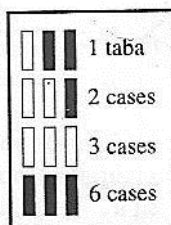


JEU DE L'HYENE

AFRIQUE

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	2 à 4
Durée :	15 min	Epoque / Pays / Type :	Antiquité/Soudan/Hasard
Historique :	Ce jeu de l'hyène évoque les péripéties d'un conte local. Le principe de ce jeu de parcours nous fait penser au jeu de "Mehen" de l'Égypte antique dont il pourrait être le descendant. C'est un jeu de hasard raisonné, car il convient de gérer au mieux ses "tabas" comme nous le verrons plus loin. Chaque case du jeu représente une journée.		
But du Jeu :	Après s'être rendu au puits en traversant le désert, il faut revenir au village sans se faire manger par l'hyène. Chaque mère qui y parvient et gagnante quel que soit l'ordre d'arriver.		
Matériel :	1 plateau avec un nombre de points indéterminés qui figurent une spirale avec au départ, le village et à l'arrivée, le puis. 4 pions, 1 par joueur, représentant leur mère, 1 pion représentant l'hyène. des "Tabas" (cailloux, jetons...). 3 DèS à 2 faces différentes.		
Déroulement / Règles :	<p>A son tour de jeu, chaque joueur lance les dés puis déplace son pion du nombre de cases correspondant, ou prend un "taba". Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.</p> <p><u>1ère Etape</u> : Sortir sa mère du village et se rendre au puits. Pour pouvoir sortir du village, il faut payer un <i>taba</i>. il faut arriver au puits par un nombre exact. Si le nombre n'est pas suffisant, le joueur peut payer autant de <i>tabas</i> que de 1cases restantes ou de cases supplémentaires.</p> <p><u>2ème étape</u> : <i>laver son linge</i>. Pour pouvoir laver son linge, il faut payer 2 <i>tabas</i>.</p> <p><u>3ème étape</u> : <i>retourner au village</i>. Pour repartir du puis, il faut encore payer 2 <i>tabas</i>. Si on ne les possède pas, on reste au puis le temps nécessaire pour les obtenir. Sinon, on peut repartir dès le tour suivant.</p> <p><u>4ème étape</u> : <i>lâcher l'hyène</i>. Dès qu'un joueur a ramené sa mère au village, il devient maître de l'hyène moyennant 2 <i>tabas</i>. L'hyène se déplace deux fois plus vite que les mères.</p> <p>Chaque coup de dé compte double (exemple : 3 dés noirs = 12 cases pour la hyène). Parvenu au puis, elle se désaltère et il faut payer 10 tabacs pour faire qu'elle reparte. Sur le chemin du retour, elle dévore toutes les mères qu'elle dépasse.</p>		
Variante :	-		





JEU DE L'HYÈNE

