

FIDJJI ADJI BOTO



L'Adji Boto est joué par les populations noires du Suriname, issues du commerce des esclaves, sur les rives de la rivière Saramanca. Il ressemble aux jeux de Mancala joués au Bénin.

Le suriname est un pays d'Amérique du Sud, anciennement Guyane Hollandaise.

L'Adji Boto peut être joué pour le plaisir mais il a aussi un rôle rituel : il est joué pendant les dix jours du deuil précédent l'inhumation pour distraire le défunt. Il n'est joué que le jour car la nuit, les yorkas, les fantômes des défunt, risquent de venir jouer et de prendre les âmes des joueurs.

Les plateaux de jeu sont creusés par des veufs agés car il s'agit d'une affaire sérieuse.

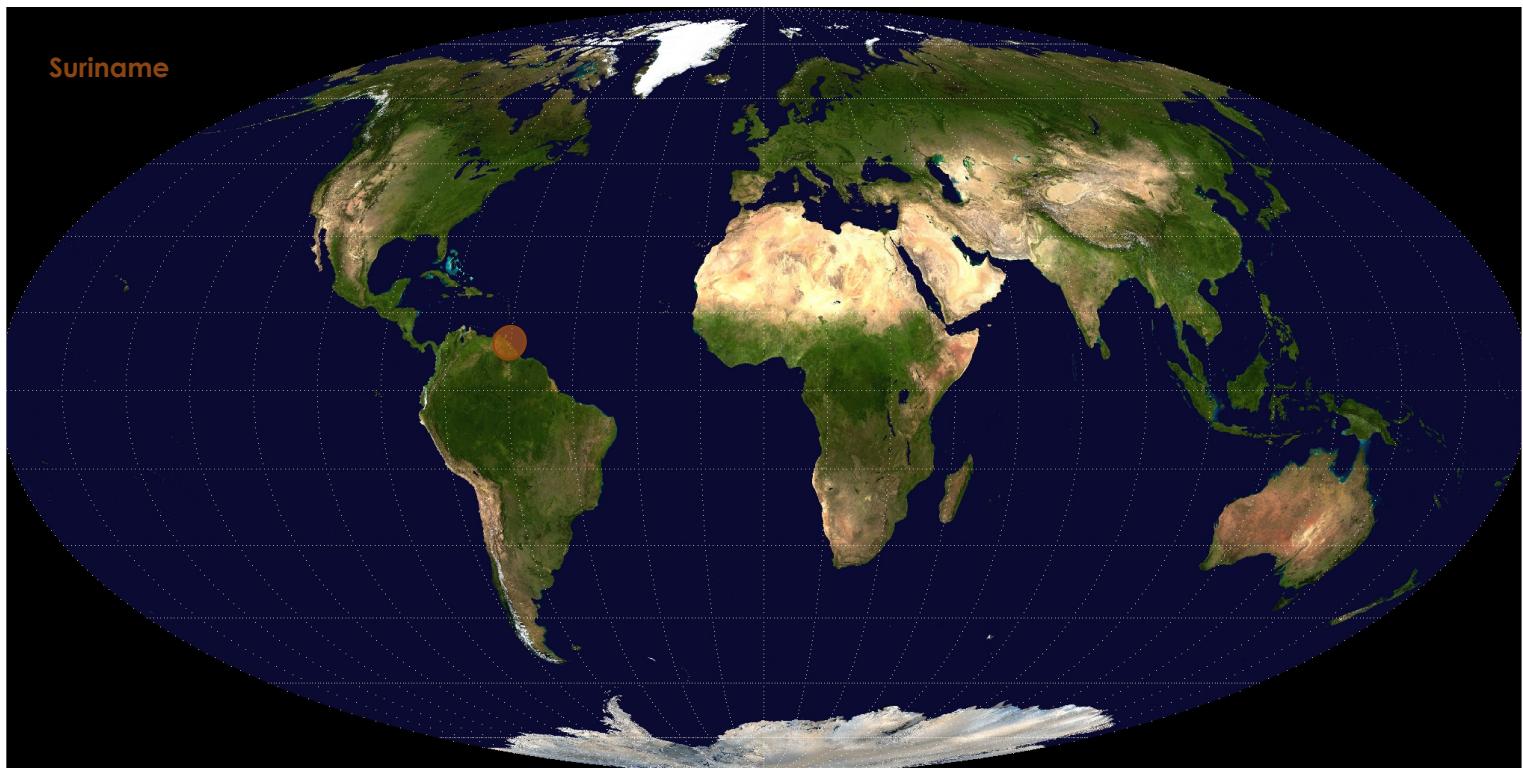
Le jeu tire son nom du plateau de jeu lui-même, l'adji-bangi, ce qui signifie tabouret à grains, et des deux greniers, les cases aux extrémités, appelés boto, ce qui signifie bateau. Le jeu est donc nommé "Bateau à grains" dans sa langue d'origine.

Le jeu d'Adji Boto fait partie de la famille des jeux de Mancala, jeux de stratégie pour deux joueurs dans lesquels on plante et on récolte.

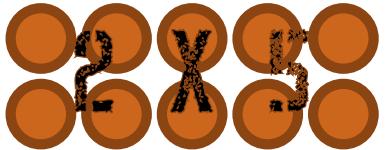
Cette famille de jeu est très riche, un proverbe africain prétend même qu'il existe une variante différente pour chaque village.



Suriname



FIDJJI EDJIDI



POSITION DE DÉPART

On place dix graines dans chacun des champs (trous).

Les joueurs s'asseyent chacun face à une rangée de cinq trous qui sont ainsi les leurs.

BUT DU JEU

Récolter le plus de graines possibles.

Une graine récoltée est prise dans un des trous et placée devant le joueur, dans son grenier.

DÉPLACEMENT : SEMER

Le joueur dont c'est le tour prends toutes les graines d'un de ses champs (trous) et les sèment une à une, d'abord dans le champ d'origine, puis dans les champs suivants, en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

CAPTURE : RÉCOLTER

Si la dernière graine semée amène le champ à un total de une, trois ou cinq graines, et si ce champ appartient à son adversaire, le joueur récolte les graines de ce champ et les placent devant lui.

Si il a récolté et que le champ précédent obéit aux mêmes conditions, il le récolte également, et ainsi de suite.

AFFAMER L'ADVERSAIRE

Si un des joueurs n'a plus aucune graine dans ses champs, l'autre joueur doit jouer un coup lui en redonnant. Si il ne le fait pas, ou ne peut le faire, le joueur affamé (sans graines) récolte toutes les graines présentes dans tous les champs et la partie se termine. Exception : si le joueur possédant encore des graines en a trois ou moins, on partage les graines restantes entre les joueurs (à l'avantage du joueur en possédant encore) et la partie se termine.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur a récolté cinquante et une graines, la partie se termine et il l'emporte.

Exception : si ce n'est pas le cas et qu'il reste un nombre réduit de graines qui se courrent après sans s'atteindre, on les partage entre les joueurs et on termine ainsi la partie.