



## JEU DE LA HYENE

*Ce très dynamique jeu soudanais appartenant pleinement au patrimoine culturel des musulmans du Soudan, mais aussi joué par d'autres peuples sahariens, évoque les péripéties d'un conte local. Son principe de parcours 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 tu le verras plus loin.*

On retrouve la hyène dans de très nombreux contes africains, prenant la place de notre loup. Elle est avide et dangereuse.

### **Objectif :**

Après s'être rendue au puits éloigné quérir de l'eau en traversant le désert, être la première mère à regagner le village, et, ensuite, empêcher le retour des autres mères en lançant une hyène furieuse à leurs trousses.

### **Matériel :**

- un plateau-tablier avec un nombre de points indéterminés composant une spirale, avec un départ, le campement villageois, et une arrivée, le puits ;
- un pion par joueur, représentant leur mère ;
- un pion figurant la hyène ;
- des *Tabas* qui peuvent prendre la forme de pièces de monnaie, cailloux, graines, jetons ou bouts de bois ;
- enfin, 3 dés à deux faces généralement constitués de demi-bâtonnets circulaires bicolores.



### Déroulement :

A son tour de jeu, chaque joueur lance, ou plutôt jette, les dés puis déplace son pion du nombre de cases correspondant, ou bien prend un « taba » et le conserve (cf. schéma correspondant aux dés). Il est possible que plusieurs pions soient disposés sur la même case.



**1<sup>ère</sup> étape :** faire sortir sa mère du village pour se rendre au puits afin d'alimenter en eau la famille.

Un joueur peut sortir sa mère du campement une fois obtenu un taba. Il faut arriver au puits par un nombre exact. Si le nombre n'est pas suffisant, le joueur peut payer autant de tabas que de cases restantes ou de cases supplémentaires.

**2<sup>ème</sup> étape :** faire laver son linge à sa mère  
Pour pouvoir laver son linge, il faut donner 2 tabas.

**3<sup>ème</sup> étape :** Faire retourner sa mère au village  
Pour repartir du puits, il faut encore payer deux tabas, qui correspondent aux vivres nécessaires au retour. Si on ne les possède pas, on reste au puits le temps requis pour les obtenir. Sinon, on peut repartir dès le tour suivant. En sens inverse, on n'est pas obligé de faire un nombre exact de points pour rentrer.

### Conclusion :

**4<sup>ème</sup> étape :** Lancer la hyène  
Le premier participant qui ramène au village sa mère s'aperçoit que celle-ci, prise de folie furieuse, décide de lâcher une hyène afin qu'elle dévore toutes les porteuses d'eau restantes et son joueur devient le vrai maître absolu de la hyène moyennant deux tabas.

La hyène se déplaçant deux fois plus vite que les mères, chaque coup de dés compte double. Parvenue au puits, elle se désaltère et il convient de payer 10 tabas pour la faire continuer. C'est sur le chemin de retour qu'elle mange toutes les mères dépassées !



# JEU DE L'HYÈNE

