

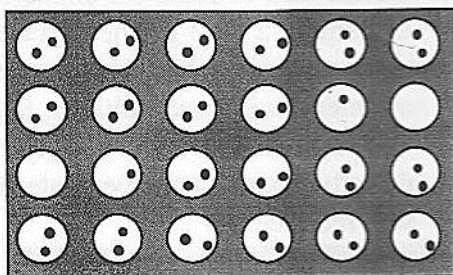
## MEFUHVA

## AFRIQUE

<b>A partir de :</b>	10 ans	<b>Effectif +/- :</b>	2 minimum
<b>Durée :</b>	20 min	<b>Epoque / Pays / Type :</b>	?/Transvaal/Stratégie
<b>Historique :</b>	Le <i>Mefuhva</i> fait partie du jeu de semailles à 4 rangées que l'on nomme " <i>solo</i> ", en opposition avec le jeu de la famille des " <i>Wari</i> ", à deux rangées, comme l' <i>Awélé</i> . Dans les jeux de <i>solo</i> , chaque joueur sème ses graines uniquement dans son propre camp et récolte chez l'autre. Contrairement aux jeux de <i>Wari</i> qui sont également jouées au-delà de l'Afrique, les jeux de <i>solo</i> sont pratiqués essentiellement en Afrique australe bien qu'on en trouve cependant certains ailleurs, au Sahara notamment.		
<b>But du Jeu :</b>	Prendre toutes les graines de l'adversaire.		
<b>Matériel :</b>	Un tablier (mancala) de 4 rangées de 6 trous, 42 graines, 2 dans chaque trou au départ (sauf pour quatre trous des rangées intérieures, voir " <a href="#">position de départ</a> ")		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>Le camp de chaque joueur est constitué par deux rangées de 6 trous situées immédiatement devant lui.</p> <p>À son tour de jeu, on ramasse toutes les graines d'un trou de son camp. On sème ensuite ses graines, <u>une par une</u>, en tournant dans son propre camp, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, à partir du trou suivant et sans sauter de trou.</p> <p>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 graines soient posées dans un trou vide.</p> <p><b>la récolte :</b> Lorsque la dernière graine tombe dans un trou vide, il y a 2 cas de figure :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ 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.</li> <li>✚ Le trou est situé sur la rangée intérieure du jeu (celle qui est en contact avec le camp adverse), la récolte est possible.</li> </ul> <p><b>Exemple de situation de jeu :</b> (voir <a href="#">Fig.1</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ en vidant le trou 1B de ces deux graines, le joueur B va poser sa dernière graine dans le trou 3B. Celui-ci est vide est situé sur la rangée extérieure du jeu : aucune récolte n'est possible est le joueur B passe la main au joueur A.</li> <li>✚ en vidant le trou 5B de ses 5 graines, le joueur B va poser sa dernière graine dans le trou 10B. celui-ci possédera alors 2 graines, ce qui permettra aux joueurs B de semer de nouveaux et de terminer dans le trou 12B. celui-ci est vide est situé sur la rangée intérieure du jeu : alors le joueur peut prendre les graines des trous 7A et 6A de l'adversaire.</li> <li>✚ En vidant le trou 6B de ces trois graines, le joueur B pose sa dernière graine dans le trou 9B. Celui-ci est vide est situé sur la rangée intérieure du jeu, mais le trou 10A de l'adversaire est vide : aucune prise n'est possible (les graines des trous 3A du joueur A ne peuvent donc pas être prises).</li> <li>✚ En vidant le trou 10B, le joueur B terminera son semis en 11B et pourra récolter les de graines situées en 8A.</li> </ul> <p><b>Fin du jeu :</b> la partie est terminée lorsqu'un joueur s'est fait capturer toutes ces graines</p>		

**Variante :** Sur un sol souple, le plateau de jeu, le *Mancala*, peut-être directement imprimé dans le sol.

Situation initiale du jeu au départ  
des trois exemples proposés



Position de départ

