

Transvaal (Afrique du Sud)
AFRIQUE

Stratégie

2 joueurs

BAO ou MEFUHVA

Ce jeu de semilles nous vient du Transvaal (Afrique du Sud). Le nombre de trous du Mefuhva est variable, de 4x6 à 4x28 trous !

Historique

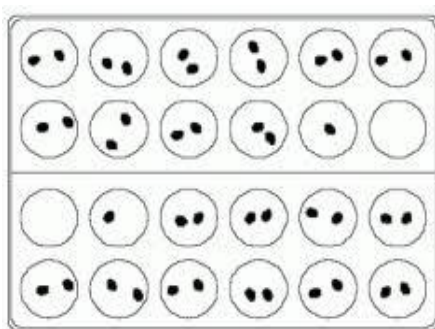
Le Mefuhva fait partie des jeux de semilles à quatre rangées que l'on nomme "Solo", en opposition aux jeux de la famille des "Waris", à deux rangées, comme l'Awélé.

Dans les jeux de Solo, chaque joueur sème ses graines uniquement dans son propre camp et récolte chez l'autre.

Contrairement aux jeux de Wari qui sont également joués au-delà de l'Afrique, les jeux de solo sont pratiqués essentiellement dans l'Afrique australe bien qu'on en trouve cependant certains ailleurs, au Sahara notamment.

Matériel

Un tablier (mancala) de 4 rangées de 6 trous ou de 4 rangées de 8 trous, 42 graines ou 58 graines, 2 dans chaque trou au départ sauf pour 4 trous des rangées intérieures (voir "position de départ" ci-contre) ; on peut fabriquer aisément un Bao avec une boîte de 24 ou 30 oeufs !



Position de départ

But du jeu : Prendre toutes les graines de l'adversaire



Déroulement : Le camp de chaque joueur est constitué par les 2 rangées de 6 ou 8 trous (voire plus) situés immédiatement devant lui.

A son tour de jeu, on ramasse toutes les graines d'un trou de son camp.

On sème ensuite ces graines, une par une, en tournant dans son propre camp, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, à partir du trou suivant et sans sauter de trous.

Lorsque la dernière graine semée tombe dans un trou contenant au moins une graine, on reprend l'ensemble des graines de ce trou et on recommence à semer et ainsi de suite jusqu'à ce que la dernière graine soit posée dans un trou vide.

La récolte

Lorsque la dernière graine tombe dans un trou vide, il y a deux cas de figure :

- 1- le trou est situé sur la rangée extérieure (la plus proche du joueur), aucune récolte n'est possible, c'est à l'autre joueur de semer.
- 2- Le trou est situé sur la rangée intérieure du jeu (celle qui est en contact avec le camp adverse), la récolte est possible si et seulement si le trou contigu de l'adversaire n'est pas vide ; si celui éloigné contient également une ou plusieurs graines, on les récolte aussi.

Exemples de situations de jeu

En vidant le trou 1b de ses 2 graines, le joueur B va poser sa dernière graine dans le trou 3b. Celui-ci est vide et situé sur la rangée extérieure du jeu : aucune récolte n'est possible et le joueur B passe la main au joueur A.

En vidant le trou 5b de ses 5 graines, le joueur B va poser sa dernière graine dans le trou 10b. Celui-ci possèdera alors 2 graines, ce qui permettra au joueur B de semer de nouveau et de terminer dans le trou 12b.

Celui-ci est vide et situé sur la rangée intérieure du jeu : alors le joueur peut prendre les graines des trous 7a et 6a de l'adversaire.

En vidant le trou 6b de ses 3 graines, le joueur B pose sa dernière graine dans le trou 9b. Celui-ci est vide et situé sur la rangée intérieure du jeu, mais le trou 10a de l'adversaire est vide : aucune prise n'est possible (les graines du trou 3a du joueur A ne peuvent donc pas être prises).

En vidant le trou 10b, le joueur B terminera son remis en 11b et pourra récolter les 2 graines situées en 8a.

Joueur A

6 ●●●	5	4 ●●	3 ●●	2 ●●	1 ●●	
7 ●●●	8 ●●	9 ●●	10	11 ●●	12 ●●	
12	11	10 ●	9	8 ●●	7 ●●●	
1 ●●	2 ●●	3	4	5 ●●●●●	6 ●●●	
	1	2	3	4	5	6

Joueur B

Situation initiale du jeu au départ des 3 exemples proposés

Variante très intéressante collectée en Afrique du Sud par Dominique Dumeste en 2006

Quand on prend à 2 endroits différents, on a le droit à un bonus : vider un troisième trou de son choix appartenant à l'adversaire de toutes les graines.

Fin du jeu : La partie est terminée lorsqu'un joueur s'est fait capturer toutes ses graines.

Merci à la Maison des Jeux de Grenoble

Pour en savoir plus : fichier "jeux traditionnels d'Afrique" Collection "le Monde des Jeux"

Association Ludambule

ludambule.fr

Mars 2018