



Spirale de la hyène

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Spirale de la hyène

La spirale de la hyène est un jeu de parcours du Soudan mettant en scène un conte local : les pions représentent des villageoises qui vont chercher de l'eau au puits, mais le trajet n'est pas sans risque. Une hyène rôde sur le chemin du retour, qui pourrait les empêcher de regagner le village.

Règle

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Se joue en individuel

Plusieurs manches

Prise en mains : facile

Catégorie : hasard raisonné / course

Matériel nécessaire

- un plateau
- 1 pion de couleur par joueur
- 1 pion cylindrique représentant la hyène
- 3 dés bifaces (noirs et blancs)
- environ 50 jetons (tabas)

BUT DU JEU

Pour les villageoises, aller au puits, acheter de l'eau et revenir saines et sauvées au village, ou bien être la première à arriver au puits afin de se transformer en hyène et empêcher les autres villageoises de rentrer au village.

POUR Y PARVENIR

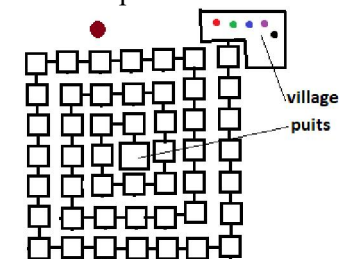
Les villageoises lancent à tour de rôle les dés et se déplacent ou gagnent des tabas en fonction du résultat. Les tabas leur permettront d'acheter l'eau et d'être autorisées à repartir vers le village.

INTERPRÉTATION DES DÉS

Les dés utilisés sont des dés à 2 faces matérialisés par des jetons octogonaux dont une face est noire et l'autre blanche. Le nombre de faces blanches obtenues indique le nombre de cases qu'un pion peut parcourir ou le nombre de tabas qu'il peut gagner

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



En début de partie tous les pions « villageoises » sont **dans le village**, et la hyène est **en dehors du plateau**.

Les joueurs se répartissent autour du plateau de jeu, comme ils le souhaitent.

Remarque : tous les pions partent de la même case.

Un tirage au sort détermine qui commence.

La partie se déroule en plusieurs manches identiques.

Une manche se déroule en trois étapes.

1^{ère} étape

Le premier joueur lance les 3 dés et effectue l'action autorisée par les dés :

- **1 face blanche** visible : le pion ne bouge pas, mais le joueur gagne **une taba** (jeton)
- **2 faces blanches** visibles, le joueur avance son pion de **4 cases**
- **3 faces blanches** visibles, le joueur avance son pion de **6 cases**
- **0 face blanche** visible, le joueur avance son pion de **12 cases OU** gagne **une taba**.

Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarques :

***Les cases peuvent être occupées par plusieurs pions simultanément.**

***À son tour, un joueur peut décider de ne pas lancer les dés et d'avancer de 12 cases contre le paiement de 2 tabas.**

Le premier joueur à arriver au puits se transforme en hyène : il retire son pion « villageoise » du plateau et place le pion « hyène » dans le village (il conserve ses tabas). À partir du tour suivant, le résultat aux dés lui permettra de jouer pour la hyène.

Comme les villageoises, la hyène doit d'abord se rendre au puits pour s'abreuver, mais elle se déplace **deux fois plus vite et gagne le double de tabas** :

- 1 face blanche visible : le pion ne bouge pas, mais le joueur gagne 2 tabas.

- 2 faces blanches visibles, le joueur avance son pion de 8 cases
- 3 faces blanches visibles, le joueur avance son pion de 12 cases

- aucune face blanche visible, le joueur avance son pion de 24 cases ou gagne 2 tabas.

Durant cette phase de jeu, **la hyène ne fait que se déplacer**, elle ne « mange » pas les villageoises, et peut occuper les mêmes cases qu'elles sans conséquences.

Comme pour les villageoises le joueur peut décider de ne pas lancer les dés et d'avancer de **24 cases** contre le paiement de **4 tabas**.

2^{ème} étape : paiement du droit d'accès à l'eau

Une fois arrivées au puits, les villageoises (sauf la première) et la hyène doivent payer un droit d'accès à l'eau :

- 2 tabas pour les villageoises
- 10 tabas pour la hyène.

L'arrivée au puits se fait par un résultat aux dés permettant d'atteindre **au moins** le puits (il n'est pas obligatoire de faire le score exact).

S'ils n'ont pas suffisamment de tabas, les joueurs continuent de lancer les dés à leur tour de jeu jusqu'à les obtenir.

Une fois le droit d'accès à l'eau payé, **la hyène peut repartir** dès le tour suivant, tandis que **les villageoises doivent encore payer 2 tabas** pour être autorisées à repartir. Chaque paiement se fait sur un tour de jeu différent.

Pour éviter les contestations, les tabas sont déposés sur le jeton du joueur au moment du paiement et remis dans la bourse quand le pion quitte le puits.

Exemple :

Une villageoise arrive au puits. Si elle a 2 tabas, elle les pose sur son jeton, mais devra attendre le tour suivant pour poser les 2 tabas

supplémentaires, et encore le tour suivant pour repartir. Elle verse les tabas dans la bourse quand elle repart.

Elle peut en revanche déposer ses tabas dès qu'elle les a. Par exemple : la villageoise a déposé ses 2 tabas à l'arrivée mais il lui en manque une pour le deuxième versement. À son tour de jeu, elle obtient une taba (1 face blanche visible aux dés). Elle dépose immédiatement ses 2 tabas supplémentaire et pourra repartir dès le tour suivant.

3^{ème} étape : du puits au village

Une fois les redevances payées, villageoises et hyène repartent au village, mais si la hyène **atteint** ou **dépasse** une case occupée par une ou plusieurs villageoises, **elle les mange**. Ces villageoises sont retirées du jeu et ont perdu la manche.

Si des villageoises sont encore au puits ou ne l'ont pas encore atteint quand la hyène repart, ces villageoises sont également mangées.

FIN DE MANCHE

La manche se termine quand il ne reste **plus de villageoises** en jeu, qu'elles aient regagné le village ou aient été mangées par la hyène

Décompte des points :

- Si la hyène arrive à empêcher **toutes** les villageoises de regagner le village, **elle gagne** la manche avec **2 points**. Sinon, elle ne marque pas de points.
- Chaque **villageoise qui regagne le village** marque **1 point**.
- Les autres villageoises ne marquent pas de points.

La partie se joue en plusieurs manches.

Résumé :

- la 1^{ère} villageoise à atteindre le puits se transforme en hyène
- quelle que soit la phase de jeu, villageoises et hyène peuvent décider de ne pas lancer les dés et d'avancer de 12 cases pour les villageoises et 24 pour la hyène contre le paiement de 2 tabas pour les villageoises et 4 tabas pour la hyène.
- la hyène ne mange que sur son trajet retour.
- des redevances sont dues avant de pouvoir quitter le puits : 2 + 2 tabas pour les villageoises ; 10 tabas pour la hyène.
- les cases peuvent être occupées par plusieurs villageoises.