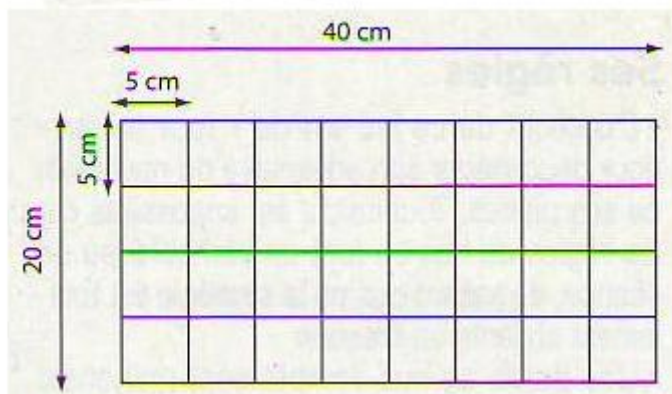


Hus		AFRIQUE	
<b>A partir de :</b>	10 ans	<b>Effectif +/- :</b>	2 joueurs
<b>Durée :</b>	15 min	<b>Epoque / Pays / Type :</b> XV <sup>e</sup> /Zimbabwe/Hasard pur et dur	
<b>Historique :</b>	Le <i>Hus</i> est joué à l'origine par des tribus du Sud de l'Est de l'Afrique. (les Hottentots). Ce jeu serait en fait une variante de « la ronde des perles » joué en Afrique. Le jeu des perles compte plus de 200 variantes dont de célèbres descendants tels que le <i>mancala</i> , les <i>peanuts games</i> ...		
<b>But du Jeu :</b>	Tout tenter pour déposséder son adversaire du maximum de ses pièces.		
<b>Matériel :</b>	Un plateau de jeu composé de quatre lignes de huit trous, 2 lignes pour chaque joueur. On peut y jouer en dessinant le damier à même le sol.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>Une partie compte 7 manches. Avant de commencer une manche, il faut tirer au sort celui qui va jouer en premier. Ensuite chaque joueur doit mettre 2 pièces dans chacun des 8 trous de la rangée extérieure (celle qui est la plus proche d'eaux) puis 2 pièces dans chacun des 4 trous de la moitié droite de l'autre rangée (la rangée intérieure). On doit bouger les pièces dans le sens des aiguilles d'une montre et uniquement sur son côté du tablier. Enfin, tout déplacement de pièces doit se faire à partir des seuls trous de son côté (ces deux rangs) et uniquement ceux contenant au minimum de pièces.</p> <p>Au début du jeu, un joueur prélève l'ensemble des pièces d'un trou de son côté puis les poses une à une dans les trous qui suivent celui qu'il vient vider. Si la dernière pièce rencontre un trou vide, on arrête et l'adversaire peut commencer à jouer. Si, au contraire, la dernière pièce trouve un trou déjà occupé, le joueur prend toutes les pièces qui l'occupe, y compris celle qu'il vient de poser et continue de les déposer dans les trous suivants.</p> <p>si, à quelque moment du jeu, la dernière pièce tombe dans le trou déjà occupé de la rangée intérieure et que le trou opposé de la rangée intérieure de l'adversaire est aussi occupé, le joueur peut sortir les pièces de ce trous adverses et continuer à jouer avec celle-ci, en les posant de son côté du damier et à partir du dernier trou. Plusieurs séries de prise sont possibles en un seul tour de jeu. En revanche, on ne peut jouer son tour qu'avec les trous qui contiennent au moins 2 pièces. On ne peut pas non plus utiliser les pièces solitaires.</p> <p>Si au terme de la Manche, un joueur n'a plus que des pièces solitaires (tous les trous contenant au maximum une pièce), il a perdu la partie.</p> <p>si l'on joue en plusieurs manches, on compte le nombre de pièces du vainqueur pour noter les points. Si en plus celui-ci a capturé l'ensemble des pièces de son adversaire, c'est une double victoire, donc on double le nombre de points. On peut alors commencer une nouvelle manche !</p>		
<b>Variante :</b>	-		

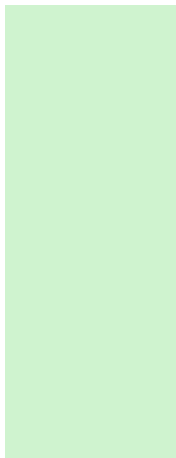
Le plateau  
de jeu /  
outils :





Espace Jeux :

# SPECIAL JEUX du MONDE :



**Situation de départ**

Joueur 1

2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	0	0	0	0
0	0	0	0	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2

Joueur 2

