



Mefuhva



2 joueurs

15 min

Stratégie

Antiquité

Transvaal

Ce jeu de semilles nous vient du Transvaal (Afrique du Sud). Le nombre de trous du Mefuhva est variable, de 4x6 à 4x28 trous !

Le Mefuhva fait partie des jeux de semilles à quatre rangées que l'on nomme « Solo », en opposition aux jeux de la famille des « Wari », à deux rangées, comme l'Awélé. Dans les jeux de Solo, chaque joueur sème ses graines uniquement dans son propre camp et récolte chez l'autre. Contrairement aux jeux de Wari, qui sont également joués au delà de l'Afrique, les jeux de Solo sont pratiqués essentiellement en Afrique australe. On en trouve cependant ailleurs, au Sahara notamment.

Les femmes ne jouent pas au Mefuhva.

Matériel

Un tablier (mancala) de 4 rangées de 6 trous, 42 graines

But du jeu

Prendre toutes les graines de l'adversaire.

Déroulement

- **Préparation**

Le camp de chaque joueur est constitué par les 2 rangées de 6 trous, situées immédiatement devant lui. Les graines sont disposées comme indiquée par le dessin ci-contre.

2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	1	0
0	1	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2

Position de départ

- **Déplacement des graines**

A son tour, le joueur ramasse toutes les graines d'un trou de son camp.

Il sème ensuite ses graines, une par une, en tournant dans son propre camp dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, à partir du trou suivant et sans sauter de trous.

Lorsque la dernière graine semée tombe dans un trou contenant au moins une graine, il reprend l'ensemble des graines de ce trou et il recommence à semer. Il continue de la sorte, jusqu'à ce que la dernière graine soit posée dans un trou vide.

📍 Maison des Jeux de Strasbourg 📍 38, route de Schirmeck 📍 67200 Strasbourg 📍

☎ 03 88 36 22 95 – 📧 contact@maisondesjeux.fr – 🌐 www.maisondesjeux.fr – et sur Facebook...

- **Capture des graines**

Lorsque la dernière graine tombe dans un trou vide, deux cas de figure sont possibles.

Si le trou d'arrivée est situé sur la rangée extérieure (la plus proche du joueur), aucune récolte n'est possible. C'est à l'autre joueur de semer.

Si le trou d'arrivée est situé sur la rangée intérieure du jeu (celle qui est en contact avec le camp adverse), le joueur récolte dans le camp de l'adversaire les graines situées en face de la dernière graine qu'il vient de poser. Cette prise lui permet également de capturer les graines juste derrière le premier trou récolté.

Attention ! Si la première case adverse est vide, le joueur ne peut pas prendre les graines contenues dans la case de la deuxième rangée.

NORD

Exemples d'après le croquis ci-contre

Si Sud joue ses cinq graines, la dernière graine semée lui permet de récolter les trois graines de son adversaire dans la rangée intérieure ainsi que les deux graines de la rangée extérieure.

4				2	
				3	
		5		7	

Si Sud joue ses sept graines, il n'a pas le droit de récolter les graines de Nord, car la case de la rangée intérieure adverse est vide.

SUD

- **Fin de la partie**

La partie est terminée lorsqu'un joueur a capturé toutes les graines de l'adversaire.