



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

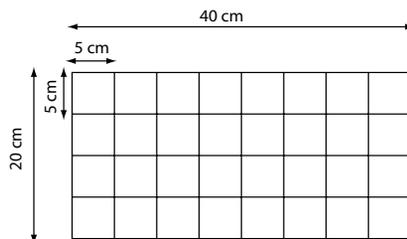
THÈME
Jouer

Le hus

Poursuivons notre découverte des jeux du monde avec le hus, un jeu originaire d'Afrique du Sud et de l'Est où le hasard et la chance jouent un rôle prépondérant.

Son plateau

• Le hus se joue traditionnellement sur une surface de jeu (ou tablier) composée de 4 lignes de 8 trous, deux lignes pour chaque joueur. On peut ainsi y jouer en dessinant le damier à même le sol, en suivant le plan ci-dessous :



Son histoire

• Le hus est joué à l'origine par les Hottentots, nom donné à certaines tribus du Sud et de l'Est de l'Afrique. Les femmes hottentots utilisent un damier en bois qu'elles fabriquent à l'aide de fines branches coupées et assemblées entre elles de façon à constituer une table de 32 compartiments. D'autres matériaux sont aussi utilisés pour fabriquer le damier, comme la terre, l'argile, le bois, la pierre, etc. D'ailleurs, on a retrouvé des damiers en pierre lors de fouilles effectuées au Zimbabwe parmi les ruines d'une civilisation florissante du XV^e siècle. En Tanzanie, les joueurs utilisent le même type de jeu et observent les mêmes règles mais lui donnent le nom de Kiarabu ou « jeu des Arabes ». Le hus serait en fait une variante de « la ronde des perles » jouée en Afrique. Le jeu des perles compte plus de 200 variantes dont de célèbres descendants tels que

le mancala (Afrique, Inde),
le kalaha (Asie, Proche-Orient, Afrique),
le jeu des moules (Égypte),
les peanuts games (États-Unis),
le bohnspiel et le bao (Allemagne).

• Vous pouvez aussi faire le choix de construire le damier dans un pain d'argile. Pour cela, il faut prévoir un pain d'argile, un rouleau à pâtisserie, une règle, un poinçon ou une lame de couteau, une balle de ping-pong et un vernis avec un pinceau pour la finition. Poser le pain d'argile sur une planche de bois qui permettra également de le faire sécher par la suite. Au moyen du rouleau à pâtisserie, étendre l'argile comme s'il s'agissait d'une pâte à tarte. On doit obtenir un rectangle de 40 x 20 cm (32 cases de 5 x 5 cm). Mesurer avec la règle et marquer l'emplacement des trous (au centre de chaque case de 5 x 5 cm). Humidifier le dessus de la pâte d'argile. Percer des trous des deux côtés de la balle de ping-pong pour éviter le phénomène de succion. Appuyer la balle à chaque emplacement désigné précédemment afin de former les trous. Si la balle reste collée, souffler dans le trou libre pour la libérer. Laisser sécher le damier sur sa planche en bois. Une fois sec, celui-ci peut être peint puis verni.



- On peut également improviser un « damier » avec 32 petits ramequins de cuisine ou, moins coûteux, utiliser plusieurs boîtes à œufs découpées et juxtaposées.
- Pour jouer, on utilisera aussi quarante-huit petits objets de forme semblable comme des cailloux, des grains de café, des haricots blancs, des noyaux de fruits, des pois chiche, des boules, des coquillages, etc.



Ses règles

- L'objectif de ce jeu est de « *tout tenter* » pour déposséder son adversaire du maximum de ses pièces. Tout calcul est impossible car les règles du hus en font un véritable jeu de chance, de hasard pur, où la stratégie est totalement absente ou presque.
- Une partie de hus compte sept manches. Avant de commencer une manche, il faut tirer au sort celui qui va jouer en premier. Ensuite chaque joueur doit mettre deux pièces dans chacun des huit trous de la rangée extérieure (celle qui est la plus proche d'eux) puis deux pièces dans chacun des quatre trous de la moitié droite de l'autre rangée (la rangée intérieure). On doit bouger les pièces dans le sens des aiguilles d'une montre et uniquement sur son côté du tablier. Enfin, tout déplacement de pièces doit se faire à partir des seuls trous de son côté (ses deux rangs) et uniquement ceux contenant au minimum deux pièces.
- Au début du jeu, un joueur prélève l'ensemble des pièces d'un trou de son côté puis les pose un à un dans les trous qui suivent celui qu'il vient de vider. Si la dernière pièce rencontre un trou vide, on arrête et l'adversaire peut commencer à jouer. Si, au contraire, la dernière pièce trouve un trou déjà occupé, le joueur prend toutes les pièces qui l'occupent, y compris celle qu'il vient de poser et continue de les poser dans les trous suivants.

Situation de départ

Joueur 1

2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	0	0	0	0
0	0	0	0	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2

Joueur 2

- Si, à quelque moment du jeu, la dernière pièce tombe dans un trou déjà occupé de la rangée intérieure (2^e rang) et que le trou opposé de la rangée intérieure de l'adversaire (3^e rang vu du joueur) est aussi occupé, le joueur peut sortir les pièces de ce trou adverse et continuer à jouer avec celles-ci, en les posant de son côté du damier et à partir du dernier trou. Plusieurs séries de prises sont possibles en un seul tour de jeu. Par contre, on ne peut jouer son tour qu'avec les trous qui contiennent au moins deux pièces. On ne peut pas non plus utiliser les pièces solitaires.
- Si au terme de la manche, un joueur n'a plus que des pièces solitaires (tous les trous contenant au maximum un jeton), il a perdu la partie.
- Si l'on joue en plusieurs manches, on compte le nombre de pièces du vainqueur pour noter les points. Si en plus celui-ci a capturé l'ensemble des pièces de son adversaire, c'est une double victoire, donc on double le nombre de points. On peut alors commencer une nouvelle manche !