Un jeu du Cameroun, le mancala ou le kalaha

Rien n'est plus amusant que de bricoler son propre jeu avec des matériaux simples. Cette idée venue du Cameroun propose une mise en œuvre très facile. La règle du jeu semble compliquée mais ce n'est qu'une apparence.
Proposition d'Evelyne Schaller. Idée glanée dans le matériel de la Journée Mondiale de Prière 2010 avec et pour le Cameroun.

- **Matériel**

– 2 cartons de 6 œufs ou un carton de 12 œufs,
– de la colle, des agrafes, des pinceaux, de la peinture acrylique ou gouache,
– 60 à 70 haricots secs ou de petits cailloux issus de gravier

- **Préparation**

– Coller les 2 cartons de 6 œufs de manière à avoir deux rangées de 6 trous chacune. Cette étape est simplifiée si on a un carton de 12 œufs.
– Peindre ensuite les cartons à œufs avec la couleur ou les couleurs au choix. On peut laisser aller notre imagination, en variant les couleurs.
– Pour finir placer 4 haricots secs ou cailloux dans chacun des trous. Le reste sert de réserve.

- **Règle du jeu**

– Après avoir semé quatre haricots dans chacun des 12 creux, les deux kalahas seront ainsi approvisionnés.
– Le premier joueur, choisit son kalaha et ramasse les 4 graines de l'un de ses creux puis les sème une à une dans les 4 cases suivantes, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
– Puis, c'est au tour de l'autre joueur de vider un des creux de son kalaha en semant ses haricots à raison d'un à la fois dans les creux suivants, toujours en sens inverse des aiguilles d'une montre.
– Lorsque l'on a fini de semer, on récupère les graines si la dernière graine semée est tombée dans un trou de l'adversaire qui contient 2 ou 3 graines (la graine

venant d’y être déposée incluse). On récolte aussi le contenu des creux de l’adversaire immédiatement précédents s’ils contiennent eux aussi 2 ou 3 graines. Les graines capturées sont sorties du jeu (le ou les trous sont alors laissés vides).
– Si au cours du jeu, le nombre de graines d’un creux est tel que le semis revient dans son propre kalaha, le joueur doit continuer de semer, toujours en sens inverse des aiguilles d’une montre, jusqu’à épuisement de ses haricots.

- **« Donner à manger »**

– Si les creux de l’adversaire sont tous vides, le joueur doit, s’il le peut, choisir un creux de son kalaha suffisamment plein de haricots pour semer au moins une graine dans le champ adverse.
– Un joueur ne peut pas jouer un coup qui récolte tous les haricots du kalaha de l’adversaire, sans lui laisser la possibilité de jouer au tour suivant.
– S’il n’est pas possible pour l’un des joueurs de jouer un autre coup, celui-ci joue normalement mais ne prend aucune graine !

- **Fin de la partie**

– Le jeu s’arrête quand un joueur ne peut plus semer parce qu’il n’a plus de graines dans son kalaha et que son adversaire n’a pas pu lui en redonner au tour précédent.
– L’adversaire récupère alors les graines qui lui restent.
– Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a récolté le plus de haricots dans son kalaha (mancala).

Propositions d’Evelyne Schaller