

LE TABOU



Dans toute l'Afrique Occidentale Française, mais plus particulièrement en Côte-d'Ivoire, tous les Africains, petits et grands, jouent au « Tabou ».

Monsieur PELLE, Chef de l'Information scolaire, Directeur du Collège Moderne de GUIGLO, Côte-d'Ivoire, en a étudié la règle au cours de ses nombreux déplacements. Après l'avoir mise au point avec ses élèves africains, ses maîtres, après avoir joué de nombreuses parties avec les Chefs de Villages, il vous présente aujourd'hui ce jeu, extrêmement intéressant pour les petits comme pour les grands.

Rien n'est dû au hasard, il faut toujours compter. Savoir attaquer, mais aussi se défendre.

Jeu éducatif, simple mais passionnant qui mérite d'être dans toutes les écoles, dans toutes les familles.



RÈGLE DU JEU

- 1° — Le « Tabou » est placé transversalement entre les deux joueurs.
- 2° — Chaque joueur dispose d'une rangée de 6 cases et de 24 billes.

BUT.

Le but du jeu est de prendre le plus possible de billes à l'adversaire, de façon à en avoir plus de 24 à la fin de la partie.



ARCHE DE LA PARTIE :

- 1° — Les billes sont réparties dans les cases à raison de 4 par case.
- 2° — Les joueurs jouent l'un après l'autre. Il n'y a pas de règle pour déterminer le premier. Affaire d'entente ou de politesse.

1^{er} COUP.

Les 4 billes d'une case sont sorties et distribuées 1 par 1 dans les cases suivantes appartenant, soit au joueur, soit à l'adversaire.

Le sens à observer est toujours de **gauche à droite**.

2^e COUP.

L'adversaire fait la même opération.

3^e, 4^e COUP, etc...

La distribution continue de la même façon.

A chaque coup, une case est **vidée totalement** de son contenu.

La distribution se fait toujours **1 par 1, sans sauter de case, sauf la case d'origine**, en cas de distribution supérieure à 12 billes.

EXAMEN DU « TABOU ».

Après les premiers coups effectués par les joueurs, des cases sont vides, d'autres contiennent 1, 2, 3, 4, 5 billes ou davantage.

Seules les cases renfermant 1 ou 2 billes sont intéressantes parce que vulnérables.

GAIN.

Il y a gain chaque fois que la dernière bille d'un coup est distribuée dans une case renfermant 1 ou 2 billes.

L'apport d'une bille nouvelle constitue un total de 2 ou 3 billes seuls totaux gagnants.

REMARQUE.

Il n'y a pas gain si la dernière bille distribuée tombe dans une case vide.

Il n'y a pas gain si le total obtenu est 1, 4 ou supérieur à 4.

GAINS SUCCESSIFS.

Plusieurs cases successives contenant 2 ou 3 billes sont gagnantes si le joueur a procédé à une distribution heureuse.

Si une case vide subsiste entre 2 ou plusieurs cases vulnérables, le gain s'arrête forcément à ladite case qui ne dispose que d'une seule bille après le coup.

REMARQUE.

Il n'y a jamais prise dans sa propre rangée de cases.

Toute distribution qui se termine dans sa **propre rangée n'est jamais gagnante.**

COUP PARTICULIER.

On peut admettre pour les deux premiers coups d'une partie — et pour chaque joueur — une distribution **globale** de 4 billes d'une case dans une autre case de sa propre rangée.

Le troisième coup se fait toujours par distribution unitaire. (Ceci a pour effet de préparer une grosse réserve de billes afin de réaliser des prises importantes.)

GAIN TOTAL.

Si l'on réussit à grouper un nombre suffisant de billes dans une de ses cases, on peut ramasser toute les billes des cases de l'adversaire.

DISTRIBUTION FORCÉE.

Lorsque la partie se termine, si l'un des joueurs n'a plus de billes, l'adversaire **est tenu de lui en donner** s'il possède lui-même encore des billes dans la dernière case de sa propre rangée (case extrême droite).

PARTIE NULLE.

1° — Il y a partie nulle lorsque chaque joueur possède 24 billes en fin de partie.

2° — On peut admettre qu'il y a également partie nulle lorsque les joueurs possèdent respectivement 25 et 23 billes à la fin d'une partie.