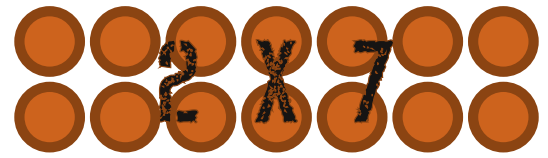


PALLAM KHUZI



Le Pallam Khuzi est une variante de Mancala jouée dans le Sud de l'Inde. Parti d'Afrique, la famille du Mancala s'est également répandue tout autour de l'Océan Indien.

Pallam signifie plusieurs en Tamoul, et Khuzi signifie puit, description juste du plateau de jeu. On dit aussi Pallankhuzi, Pallanguli ou Pallankulli. Il est joué principalement par les femmes tamoules dans le Sud de l'Inde et au Sri Lanka.

Il existe un Kriti, un chant dévotionnel hindou, évoquant la victoire de Rama sur la femme qu'il convoite.

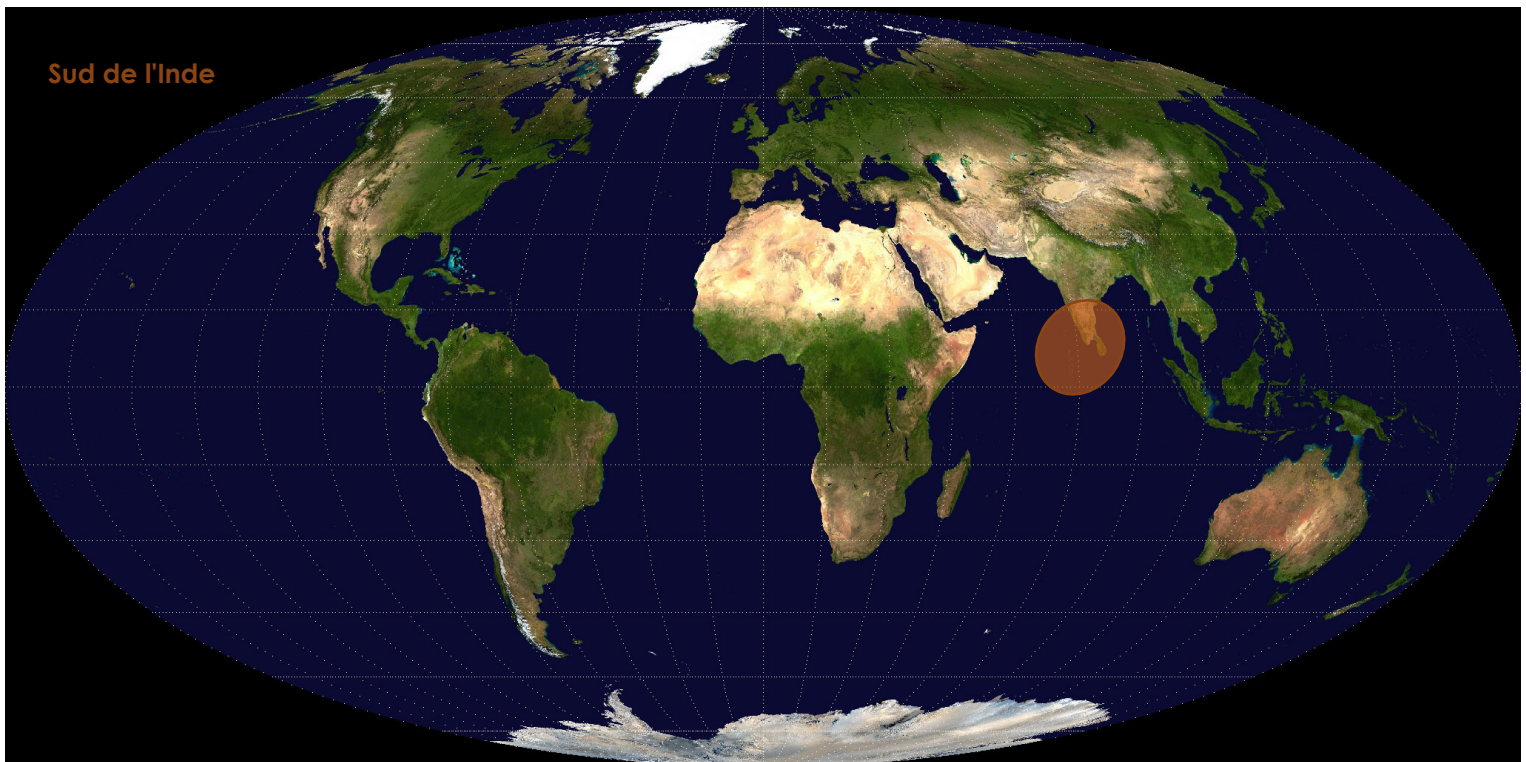
"O seigneur de l'Ayodhya, à la forme inestimable !
J'ai le désir d'écouter
Jusqu'à ce que mon coeur soit plein et oreilles adoucies,
le doux discours
Que tu tint à Sita, qui parlait d'amour vrai et de
compréhension,
Vous regardant l'un l'autre, alors que vous jouiez au
Pallangulli
Et que tu gagnas, ce qui fut entendu par Bharata et
Hanuman."

Le jeu de Pallam Khuzi fait partie de la famille des jeux de Mancala, jeux de stratégie pour deux joueurs dans lesquels on plante et on récolte.

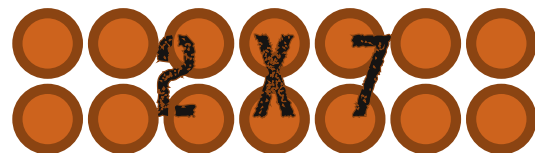
Cette famille de jeu est très riche, un proverbe africain prétend même qu'il existe une variante différente pour chaque village.



Sud de l'Inde



PAILLON KRUZI



POSITION DE DÉPART

Quatre graines dans chaque champ (trou).

Les joueurs s'asseyent chacun face à une rangée de sept champs (trous) qui sont ainsi les leurs.

BUT DU JEU

Récolter au fil des différentes manches plus de graines que son adversaire : lorsque celui-ci termine une manche avec moins de quatre graines, il a perdu.

DÉPLACEMENT : SEMER

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

Une fois la dernière graine semée, le joueur prends toutes les graines du champ suivant et les sème de la même manière. On continue ainsi de suite jusqu'à ce que le champ suivant la dernière graine semée soit vide.

CAPTURE : RÉCOLTER

Lorsque la dernière graine semée l'est dans un champ précédant un champ vide, le joueur récolte toutes les graines présentes dans le champ suivant le champ vide.

Un joueur récolte également lorsque, au cours du jeu, un de ses champs se trouve rempli de quatre graines. Il les récolte alors immédiatement, même si il ne s'agit pas de son tour de jeu.

FIN DE MANCHE

Lorsqu'un joueur doit jouer et qu'il ne dispose plus d'aucune graine dans ses champs, la manche est terminée et le joueur adverse récolte les graines restantes.

DÉBUT DE LA MANCHE SUIVANTE

Chaque joueur replace des graines, en utilisant celles qu'il a récolté, dans ses champs, quatre par champ. Les graines restantes sont placées dans la réserve du joueur (la grande case sur le côté). Si un joueur ne peut remplir tous ses champs, il remplit tous ceux qu'ils peuvent de quatre graines : les autres champs sont recouverts d'un papier ou d'une brindille pour indiquer qu'ils ne sont plus en jeu.

On joue la manche suivante sans utiliser ces champs. Ils pourront cependant être à nouveau ouverts pour les manches suivantes si le joueur récolte assez de graines pour les remplir à nouveau en début de partie.

Les joueurs commencent les manches à tour de rôle.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur dispose de moins de quatre graines en début de manche, il ne peut remplir même un champ et perd la partie.