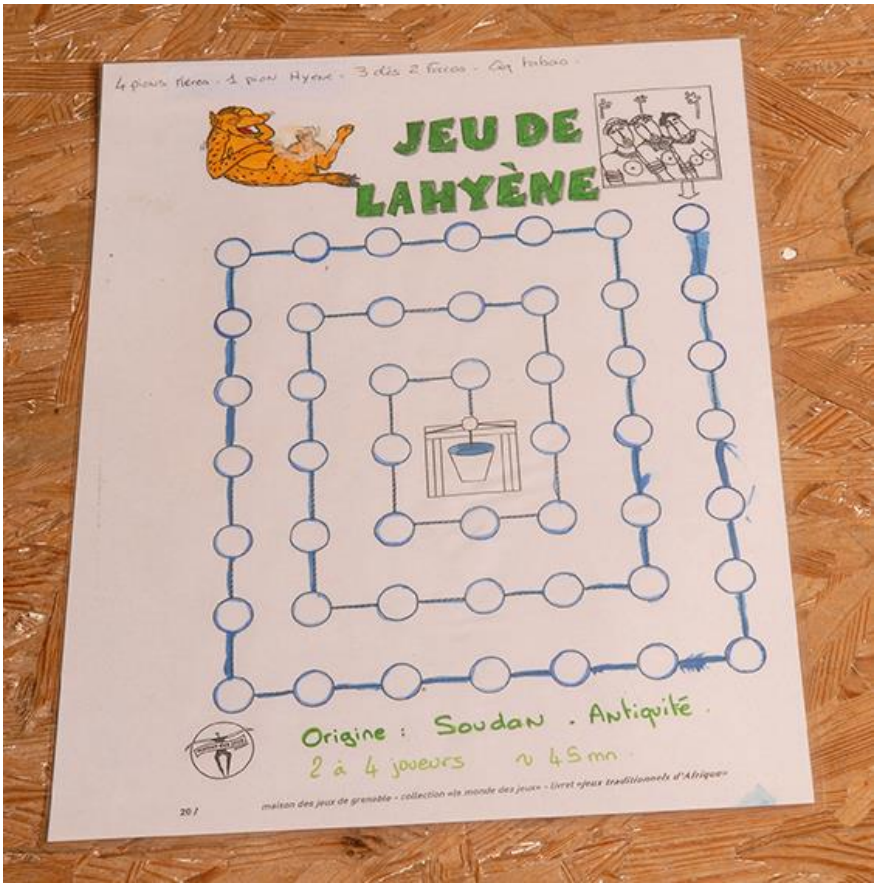
La Hyène



- jeu de hasard raisonné
- origine : Soudan, Antiquité
- nombre de joueurs : 2 à 5
- à partir de 6-7 ans
- durée : environ 45 minutes

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 joueurs.

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 qui figurent une spirale, avec au départ le village et à l'arrivée le puits. (52 cases est une bonne base).
- 1 pion par joueur représentant sa mère
- 1 pion représentant la hyène
- environ 50 tabas
- 3 dés à 2 faces (1 face blanche, 1 face foncée)

But du jeu

- Pour les mères : aller au puits laver leur linge, puis revenir au village sans se faire croquer par la hyène. Chaque mère qui y parvient gagne, quel que soit l'ordre d'arrivée.
- Pour la hyène : aller au puits se désaltérer et, sur le chemin du retour, dévorer toutes les mères avant leur retour au village.

Déroulement

Première étape : sortir sa mère du village en payant un taba et se rendre au puits.

À son tour de jeu, chaque joueur lance les dés puis prend un taba ou déplace sa mère du nombre de cases correspondant, selon le 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)

Une fois arrivé au puits, il faut attendre le tour de jeu suivant pour passer à la 2ème étape.
Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.
Il n'est pas nécessaire d'arriver au puits par un nombre exact.

Deuxième 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 3ème étape.
Attention : Le premier joueur arrivé au puits se transforme en hyène. Son pion « mère » est alors retiré du jeu et il joue avec le pion « hyène », qui part du village.

Troisième 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 : elle part du village et avance 2 fois plus vite que les mères (ex. : ♦♦♦ = 24 cases). De même, elle gagne 2 tabas au lieu d'1 (◊♦♦).

Sur le chemin du village au puits, la hyène a très soif et poursuit l'unique but d'aller boire au puits : elle ne dévore pas de mère. 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'un joueur a ramené sa mère au village, il a gagné.

Variantes :

Il existe de nombreuses façons de jouer au jeu de la hyène. Par exemple :

- les joueurs ont le choix de devenir hyène ou non. Le premier arrivé au puits ayant, bien sûr, la priorité,
- le joueur 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 une 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.