était vide.

Image 1 :
chaque joueur fait tourner ses graines
dans les 2 rangées de son camp,
dans le sens inverse des aiguilles d'une montre



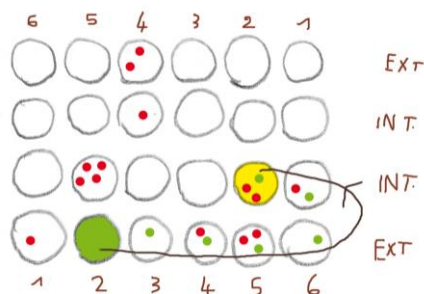


Image 2 :
Le joueur a pris les 6 graines qui se trouvaient dans la case verte, puis les a semé dans les cases suivantes. La dernière graine du semis tombe dans un trou où se trouvait déjà au moins une graine (case jaune). Le joueur reprend donc les graines de ce trou, et reprend un nouveau semis.

Le joueur continue de faire tourner ses graines jusqu'au moment où il termine son semis par une case qui était vide. Vient alors 2 possibilités :

- Si cette dernière graine tombe dans sa rangée extérieure (la plus proche du joueur), alors le joueur ne récolte rien.
- Si cette dernière graine tombe dans sa rangée intérieure, le joueur récolte les graines du trou adverse juste en face, rangée intérieure. Si le trou suivant (toujours en face, rangée extérieure) contient des lui aussi des graines, on les récolte aussi. On ne peut pas récolter des graines de la rangée extérieure si il n'y en a pas dans la rangée intérieure. Les graines récoltées sont mises en dehors du jeu, dans les greniers, elles ne servent plus.

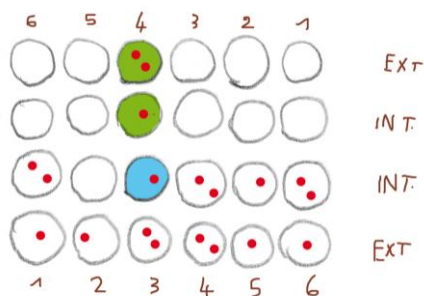


Image 3 :
la dernière graine tombe dans un trou qui était vide (case bleue). Le joueur récolte les graines des trous en face du côté adverse (cases vertes)

C'est ensuite à l'autre joueur de jouer.

Fin de partie

La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de graine de son côté. Le gagnant est donc celui qui réussit à vider le camp adverse en premier.

Variante

Le nombre de trous du mancala est variable. La version montrée ici (24 trous) est la plus fréquente.

