



?

Soudan

hasard
raisonné

2 à 5 pers.

jeu de la Hyène

- à partir de 6/7 ans
- durée : env. 45 min

***Ce jeu appartient au patrimoine culturel des Musulmans du Soudan.
Il peut se jouer à 2, mais est plus intéressant à partir de 3 ou 4 personnes.***

historique

Le jeu de la 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 un 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.

matériel

- * Un **plateau** avec un nombre de cases indéterminé (entre 40 et 50) qui figurent une spirale avec au départ, **le village**, et à l'arrivée, **le puits**.
- * **1 pion par personne** représentant une "**mère**", 1 pion représentant la **hyène**.
- * Des **tabas** (env. 50 : cailloux, jetons, graines, haricots secs...),
- * **Trois dés à 2 faces** (à fabriquer avec des baguettes bois en demi-rond peintes sur 1 face).

principe du jeu

Au début de la partie (sur le chemin du village vers le puits), toutes les personnes qui jouent sont des "mères". La première qui arrive au puits se transformera en hyène.





La hyène essaiera de manger toutes les mères, qui tenteront de rejoindre le village sans se faire dévorer.

but du jeu

Sur le chemin du retour, le but des mères et celui de la hyène diffèrent :

Les mères doivent revenir au village sans se faire manger par la hyène. Chaque mère qui y parvient gagne, quel que soit l'ordre d'arrivée.

La hyène doit dévorer toutes les autres mères avant leur retour au village.

tirage des dés :	
	1 taba (2 pour la hyène)
	4 CASES (8 pour la hyène)
	6 CASES (12 pour la hyène)
	12 CASES (24 pour la hyène)

déroulement

1^{ère} étape : sortir sa mère du village et se rendre au puits

A son tour de jeu, on lance les dés puis on déplace sa mère du nombre de cases correspondant, ou on prend un "taba" (voir schéma ci-dessus sur le tirage des dés).

Il peut y avoir plusieurs mères sur la même case.

Il n'est pas nécessaire d'arriver au puits par un nombre exact.

Une fois arrivé au puits, il faut attendre son tour de jeu suivant pour passer à la 2^{ème} étape.



2^{ème} étape : laver son linge

Au puits, chaque mère doit payer 2 tabas pour pouvoir laver son linge.

Si elle ne les possède pas, elle reste au puits le temps nécessaire pour les obtenir (*grâce au tirage des dés : 1 face blanche et 2 faces noires*).

Puis, il lui faut attendre le tour de jeu suivant pour passer à la 3^{ème} étape.

Attention : La 1^{ère} mère arrivée au puits se transforme en hyène. La personne qui la jouait retire alors le pion mère du jeu et pose son nouveau pion, celui de la hyène, au village.

3^{ème} étape

**pour la hyène : dévorer toutes les mères avant leur retour au village,
pour les mères : retourner au village sans se faire dévorer par la hyène.**

a/ La hyène :

La hyène part du village et elle **avance deux fois plus vite** que les mères (*ex. : 3 faces noires = 24 cases*). De même, elle gagne **2 tabas** au lieu d'1 (*avec le tirage 2 faces noires et 1 face blanche*).

Sur le chemin du village vers le puits, la hyène a très soif et poursuit l'unique but d'aller boire au puits : **elle ne dévore pas de mères.**

Parvenue au puits, elle doit payer 10 tabas pour se désaltérer puis attendre le tour suivant pour repartir. Si elle ne possède pas assez de tabas, elle reste au puits le temps nécessaire pour les obtenir.

Sur le chemin du retour, désaltérée, la hyène a faim : **elle dévore alors toutes les mères qui se trouvent sur son passage** (soit en tombant dessus, soit en les dépassant).

La hyène a gagné si elle parvient à manger toutes les mères avant leur retour au village.

b/ le retour au village des mères : pour repartir du puits, chaque mère doit encore payer 2 tabas.

Si elle ne les possède pas, elle reste au puits le temps nécessaire pour les obtenir.

Elle n'est pas obligée de faire un nombre exact de points pour rentrer au village.

Dès qu'une mère rentre saine et sauve au village, la personne qui la jouait gagne (il peut y avoir plusieurs gagnant.es !)

variantes :

Il existe de nombreuses façons de jouer au jeu de la Hyène.

Par exemple :

- * On choisit de devenir hyène ou non. La 1^{ère} personne arrivée au puits a bien sûr la priorité.
- * La personne qui joue le pion de la hyène garde également son pion mère : il lui faudra alors jouer 2 fois à chaque tour de jeu : une fois pour le pion hyène et 1 autre pour sa mère. Son but est alors de dévorer les autres mères en épargnant la sienne.
- * Il faut faire un tirage exact pour arriver au puits et revenir au village. Si ce n'est pas le cas, on paye la différence en tabas. Si on ne les possède pas, on ne bouge pas, le temps nécessaire pour les obtenir.





JEU DE LAHYÈNE

