



3
1977

les cahiers
du cedaf



CENTRE D'ETUDE ET DE DOCUMENTATION AFRICAINES

C E D A F
7, PLACE ROYALE
1000 BRUXELLES

LES CAHIERS DU CEDAF

Place Royale, 7
B - 1000 Bruxelles

Cahier 3/1977
Série 1 : Anthropologie

LES JEUX DE MANKALA AU ZAÏRE, AU RWANDA ET AU BURUNDI

par Philip TOWNSHEND.

SOMMAIRE

Avant-propos.	p. 3.
I. <u>INTRODUCTION GENERALE.</u>	p. 6.
Présentation du jeu.	p. 6.
Age et origines.	p. 6.
Distribution géographique.	p. 7.
A. <u>Jeux à 2 rangées.</u>	p. 8.
A1 Le jeu des Banga.	p. 9.
A2 Jeux du groupe Deka/Embeli.	p. 12.
A3 Le jeu de Mbelele.	p. 16.
A4 Le jeu de Banga Batikulijo.	p. 20.
B. <u>Jeux à 4 rangées.</u>	p. 21.
a) <u>Jeux de type a</u> (gains réintroduits).	p. 21.
B1 Jeux de la famille Sombi.	p. 21.
B2 Mangola.	p. 32.
B3 Kibuguza.	p. 38.
B4 Le jeu de Baoki-Swahili.	p. 41.
B5 Cisolo ou Kisolo.	p. 45.
B6 Autres jeux.	p. 48.
b) <u>Jeux de type b</u> (gains mis de côté, hors jeu).	p. 50.
B7 Jeux du groupe Cela.	p. 50.

TOWNSHEND Philip, Les jeux de Mankala au Zaïre, au Rwanda et au Burundi, Les Cahiers du CEDAF, n°3, 1977, 76 p., cartes, bibl.

C. <u>Jeux annexes.</u>	p. 60.
C1 Jeux de poursuite.	p. 60.
C2 Jeux de mémoire.	p. 61.
C3 Jeux de pur hasard.	p. 62.
II. <u>DISTRIBUTION DES JEUX ZAIROIS.</u>	p. 63.
III. <u>LE MANKALA ET LA SOCIETE.</u>	p. 65.
IV. <u>LES QUALITES HUMAINES DU JOUEUR.</u>	p. 68.
V. <u>CONCLUSION.</u>	p. 70.
<u>Cartes</u> : I. Carte approximative de la distribution des différents types de Mankala.	p. 71.
II. Carte de la position géographique approximative des tribus mentionnées.	p. 72.
Index des peuples dont les jeux sont décrits.	p. 73.
Bibliographie.	p. 74.

+
+ +

Philip Townshend, M.A. (Cambridge) est Professeur-assistant
à l'Université Nationale du Zaïre, ISP de Kisangani.

LES JEUX DE MANKALA AU ZAÏRE, AU RWANDA ET AU BURUNDI

par Philip TOWNSHEND.

AVANT - PROPOS

"Les jeux de Mankala du Zaïre", pays vaste et varié au carrefour de plusieurs courants culturels, sont presque totalement négligés dans la littérature ethnographique; dans l'inventaire mondial de Murray (66:158/225) ils n'occupent qu'une seule page.

La présente étude a pour but de remédier à cet état de choses avant qu'il ne soit trop tard. La première tâche est celle, purement ethnographique, de dresser un inventaire représentatif - mais certainement loin d'être exhaustif - des jeux, reprenant les règles, des détails sur le matériel utilisé, la terminologie, le cadre social du jeu, etc. L'espace limité à notre disposition a rendu nécessaire l'élimination des considérations de stratégie qui devraient normalement compléter les règles de jeu, et la limitation, à quelques indications brèves, de l'évaluation et de l'interprétation des données fournies. Signalons à ce propos que notre étude est encore en cours et que certaines des idées émises dans le dernier chapitre revêtent de ce fait un caractère d'hypothèses.

De l'étude de tous ces détails, il est possible de mieux comprendre le sens même du terme "*jeu*", la nature de son origine et le rôle qu'il joue dans la société humaine. Par une analyse minutieuse des caractéristiques de chaque forme, il devient possible de postuler les routes de transmission des différentes formes du jeu et de formuler des hypothèses quant à leur région d'origine.

Dans une étude comme celle-ci, qui embrasse de nombreuses cultures, le chercheur doit fatalement faire appel pour bon nombre de ses données aux publications d'autrui : missionnaires, voyageurs, administrateurs, etc., et, dans seulement une minorité des cas, ethnographes. Rares parmi ces personnes sont ceux qui avaient une expérience du "*jeu*", qui le comprenaient à fond; ainsi rares sont les descriptions complètes et exactes. Le dépouillement de ces sources exige donc beaucoup de prudence et d'expérience.

Etant donné que les frontières politiques du Zaïre ne sont pas des frontières culturelles, un intérêt spécial a été accordé à l'aspect de la distribution géographique de chaque variante, voire de certains traits individuels, afin de situer les formes zaïroises dans le contexte africain et mondial. Ainsi le matériel est classé non par "*tribu*" ou par "*région*" mais par "*type de jeu*", dont chacun regroupe un certain nombre de variantes. Chaque type est identifié par un nom choisi parmi les nombreuses dénominations existantes, en fonction de sa diffusion plus ou moins large. De cet arrangement il ne faut nullement conclure que la "*forme-type*" est l'originale et que les "*variantes*" sont ses dérivés : le contraire peut être vrai, comme cela est certainement le cas pour le Sombi et l'Igisoro.

L'orthographe respectée est celle généralement admise par les africanistes. Ainsi "ciru" est préféré à "tshirou". Les noms et adjectifs tribaux sont donnés sans préfixe ni inflexion : "les Shi" est préféré à "les Bashi", "le Shi" (ou "la langue Shi") à "le mashi".

Chaque case du tablier est identifiée par une lettre de l'alphabet, dont l'ordre indique le sens du jeu, par exemple

$\frac{f e d c b a}{A B C D E F}$ (jeu à 2 rangées
de 6 cases)

$\frac{g f e d c b a}{h i j k l m n}$ (jeu à 4 rangées
de 7 cases)
 $\frac{N M L K J I H}{A B C D E F G}$

$\frac{h g f e d c b a}{i j k l m n o p}$ (jeu à 4 rangées
de 8 cases)
 $\frac{P O N M L K J I}{A B C D E F G H}$

Les sources bibliographiques sont indiquées par un premier numéro correspondant à la numérotation de la bibliographie et un second, celui de la page, par exemple : (20:215) = la page 215 du 20ème ouvrage.

La numérotation des paragraphes suit les principes suivants :

A : jeux à 2 rangées B : jeux à 4 rangées C : jeux annexes
B3 : 3ème type de jeu à 4 rangées B3/4 : 4ème variante de ce type
.0 - généralités .1 - matériel du jeu .2 - règles de jeu
.3 - terminologie .4 - aspects sociaux .5 - distribution des traits.

Les abréviations suivantes sont utilisées dans le texte :

MfV : Museum für Völkerkunde, Berlin; MRAC : Musée Royal de l'Afrique centrale, Tervuren; BM : British Museum, Londres. Elles indiquent que les informations ainsi reconnues sont tirées des fiches de ces musées ou déduites à partir de photographies de leurs tabliers.

Nous tenons à remercier tous nos informateurs et collaborateurs, parmi lesquels : les Citoyens Aperu, Batolo, Cirwisa, Civava, Etuka, Kalya, Kasonga, Katabazi, Katembo, Khonde, Kiguda, Kpadyu, Kumbatulu, Maniama, Maroy, Mbatayo, Mikobi, Mikum, Molisho, Mwanda, Ndaki, Nshamamba, Nsivisulu, Ramazani, Simba et Tshingoma, les R. Pères Hulstaert et Bergmans et M. André Droogers, ainsi que les personnes suivantes pour leur aide soutenue matérielle ou autre : Prof. Benoît Verhaegen (UNAZA/CRIDE), M. A. Coupez (MRAC), Dr. Sigrid Schmidt, Dr. Angelika Rumpf (MfV), M. Etienne du Pisani (Staatmuseum, Windhoek), M. Bertil Söderberg (Etnografiska Museet, Stockholm), Melle Assia Popova (CIEL, Paris), le personnel des BM, MRAC et de la bibliothèque du RAI, Londres et la Sr. Pochart qui a corrigé le français de mon texte.

GLOSSAIRE (arrangé par groupes de sens)

tablier (tableau, planche) : l'ensemble des trous utilisés pour le jeu.

cases (trous, cuvettes) : trous utilisés pour le jeu.

billes (graines, fèves) : les pièces utilisées pour le jeu.

camp : la ou les rangée(s) appartenant à un joueur.

rangée : allant le long du tablier, ex. ABCDEFGH

ligne : allant à travers le tablier, ex. DMle

hgfedcba
ijklmnop
PONMLKJI
ABCDEFGH

cases correspondantes : deux cases de la même ligne dans le même camp, ex. dans la fig. 2 K et F sont des cases correspondantes dans le camp de X

cases opposées : une ou deux case(s) de la même ligne se trouvant dans le camp opposé, p.ex. dans la fig. 2 n et c sont opposées à K et F.

cases de bout : des cases non alignées se trouvant aux bouts du tablier.

case-dépôt : une case, souvent plus grande que les autres, se trouvant soit au bout soit au centre du tablier et servant à recevoir les gains.

case-pivot : une case à partir de laquelle il est permis de jouer dans le sens contraire au sens normal.

tour : tous les mouvements effectués par un joueur avant de passer la main.

semaille : le fait d'égrener une par une des billes ramassées ensemble.

relais : la 2ème, 3ème, etc. semaille d'un même tour.

circuit : un joueur a effectué un circuit lorsqu'il revient à sa case de départ.

partie : l'ensemble d'un jeu partant de son ouverture jusqu'à ce qu'un des joueurs ne puisse plus jouer.

série : plusieurs parties dont la somme des résultats déterminera la victoire finale.

banque : un grand nombre de billes se trouvant dans une seule case.

réserve : un nombre de billes mises de côté pour être introduites plus tard.

disposition : la position de toutes les billes avant la première semaille.

ouverture : la façon de débiter une partie et qui peut parfois ne pas respecter les règles du jeu normal (cf. "gambit" en anglais pour les échecs).

jeu à reculons = marche arrière : le fait de semer dans le sens contraire au sens normal.

adversaire : nous regrettons de n'avoir trouvé de mot plus approprié. Le nom généralement employé en Afrique signifie "ami".

I. INTRODUCTION GENERALE

Présentation du jeu.

Tous "les jeux" que nous appelons Mankala ont certaines caractéristiques communes, bien qu'il en existe des types très différents. Le matériel du jeu consiste en un nombre de trous (cases) disposées sur 2, 4 ou exceptionnellement 3 rangées soit dans le sol soit dans une planche (tablier). Dans d'autres cas ces trous sont disposés en cercle, en formation ovale, ou carrée. On joue avec un nombre déterminé de graines, fèves, cailloux, cauries, boules de crotte de brebis, etc. identiques. Le jeu consiste en ce que chacun des deux joueurs - dans de rares cas il y en a plus de deux - ramasse à son tour toutes les graines d'une case de son choix et les égrène une à une dans un sens déterminé dans les cases suivantes. Dans presque tous les jeux le but est de capturer (manger) à l'adversaire la majorité ou la totalité de ses graines. Les prises se font pour la plupart selon la position et la nature (vide ou occupée) de la case dans laquelle est déposée la dernière graine d'une semaille, ou selon son contenu.

Age et origines.

La vérité sur ces points est facile à dire : nous n'en savons trop. L'âge de notre jeu reste indéterminé et probablement indéterminable. Il est généralement admis qu'il existait en Egypte déjà mille ans avant J.C., et en Ethiopie et à Ceylan pendant les premiers siècles de notre ère. L'âge de nombreux "tabliers" d'Afrique sculptés dans le rocher en plein air ("kisolo ya mungu" = en Swahili, Mankala de Dieu) est difficile à préciser; l'âge d'un "tablier" taillé dans une face verticale à Twyfelfontein, Namibie (Sud-Ouest africain) a été estimé à 2.500 ans (1), mais ce cas nous invite à la prudence. Nous savons bien que de pareils trous alignés existent depuis une époque lointaine, nous ignorons cependant tout de l'usage auquel ils étaient destinés. Il serait précipité de supposer qu'ils étaient nécessairement utilisés comme jeu - dans le cas de Twyfelfontein ceci est clairement exclu - et même si cette supposition s'avérait fondée nous ne pouvons pas être certains, en l'absence de documents historiques, que ce jeu avait le moindre rapport avec les jeux de type Mankala. Il y a effectivement plusieurs autres jeux (quadrillages, attrape-nigauds, jeux de mémoire, etc.) qui sont joués sur des tabliers semblables à ceux du Mankala.

Le "jeu de Mankala" est mentionné pour la première fois dans les écrits dans le Kitāb al-Aghani du 10^{ème} siècle (66:165). La première description succincte est celle de Flacourt pour un jeu du Madagascar (voir B4.0.2); l'intérêt de cette description faite en 1648 est qu'elle coïncide presque exactement avec celle d'une phase du "jeu de Bao ki-Swahili" de nos jours. Il n'y a donc pas de raison pour supposer d'office qu'un jeu doit se modifier sensiblement avec le temps.

(1) Viereck, A. : Die Felsbilder von Twyfelfontein, Windhoek, 1973.

Quant au lieu d'origine les théories sont nombreuses et étayées par peu de données sûres : on le dit d'origine arabe, mésopotamienne, indienne, égyptienne, indonésienne ... Une origine africaine pour le jeu à 2 rangées n'est pourtant nullement à exclure (56:155/6) et le jeu à 4 rangées est presque certainement né dans ce continent, car il n'est signalé nulle part en dehors. Quoi qu'il en soit, il semble exclu que des jeux si hautement similaires parfois jusque dans les petits détails soient d'invention et de développement spontanés et indépendants à des endroits aussi éloignés les uns des autres que la Mongolie et l'Ethiopie.

Distribution géographique.

L'existence, actuelle ou passée, des "*jeux de type Mankala*" est attestée pour les pays suivants :

- en Asie : Turquie, Syrie, Jordanie, Arabie Séoudite, Inde, Iles Maldives, Bangladesh, Ceylan, Malaisie, Thaïlande, Vietnam, Mongolie, Indonésie, Philippines, Iles Marianne. Leur existence prétendue en Iracq, Iran, Pakistan et Chine n'a pas encore pu être vérifiée;
- en Afrique : Egypte, Soudan, Mauritanie, Iles Cap Verde, Iles Comores, Madagascar; tous les pays de l'Afrique noire sub-saharienne sauf le Botswana, le Lesotho et le Ngwane;
- en Amérique (le résultat de la traite des esclaves africains) : Brésil, Guyane, Surinam, Antilles, Haïti et certaines communautés noires ou arabes des Etats-Unis.

En outre, des versions manufacturées à l'échelle commerciale avaient déjà paru aux Etats-Unis et en Grande-Bretagne avant la fin du siècle passé. Pendant ce siècle des variantes de Mankala, les moins chères en carton ou en plastique, les plus luxueuses en bois poli, ont été fabriquées en Amérique et en plusieurs pays de l'Europe Occidentale.

En Asie, en Amérique, en Afrique Occidentale, Cameroun et Gabon et en Egypte, seul le "*tablier à 2 rangées*" est utilisé; en Afrique du Sud, Rhodésie, Namibie, Angola (?), Zambie, Malawi et Ouganda, seul le "*tablier à 4 rangées*"; dans les autres pays d'Afrique on trouve un mélange de types. "*Les tabliers à 3 rangées*" sont le monopole de l'Ethiopie et de certaines régions limitrophes.

Il arrive que deux tabliers distincts co-existent au sein d'une même tribu, ou que plusieurs jeux différents y sont joués sur un même tablier. Celles-ci sont des données précieuses pour le chercheur de routes de transmission.

A. JEUX A 2 RANGÉES

AO.1.1. Les jeux à 2 rangées ont la distribution géographique la plus vaste. Ce sont les seuls connus en Asie, l'ouest et le nord-est de l'Afrique et en Amérique, où ils furent introduits par des esclaves noirs à l'époque de la traite. Ils co-existent dans plusieurs pays de l'Afrique Centrale et de l'Afrique de l'Est avec les jeux à 4 rangées.

.2. Bien que le nombre de cases par rangée puisse éventuellement avoir une signification sur le plan ethnologique, elle n'en a guère sur celui du jeu même. Si nous laissons cette considération de côté, nous pouvons ramener les tabliers à 2 rangées à 4 types :

0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0

(I)

0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0

(II)

0 0 0 0 0
0 0 0
0 0 0 0 0

(III)

0 0 0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0 0 0

(IV)

Dans certains cas plusieurs types de jeu peuvent être joués sur un même tablier.

.3. Commentons la disposition des cases dans certains tabliers

- les cases de bout dans le tablier II peuvent être fonctionnelles - c'est-à-dire les joueurs y sèment leurs graines comme dans toute autre case - ou de simple dépôt pour les graines capturées à l'adversaire. Dans le premier cas ces cases jouissent d'habitude de certains avantages (exclusion à la possibilité de capture, etc.);
- les tabliers III et IV comportent des cases de bout ayant des avantages comme ceux que nous venons de signaler et un ou deux dépôts centraux qui ne servent qu'à conserver les gains. Dans le cas du tablier III les deux joueurs déposent les graines hors-jeu dans le même dépôt, ce qui signifie que la quantité des gains en elle-même ne peut pas avoir une influence décisive sur le résultat final. Dans le cas du tablier IV les dépôts sont individuels;
- le tablier I ne contient pas de case de bout. Pourtant des graines sont capturées, mais on les garde soit dans une main, soit à même le sol à côté du tablier.

.4. Au Zaïre, où les jeux à 2 rangées sont actuellement minoritaires, seuls les tabliers des types II et III sont utilisés. Les tabliers de type I sont courants dans le nord-est de l'Afrique (Égypte et Soudan, Éthiopie et Kenya) et en Afrique Occidentale, souvent à côté de tabliers de type II. Les tabliers de type IV sont caractéristiques de Ceylan et du sud de l'Inde. Le tablier utilisé par la tribu Manga (Haut-Zaïre; voir A3.1) est unique dans les annales de l'ethnographie.

AO.2.1. Dans presque tous les jeux à 2 rangées connus, chaque joueur est propriétaire d'une rangée et éventuellement d'une des cases de bout, toujours celle qui suit la dernière de ses cases alignées dans la direction du jeu. Les joueurs font tous les deux le tour du tablier entier, sauf que dans certains jeux (p.ex. Banga batikuliyo des Avungara (voir A4) les joueurs omettent de semer dans la tête (case de bout) de l'adversaire. Le jeu de Mbelele des Manga est caractéristique à cet égard aussi.

.2. Quatre principes de prise sont appliqués au Zaïre :

- a) la capture de graines dès qu'on a complété un total donné dans une case avec la dernière graine d'une semaille (p.ex. Banga; A1.2.5)
- b) la fermeture de cases de l'adversaire dans des conditions analogues, ce qui entraîne une déperdition des forces de celui-ci (p.ex. Deka/Mbele; A2/1.2.5)(1)
- c) la capture de graines situées dans la case faisant face à une de ses propres cases vides où le joueur vient de déposer sa dernière graine en main (p.ex. Mbelele; A3.2.3)
- d) accumulation de graines dans la tête (p.ex. Banga batikuliyo; A4.2.7)(1).

.3. En considération de leur durée plus courte les jeux à 2 rangées sont généralement joués en séries.

A1. Le jeu de Banga (Zande; Haut-Zaïre).

A1.0.1. Plusieurs "jeux de type Mankala" sont connus des peuples communément appelés Zande (Barambo, Bandia, Zande, etc.); à l'origine cependant c'étaient des jeux nobles réservés aux Avungara, le groupe dominant.

.2. Dans cette région le jeu à 4 rangées est le plus souvent appelé Mangola ou une variante de ce nom, comme les jeux semblables de la frontière Soudan/Ethiopie, tandis que les jeux à 2 rangées sont connus sous le nom de Banga. La situation est pourtant loin d'être claire, car Larkin (53:27) nous signale un jeu Zande à 4 rangées de 16 cases auquel il donne le nom de Banya, tandis que de Calonne-Beaufaict (3:166) appelle indifféremment Mangura (= Mangola) et Mbeli un jeu à 2 rangées. Banga est aussi le nom de l'arbre qui fournit les graines utilisées, et de ces graines elles-mêmes.

.3. Il convient ici d'ajouter un mot sur les "kisolo ya mungu" du nord-est du Zaïre décrits par Costermans (9:154/66) et de Calonne (3:161/6). Ceux-ci ne sont plus - ou n'ont peut-être jamais été - utilisés pour le jeu, bien qu'ils correspondent dans leur forme au tablier de Banga. Ces deux auteurs sont d'accord pour supposer une utilisation de ces cupules antérieure à celle de jeu; Costermans les croit formées par le concassage de noix palmistes, de Calonne par le broyage du manioc. Ceci nous semble possible pour les cupules non alignées mais peu plausible pour les "tabliers". Les natifs des alentours ignorent tout de l'origine et de l'usage de ces "tabliers" et les attribuent à un personnage légendaire. Dans au moins un cas ils appartiennent à un complexe de rochers vénérés par la population locale et considérés comme favorables à une chasse fructueuse et à une pluie abondante, ce qui rappelle les "kisolo ya mungu" à 4 rangées de l'Ouganda (34:97). Le nom donné à ces cupules, aux alignées et aux non alignées, est Mangura, nom qui ressemble à celui du jeu Mangola. On pourrait se poser la question de savoir si le jeu a emprunté le nom des cupules ou l'inverse. Or, Mangola = Mankala, qui dérive du verbe arabe "naqala" = déplacer, évoquant le mouvement des billes pendant le jeu, ce qui laisserait supposer que les cupules ont pris le nom, importé, du jeu.

(1) Ici les termes "prises" ou "captures" ne semblent guère adaptés.

A1.1. "Matériel du jeu": Le tablier du jeu de Banga se distingue de celui d'Embeli (voir A2) par l'absence de la grande case-dépôt au centre et par la position de ses cases de bout, qui d'ailleurs n'ont aucun rôle actif dans le jeu et ne servent qu'à contenir les gains de chaque joueur (voir fig. 1). Le nombre de cases dans chaque rangée peut varier :

```

      0 0 0 0 0 0 0 0 0
    0 0 0 0 0 0 0 0 0
  
```

(fig. 1)

- un informateur de Poko parlait d'un tablier à 2 rangées de 4 cases; à part les tabliers en bois, les Zande en font dans un petit tertre de terre battue sous la toiture de leur tribunal; la surface du "tablier" est faite en argile et ornée de scènes du jeu;
- les cases sous forme de "kisolo ya mungu", signalées par de Calonne sont au nombre de 7 par rangée et sont accompagnées de deux cases supplémentaires, dont une située de chaque côté du tablier (voir fig. 2). L'utilisation de ces deux cases est inconnue.

```

      0 0 0 0 0 0 0 0 0
    0 0 0 0 0 0 0 0 0
  
```

(fig. 2)

- Czekanowski esquisse un tablier en argile ayant également 2 rangées de 7 cases, mais sans les deux supplémentaires (10:11,220) qui servent au jeu de Banga.
- Schweinfurth (17:11,29) illustre un joli tablier Zande (Niam-Niam selon lui) en bois, reproduit ici (fig. 2a) et qui par ses cases individuellement sculptées en forme de cupules rappelle étrangement certains tabliers de l'Afrique Occidentale; ce tablier comporte 2 rangées de 8 cases. Le jeu s'appellerait Mungala.



(fig. 2a)

A1.2. Règles du jeu (selon Czekanowski)

1. Au départ 4 graines sont disposées dans chaque case; celles de bout sont laissées vides et ne reçoivent pas de graines au cours des semailles. Un de nos informateurs de Poko prétend pourtant que ces deux cases reçoivent le même nombre de graines que les autres et qu'elles sont traitées de la même manière au cours du jeu.
2. On joue dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre, partant de n'importe quelle case.
3. Si la dernière graine tombe dans une case occupée, toutes les graines qui s'y trouvent sont ramassées et semées à leur tour.
4. Si la dernière graine tombe dans une case vide, le joueur dort et passe la main.
5. Si un joueur porte à 4 le nombre de graines dans une case en y versant la dernière graine d'une semaille, il "mange" les 4 graines et les dépose dans sa case de bout (celle à sa droite). Son tour cesse. On dit "Banga babiama" (= le Banga est au complet). Il paraît que les captures peuvent s'effectuer de l'un ou de l'autre côté du

tablier. Il n'est pas question de fermer ces cases comme dans les *jeux du groupe Embeli*.

6. Il est permis de jouer une graine unique.
7. On cesse de jouer quand il n'y a plus aucune possibilité de prise.
8. A la fin de chaque partie - car on en joue toute une série - les joueurs redistribuent les graines se trouvant dans leurs cases-dépôts ainsi que celles qui restent dans leurs rangées respectives en raison de 4 par cases à partir de la droite. Le gagnant en aura de trop, le perdant ne pourra pas remplir toutes ses cases. Malheureusement il n'est pas clair dans le texte de Czekanowski si
 - a) les cases incomplètes du perdant sont fermées pour la partie suivante laissant l'excédent dans le dépôt du gagnant (comme dans les jeux de l'Asie), ou si
 - b) elles sont cédées au gagnant (comme c'est fréquemment le cas en Ethiopie) ou encore si
 - c) on repart comme au début de la première partie ayant tout simplement tenu compte du score (comme en Egypte). Notre informateur nous a signalé la manière b).

A1.5. Distribution des traits.

1. Le principe de capture de ce jeu est largement appliqué en Afrique, bien qu'avec une modification : à part les groupes de 4 graines formés par la dernière graine de chaque semaille et qui reviennent au joueur, chaque joueur prend de pareils groupes qui se forment au cours de chaque semaille dans les cases de sa rangée. Sous cette forme ce jeu est connu en Afrique Occidentale (Mali, Nigéria, Ghana, Togo; chez les Mbum du nord du Cameroun et les Lakka du sud du Tchad; et ensuite en plusieurs régions de l'Ethiopie jusqu'en Somalie). Schweinfurth mentionne le fait que les Nubiens jouent sur une planche semblable à celle des Zande mais sans cases de bout, et il semble bien possible que le jeu lui aussi soit le même. Cependant les données ethnographiques pour toute la région située entre le Tchad et le Nil sont si pauvres que le couloir de pénétration à travers l'Afrique apparemment formée par la distribution de cette forme de Mankala doit rester pour l'instant hypothétique.
2. Bien que les autres jeux africains de ce type comportent une modification, le jeu décrit par Czekanowski est identique à celui pratiqué en différentes régions de l'Indonésie, où au moins trois sources ethnographiques attestent de son existence. Un autre jeu Zande, le Banga Batikuliyo (voir A4) fournira encore des preuves d'un contact culturel avec l'Indonésie.
3. On remarquera une certaine similitude entre le principe de capture du *jeu de Banga* et celui des *jeux d'Embeli, Ambala*, etc. (voir A2). Dans les deux cas, la prise est provoquée, bien que de façon radicalement différente, par un groupe de 4 graines formée par la dernière d'une semaille. Ces deux façons ressemblent à leur tour à celle très courante en Ethiopie et en Afrique de l'Est où la case est capturée (Cf. Ambala, Deka, etc.) mais pas fermée, et les graines continuent de s'y accumuler jusqu'à la fin de la partie. Cette dernière façon n'a pas de représentant connu au Zaïre.

A2. Jeux du groupe Deka/Embeli.

A2.0. Les *jeux à 2 rangées* les plus répandus au Zaïre sont d'une seule espèce. Il s'agit du Deka des Yombe (1), Boma, Nyanga, Ntandu et d'autres tribus du Bas-Zaïre (entre Kasangulu et l'Océan) et des jeux de certaines tribus du centre du Haut-Zaïre : Ambala des Bali (Bafwasende), Nambayi des Popoi (Panga, zone de Banalia), Embeli des Boa (Buta, etc.), et Imbelece des Genya (Kisangani).

Pour chaque groupe nous possédons une seule source bibliographique: Klepzig pour le Bas-Zaïre et Halkin & Viaene pour les Boa. Klepzig, dont l'oeuvre est consacrée uniquement aux jeux d'enfants, donne à la page 182 une description incomplète du *jeu de Kanga* des Nseke (Congo-Brazzaville) et des Sundi, et mentionne à la page 305 le Deka des Nyanga, mais sans en préciser les règles de façon utile.

A2.1. Au Bas-Zaïre on joue le plus fréquemment à même le sol dans des trous creusés à l'aide p.ex. d'une carapace d'escargot. L'emploi d'un tablier en bois fait plutôt exception. Chez les Yombe le *tablier* comporte 12 cases et une case plus grande au centre, disposées de la manière suivante :

```

0 0 0 0 0
0    0
0 0 0 0 0

```

Un de nos informateurs a signalé pour les Nyanga un tablier de 14 cases, chaque rangée en contenant 6 au lieu de 5, fait qui fut apparemment confirmé par Klepzig.

Dans la région du Haut-Zaïre les rangées sont plus longues : chez les Popoi et Genya elles comptent 8 cases, chez les Bali et Boa 10. Halkin & Viaene précisent que les Boa jouent souvent dans un petit tertre en terre battue construit sous le "nde", toiture qui couvre le lieu de rencontre des hommes (cf. chez les Zande, A1.1).

Au Bas-Zaïre des noyaux de noix palmistes servent de pions lorsqu'on joue dans le sol, des graines "nkandi" lorsqu'on joue sur un tablier en bois. Dans le Haut-Zaïre ce sont plutôt les graines de l'arbre "pictantus makombo" (= ngola).

A2.2. Pour énoncer les règles nous nous sommes tenus au jeu de Deka des Yombe :

1. Au départ 2 graines sont placées dans chaque case, à l'exception du dépôt au centre.
2. Il n'y a pas d'ouverture spéciale : chaque joueur ramasse à son tour toutes les graines d'une case choisie de sa propre rangée et les sème dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre.
3. Si la dernière graine d'une semaille tombe dans une case occupée appartenant au joueur, ou dans une case de l'adversaire contenant déjà 1 ou plus de 2 graines, le joueur ramasse le tout et continue en les égrenant.

(1) Van Overbergh ("Les Mayombe", 1907, p. 95) prétend : "Ils n'ont ni jeux ni lutte". Ils ont dû lui paraître particulièrement sous-développés !

4. Si la dernière graine en main tombe dans une case vide, le joueur dort et passe la main.
5. Si par contre elle tombe dans une case de l'adversaire qui en contient déjà 2 autres, le joueur ramasse les 3 graines et ferme cette case à l'aide d'un papier, d'une feuille, etc. Puis il sème les 3 graines à partir de la case suivante. Plusieurs cases peuvent être fermées au cours d'une même partie, voire d'un même tour.
6. Quand un joueur arrive au cours d'une semaille à une case fermée de sa propre rangée il la saute et continue à semer à partir de la case suivante.
7. Si par contre il arrive à une case analogue chez l'adversaire, il doit verser une graine dans le dépôt central avant de sauter. S'il s'agit de la dernière graine de la semaille, il passe la main.
8. Les deux cases de bout, appelées "nti" (= tête), ne peuvent pas être fermées.
9. Il est permis de jouer une graine unique.
10. Aura perdu le joueur qui ne possède aucune graine lorsque son tour est venu de jouer. Une victoire sur un adversaire qui n'a fermé aucune case en vaut deux.
11. Le fait que dans ces jeux il n'y ait ni captures ni gains, dans le sens strict des termes, mais plutôt des forfaits qui sont versés dans un même dépôt leur donne leur cachet distinctif et a comme effet que la victoire est fonction de la disposition finale des graines et non d'un calcul quelconque de gains.

Variantes.

- A2.2. Bas-Zaïre : on peut également disposer 1 graine par case au départ; dans ce cas on ferme une case lorsque la dernière graine d'une semaille y trouve une seule autre, c'est-à-dire quand le total des graines y est amené à 2. Le jeu ainsi joué est de plus courte durée.
- A2.3. Nyanga; Bas-Zaïre : chaque rangée peut contenir 6 cases au lieu de 5.
- A2.4. Popoi; Haut-Zaïre : chaque rangée contient 8 cases. 3 graines sont disposées dans chaque case au départ; les cases de bout restent vides. Une case est fermée quand la dernière graine d'une semaille de l'adversaire y porte le total des graines à 4.
- A2.5. Bali; Haut-Zaïre : chaque rangée contient 10 cases. 4 graines sont disposées dans chaque case au départ, mais les cases de bout sont laissées vides. Une case est fermée quand son contenu est porté à 4 par la dernière graine d'une semaille.
- A2.6. Boa; Haut-Zaïre : Halkin & Viaene prétendent qu'il n'est pas permis de jouer une graine unique (12:452). Ils ne disent pas que les cases de bout sont laissées vides au départ, notamment comme le jeu Bali.
- A2.7. Genya; Haut-Zaïre : chaque rangée contient 6 cases. Toutes les cases, sauf le dépôt central, contiennent 3 graines au départ. Les cases de bout, tout comme les autres, peuvent être fermées quand l'adversaire y dépose sa dernière bille pour faire un total de 4 (contraster A2/1.2.8). Ce qui distingue le *jeu d'Imbelece* n'est pas une différence importante dans ces règles, mais la com-

position de son *tablier* : chaque joueur possède deux cases de bout, comme dans la fig. 3 :

```

0 0 0 0 0 0
0 0      0 0
0 0 0 0 0 0

```

(fig.3)

Le semis suit l'ordre de l'alphabet dans la fig. 4 :

```

f e d c b a
g h      H G
A B C D E F

```

(fig.4)

Arrivé à H le joueur continue à semer à partir de la case a dans la rangée opposée; après f il sème en g et h avant de continuer à partir de A, et ainsi de suite.

A2.3. Terminologie (groupe Deka/Embeli).

Il existe un parallélisme étroit sur ce plan entre le Bas-Zaïre et le Haut-Zaïre. Dans chaque cas les différents mouvements du jeu sont comparés aux stades d'un mariage :

1. Le joueur Nyanga, lorsqu'il verse, au cours de son semis, une seconde bille dans une case de son adversaire préparant ainsi une prise à son prochain passage, parle de "ku-bika ndumba" (= préparer une fille, sous-entendu au mariage); lorsqu'il complète un groupe de 3 en terminant son semis et qu'il ferme la case, ceci se dit "ku-ela ndumba" (= épouser une fille); verser une graine au dépôt lors de son passage par une case fermée de l'adversaire se dit "kufuta longo" (= payer la dot). Les Yombe disent pour ce dernier cas "kita lengo", qui a le même sens sauf que "kita" exprime l'idée de commerce; pour le reste les termes Yombe sont les mêmes.

Nos informateurs ont également appelé "mère" les cases de bout, ce qui paraît logique du fait qu'on ne peut pas épouser la mère d'une famille (cf. A2/1.2.8). Klepzig cependant appelle "ngudi" (= mère) la première case de gauche de chaque joueur (A, a), ce qui a aussi sa part de logique, car ces cases sont d'une importance stratégique égale à celle d'une mère de famille : perdre sa case de gauche est un grand désavantage, car l'adversaire versera dorénavant les graines normalement destinées à cette case dans le dépôt central au lieu d'en enrichir le propriétaire de la rangée, handicap grave pour celui-ci vers la fin de la partie quand il aura perdu, s'il n'a pas de graines disponibles (A2/1.2.10).

2. Chez les Popoi le joueur de Nambayi qui laisse 3 graines dans une case de l'adversaire préparant ainsi une prise éventuelle au cours de son prochain tour dit "Mange tu ne ngwado to ndende" (= j'ai mis une fille en réserve), ceci se rapporte à la coutume courante en Afrique, par laquelle l'aspirant à la main d'une fille apporte un cadeau aux parents de celle-ci pour se la réserver. On dit en Lingala "ko-kanga lopango" (= clôturer la parcelle). Créer un groupe de 4 dans une case en y déposant sa dernière graine en main se dit "Mango gi nandro ne" (= j'ai épousé cette femme-là). Quand une graine est versée au centre lors du passage par une case fermée le versant dit "Mango ho imba ata ndro ne" (= je donne la dot pour cette femme-là).

3. Chez les Genya (1) les graines peuvent être appelées des "*garçons*" (maana a moome) ou des *adolescents* (maana a leemba). Distribuer les graines se dit "koenda" (= marcher, fréquenter les filles comme le font les garçons le soir). Compléter les 4 graines se dit "kosonga moseka" (= épouser une fille) ou "koiija moseka" (= tuer une fille : elle n'est plus fille, mais femme). Le terme "moakali" (= femme nouvellement mariée qui reste chez son mari sans sortir) peut remplacer "moseka". Verser des graines dans le dépôt du centre peut se dire "ko-onngesa moakali moleli" (= déposer de la nourriture pour "moakali").

La case d'extrême gauche (A, a) s'appelle "ikpaoko" (= une fille respectée, privilégiée et qui est mariée moyennant une dot supérieure à la moyenne). Épouser "ikpaoko" donne à son futur mari un certain prestige. Dans le jeu, fermer la ou les cases de gauche de son adversaire est un coup réussi.

4. Le jeu *Boa* : Halkin & Viaene parlent de "*faire une femme*" dans la ligne de combat de l'autre, ainsi mettant hors combat un homme. Leur terminologie incomplète laisse supposer que les *Boa* emploient des termes analogues à ceux des autres mais que les auteurs n'ont pas su parfaitement interpréter.

5. Klepzig donne une terminologie moins imagée pour le jeu des *Nseke* (Bas-Zaïre) :

- "Kanga", qui est aussi le nom du jeu, signifie "ferme !" et se dit lorsqu'un joueur crée un groupe de 2 chez son adversaire avec sa dernière graine en main;
- verser une graine à la banque centrale se dit simplement "ku-futa mpako" (= payer une taxe);
- perdre une partie sans avoir fermé une seule case de l'adversaire se dit "mumputa" et compte 12 points au lieu d'un seul point pour une victoire normale, "kopa". Se venger en infligeant à son tour cette défaite à l'autre se dit faire le "munkula", mais aucune signification n'est donnée pour ces expressions. La première semble être apparentée à l'expression "bèki mpwèta" (= il a été pressé du verbe "bweta" signifiant "*presser, palper*") que nous avons récolté chez les Yombe, mais qui compte pour une double victoire et non pour 12.

Le manque de toute terminologie imagée chez cet auteur peut sans doute s'expliquer du fait qu'il ne s'est penché que sur les jeux des enfants; or, ceux-ci ne trouveraient guère appropriée à leur jeu cette terminologie de mariage, de dot, etc. Ajoutons que le *Deka* n'est nullement jeu d'enfants, mais plutôt d'hommes et même de vieillards; les enfants ne font qu'imiter leurs aînés.

A2.5. Distribution des traits.

1. La distribution géographique de ce groupe est quelque peu surprenante : les *Bali* sont un peuple Bantu, les *Popoi* un peuple soudanais, et ni l'un ni l'autre n'est bien placé pour avoir eu des contacts culturels avec le Bas-Zaïre. Nous n'avons d'ailleurs déceler aucune trace de jeux de ce type entre Kinshasa et Kisangani. Pourtant la similitude

(1) Nous devons les informations suivantes à M. André Droogers.

ne peut être niée et paraît renforcée, du fait que la même terminologie est employée dans les deux régions et que ce type de jeu n'est signalé nulle part ailleurs en Afrique.

2. Comme nous l'avons remarqué pour le *jeu de Banga* (A1.5.1) les prises sont provoquées ici, comme dans beaucoup de jeux de l'Ouest et de l'Est africains et d'Asie, par la formation de groupes de 4 - plus rarement d'un autre nombre - avec la dernière graine en main, bien que la manière de profiter de cette capture soit particulière.

3. La formation de tels groupes a donc une signification pour bien des peuples qui est reflétée dans la terminologie. En Mongolie (57:14/7) tout comme en Ethiopie, former un tel groupe symbolise la naissance d'un veau (au cas où ces graines sont mises de côté comme les grains du joueur), ou, au Soudan (51:143) et en Ethiopie (54:167), la naissance d'une fille (au cas où la case est capturée et taxée); dans le second cas le nouveau propriétaire de cette case est considéré avoir "nourri" sa fille à chaque semaille successive lorsque sa dernière graine y tombe. Cette expression rappelle celle des *Genya* (A2.3.3). Que la terminologie fasse état de vaches ou de filles, le symbolisme est celui de la fertilité; et le mariage qui fournit la terminologie des jeux du groupe *Deka/Embeli* n'est que précurseur de la fertilité. Ainsi nous voyons que l'association *Mankala/fertilité* est largement répandue (voir notre article n°62 de la bibliographie).

4. Les noms *Nambayi*, *Embeli*, *Ambala*, etc. sont des variantes de *Mbili*, *Mbele* des tribus installées plus au nord et à l'est (voir aussi le *Mbelele* des *Manga*). Ils sont souvent liés à la fève de l'arbre "*pictantus makombo*" dans les régions forestières.

5. Par la disposition de ses cases le *tablier des jeux du Bas-Zaïre* ressemble à celui du *jeu de Pallanguli* de Ceylan et du sud de l'Inde (voir A0.1.2-4).

6. La manière de semer du *jeu Genya* rappelle celle des *jeux à 3 rangées de l'Ethiopie* (54:163ff), à tel point que l'on peut se demander si l'*Imbelece* n'est pas au fond un jeu à 3 rangées. Après tout, quel est le rôle des 4 cases intercalées ? Elles ne sont pas spécialement stratégiques - ce sont plutôt les cases de gauche qui ont cette valeur - et elles peuvent être fermées comme toute autre case. A quoi servent-elles alors ? Il nous semble que l'*Imbelece* a hérité d'un matériel dont le sens exact est perdu.

A3. Le jeu de Mbelele (*Manga*; Haut-Zaïre).

A3.0. Les *Manga* (*Mba*) sont un peuple soudanais qui vit directement au nord de Kisangani. Ils occupent la route Kisangani-Buta entre les km. 17 et 118 (près de Banalia). Ils constituent le saillant situé le plus au sud de tous les peuples soudanais du Zaïre.

A3.1. Le *jeu de Mbelele* est un des plus singuliers de toute l'Afrique. Leur planche de jeu - et ici les mots "*tablier*" ou "*tableau*" semblent déplacés - consiste en un morceau peu taillé de bois très léger de l'arbre "*kombo-kombo*" d'environ un mètre de long dans lequel sont brûlées (et non sculptées) 36 cases disposées comme suit :

```

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

```

(fig. 5)

Les cases sont nettement moins grandes que celles des jeux à 4 rangées, car il est rare qu'une seule case contienne un nombre élevé de graines. Chaque joueur est le propriétaire de la rangée la plus proche de lui, de la case de bout à sa droite et de celle intercalée entre les 2ème et 3ème paires à sa gauche; ces deux cases s'appellent ses "teka" (pas d'autre sens). Une planche pareille se trouve depuis 1975 au Musée National à Kinshasa (objet 75.115.1).

A3.2. Règles du jeu.

1. Au départ 3 graines sont disposées dans chaque case, y compris les "teka".
2. Le sens du jeu est au choix, mais arrivé au bout de sa propre rangée on rebrousse chemin au lieu d'entrer dans la rangée de l'adversaire. Les deux "teka" sont incluses dans la semaille qui suit l'ordre de l'alphabet dans la fig. 5 :

r q p C o n m l k j i h g f e d c b a R
A B C D E F G H I J K L M N O c P Q R

(fig. 5)

3. On effectue des captures en terminant sa semaille dans une case vide de sa propre rangée et en mangeant les graines, que contient éventuellement la case de l'adversaire située immédiatement en face. Après une capture le joueur dort et passe la main.
4. Au cas où l'on termine sa semaille dans une des deux "teka" (c ou r; C ou R) ce sont les graines de la "teka" ennemie correspondante qui sont mangées. Ainsi, si X pose sa dernière graine en C il mange le contenu de c.
5. Les graines capturées sont mises de côté hors jeu. Il n'est pas nécessaire de tenir séparés les gains des deux joueurs.
6. On peut jouer une seule graine; celle-ci ne pourra cependant capturer plus d'une graine unique de l'adversaire.
7. Si la dernière graine d'une semaille tombe dans une case déjà occupée, toutes les graines qui s'y trouvent sont à leur tour semées, et obligatoirement dans le même sens.
8. Bien qu'un joueur puisse semer, p.ex. 4 graines de p en q, r, q et de retour en p (maintenant vide) pour obtenir le droit de manger en face (en B), il n'est pas permis d'effectuer un mouvement semblable avec 2 graines à partir de q pour revenir manger en face de q.
9. Une graine unique se trouvant dans la case derrière celle choisie pour un nouveau mouvement (compte tenu du sens de ce mouvement) s'appelle "kiba" (pas d'autre sens); une fois la dernière graine de cette semaille déposée, le joueur a le droit de revenir chercher le "kiba" pour le déposer dans la case suivant la dernière ayant reçu une graine, afin de réaliser une capture plus profitable.
10. Le but du jeu est de vider la rangée de l'adversaire.
11. Une seule partie ne dure pas d'habitude très longtemps et il est par conséquent usuel de jouer une série de parties avant de juger du gagnant.

Nous pouvons illustrer certaines de ces règles en nous référant à la fig. 6.

..... 2 0 3 0
...1 2 0 1 0 3 0 1

(fig. 6)

Si c'est à X de jouer, celui-ci peut p.ex. déplacer sa graine unique de L en M, semer les 3 en M jusqu'en P; les 4 en P seront égrenées en Q, R, Q et de nouveau en P, restée vide; X accapare les 3 graines en b. Si, par contre, Y doit jouer, il a le choix de deux manoeuvres : il peut semer les 2ème en d et c, ce qui lui donne le droit de manger le contenu éventuel de C; ou bien il peut semer les 3b en a, b et c avec le même résultat.

A3.3. Terminologie.

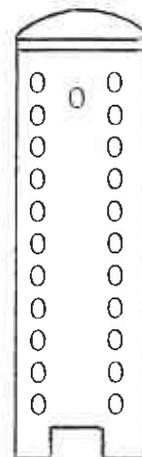
Une bille, ainsi que le jeu tout entier, s'appelle "mbelele" (pluriel : "mbelese"), ceci étant le nom (= "ngola" en lingala) de la graine la plus fréquemment employée pour le jeu. La planche s'appelle "mbele papa" ("papa" = planche). Nous n'avons pu déceler de signification dans un contexte non-ludique pour les termes "kiba" et "teka".

A3.4. Ce jeu ancestral est en perte de vitesse devant le jeu "*standardisé*" de Mangola à 4 rangées de 8 cases, et bien sûr devant les jeux de dames et de cartes. Peu de jeunes s'y adonnent, bien que beaucoup en connaissent encore du moins les rudiments.

A3.5. Distribution des traits.

A3.5.0. Le jeu de Mbelele, vu dans son entiereté, est unique. Certains de ses traits peuvent pourtant être repérés dans d'autres jeux :

1. Des *cases de bout* situées entre les deux rangées et dépassant le niveau de la dernière paire des *cases alignées* (R, r) sont caractéristiques de nombreux *tabliers d'Asie, d'Afrique et d'Amérique*. L'existence d'autres *cases intercalées* entre les deux rangées mais à l'intérieur du tablier (C, c) n'est signalée nulle part ailleurs dans le contexte ludique. Seule une stèle phallique verticale découverte en Ethiopie (1) porte des cupules ainsi disposées (voir la fig. 7) et il paraît douteux que cette stèle ait servi de tablier de jeu.



(fig. 7)

Bien qu'elle ne puisse guère nous être utile dans une étude de formes ludiques, elle pourrait pourtant bien être un élément de

(1) Illustrée par Jensen, A.J. : Im Lande der Gada, Stuttgart, 1936, 204/7.

prime importance dans l'étude du rapport entre la religion et le jeu. Ce n'est d'ailleurs pas le seul lien entre le jeu *Manga* et le *Mankala* d'Ethiopie.

2. Un seul autre jeu est signalé dans la littérature étudiée où chaque joueur sème uniquement dans son propre camp. Celui-ci est rapporté par Tessmann (49:164/5) sous le nom de "*dàn a lae*" (= compter) pour la tribu Bafia du Cameroun central. Le *tablier* utilisé compte 2 rangées de 5 cases; aucune mention n'est faite de cases de bout et son illustration à la page 165, bien qu'elle soit d'un tablier d'une autre tribu (les Basa des environs de Duala), n'en montre pas. Tessmann ne donne pas les règles complètes :
 - 5 graines par case au départ
 - les joueurs peuvent jouer dans les deux sens, mais uniquement dans leur propre camp
 - on mange toutes les graines se trouvant dans la case en face de celle où s'achève une semaille, que celle-ci soit vide ou occupée avant de recevoir la dernière graine, mais à condition que le nombre de graines ne dépasse pas 4
 - les graines capturées sont déposées dans la "dernière case" (= ?) du joueur.
3. Nous avons appris l'existence au Zaïre d'un autre jeu comprenant la même façon de semer et un principe apparenté de capture. Malheureusement les renseignements fournis sont imprécis. Ce jeu serait pratiqué par certaines tribus du groupe *Banda* dans le coin extrême nord-ouest du Zaïre et en République Centrafricaine. Le *tablier* comporterait, comme celui des *Manga*, 2 rangées de 16 cases - mais sans "*teka*" - plus une case plus grande à chaque bout.
4. Les conditions de prise du jeu de *Mbelele*, c'est-à-dire manger en face d'une case vide qui reçoit la dernière graine d'une semaille, ne se rencontre nulle part ailleurs au Zaïre pour les jeux à 2 rangées (bien que ce soient des conditions très courantes pour les jeux à 4 rangées - voir *les jeux du groupe Cela*). Dans d'autres pays cependant ces conditions sont extrêmement fréquentes : on les trouve sur la côte de l'Afrique Occidentale entre le Ghana et le Nigéria, en Egypte, Ethiopie, Somalie, Soudan, Kenya et Tanzanie, ainsi que dans certaines régions de Malaisie et d'Indonésie.
5. La prise de la "*teka*" correspondante (règle n°4) a un parallèle dans le jeu de *Pandi* de l'Etat de Mysore dans le sud de l'Inde (1). La façon générale d'effectuer des prises dans ce jeu est différente : comme dans le jeu de *Cisolo* des Luba un nouveau relais est enchaîné depuis la case suivant celle où est déposée la dernière graine d'une semaille, mais au cas où cette case est vide le joueur s'empare des graines se trouvant dans la case suivante. Si la dernière graine tombe en E et que F est vide, le joueur prend les graines se trouvant dans la case de bout R plus les graines de la case correspondante de l'autre bout, r (voir la fig. 8).

	f	e	d	c	b	a	
r	A	B	C	D	E	F	R

(fig. 8)

(1) Rohrbough, L. : Ancient Counting Games of Southern India, Delaware, Ohio, 1956.

6. La pratique de faire suivre la "kiba" (règle n°9- est également connue un peu partout en Ethiopie. Pankhurst (1971) la signale pour les jeux n°20, 31, 45, 60 et 76 de son inventaire. Cette graine unique est souvent comparée en Ethiopie à un veau suivant sa mère.
7. On reconnaît dans le nom "mbelele" les noms réservés par certaines tribus du nord-est du Zaïre à d'autres formes de Mankala : mbili (Lugbara); mbele (Logo); nembele (Ngbele de Gata, Ngbetu); embeli (Boa); ambala (Bali); imbelece (Genya); nambayi (Popoi). Il est intéressant de noter dans ce contexte que le même nom franchit les frontières ethniques et linguistiques (bantou-soudanais-nilotiques) et s'applique à des jeux totalement différents (à 2 rangées chez les Manga, Bali, Boa, Popoi et Genya; à 4 rangées dans les autres cas).

Ainsi, nous avons noté ici trois traits communs entre le *jeu Manga et certains jeux d'Ethiopie*, plus un quatrième entre le *jeu Manga et un jeu indien*, pays qui a une longue histoire de rapports culturels avec l'Ethiopie.

A4. Le jeu de Banga Batikulivo (Zande, Haut-Zaïre).

A4.0. Le sens du nom de ce jeu est "le Banga où l'on tombe dans sa propre tête"; les cases de bout sont appelées "liy", tête. Le même tablier est utilisé que pour le Banga Balili (A1).

A4.2. Les règles sont quelque peu insolites, mais puisqu'elles ont été confirmées indépendamment par deux informateurs, nous ne voyons pas de raison de mettre en doute leur exactitude :

1. 4 graines sont disposées dans chaque case, sauf dans les têtes.
2. On commence en ramassant les graines d'une case quelconque et en les égrenant normalement dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre. On sème dans sa propre tête mais jamais dans celle de l'adversaire.
3. Si la dernière graine en main tombe dans une case déjà occupée toutes les graines sont ramassées et semées à leur tour.
4. Si la dernière graine allait normalement tomber dans une case vide on saute celle-ci, ou celles-ci au cas où il y en a plusieurs en série, pour ramasser les graines de la case occupée suivante, ou pour dormir dans sa tête. Ce n'est que la dernière graine qui saute de cette façon; les autres sont égrenées tout à fait normalement dans les cases vides aussi bien que dans les occupées.
5. On ne dort pas en route mais uniquement dans sa tête.
6. Il est permis de jouer une graine unique.
7. Il n'y a ni captures ni gains; le seul but est de passer un maximum de fois par sa tête de manière à l'enrichir.
8. A l'épuisement des graines on compare le contenu des deux têtes.

A4.5. Distribution des traits.

Ce jeu a une distribution remarquable : sa caractéristique principale, la manière d'accumuler des graines dans les têtes, se retrouve dans le *jeu de Rath* de la tribu Shilluk (frontière Soudan/Ethiopie; 54:204), dans le *jeu de Bulto* en pays Borana (sud de l'Ethiopie; 54:195) et dans le *jeu de Congkak* de l'Indonésie (également connu en Ceylan et en Malaisie). Dans tous ces cas cette méthode de capture est combinée avec une autre.

B. JEUX A 4 RANGEES

B.O.1. Ceux-ci ne sont pas connus en dehors de l'Afrique, bien que certains auteurs leur attribuent une origine arabe (Ingrams, etc.). A l'intérieur de l'Afrique même leur distribution coïncide en grande partie avec celle des Bantu du Centre, de l'Est et du Sud. Cependant plusieurs tribus non-bantoues du nord du Zaïre et de l'Ouganda, du sud du Soudan et du Sud-Ouest Africain pratiquent ces formes tandis que certaines tribus bantoues de cette région gardent des jeux à 2 rangées.

B.O.2. Les tabliers à 4 rangées, ainsi que les règles de jeu, sont moins variés que ceux à 2 rangées. Dans tous les cas, chaque joueur - ou chaque équipe, puisqu'en certains endroits de l'Est et du Sud de l'Afrique on joue par équipes - en possède une moitié, c'est-à-dire 2 rangées, et ne fait le tour que de celles-ci, toujours dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre. Il s'en suit que toutes les prises dans ce type de jeu sont indirectes, c'est-à-dire le joueur n'effectue jamais de capture dans les cases où lui-même a semé ses billes.

B.O.3. Nous pouvons diviser les jeux à 4 rangées en deux grands types qui coïncident avec deux principes de capture :

- a) ceux où les gains sont réintroduits dans les cases du joueur, de sorte que le nombre de graines reste invariable à tout moment; dans ces jeux les prises s'effectuent d'en face d'une case déjà occupée qui reçoit la dernière graine;
- b) ceux où les gains sont mis de côté hors jeu, et où le nombre de graines diminue au fur et à mesure que la partie avance. Dans ces jeux les prises s'effectuent face à une case vide qui reçoit la dernière graine d'une semaille.

B.O.4. En général nous pouvons dire que les jeux de type a sont propres à la partie nord de l'Afrique de l'Est, et ceux de type b au sud. Il y a cependant quelques exceptions, par exemple *les jeux de Mbele* du nord-est du Zaïre (type b) et le *jeu de // Hus* (= un "dick" en langue hottentot) du Sud-Ouest Africain (type a).

- a) Jeux de type a (gains réintroduits).

B1. Jeux de la famille Sombi.

B1.0.1. Nous avons préféré distinguer le Sombi du Mangola, bien qu'il soit possible que les deux furent à l'origine un seul jeu (voir plus loin à B2.5). Cette distinction peut se justifier par les différences importantes de stratégie impliquées par la disparité des règles B1/1.2.2 et B2/1.2.1 et par le fait que certaines variantes semblent être courantes pour le Sombi et d'autres pour le Mangola.

B1.0.2. La distribution de ce jeu est vaste : Namibie (Sud-Ouest Africain), Zambie, l'est du Zaïre, Rwanda, Ouganda, le sud du Soudan jusqu'aux confins de l'Ethiopie. Au Zaïre il existe dans l'est du Shaba

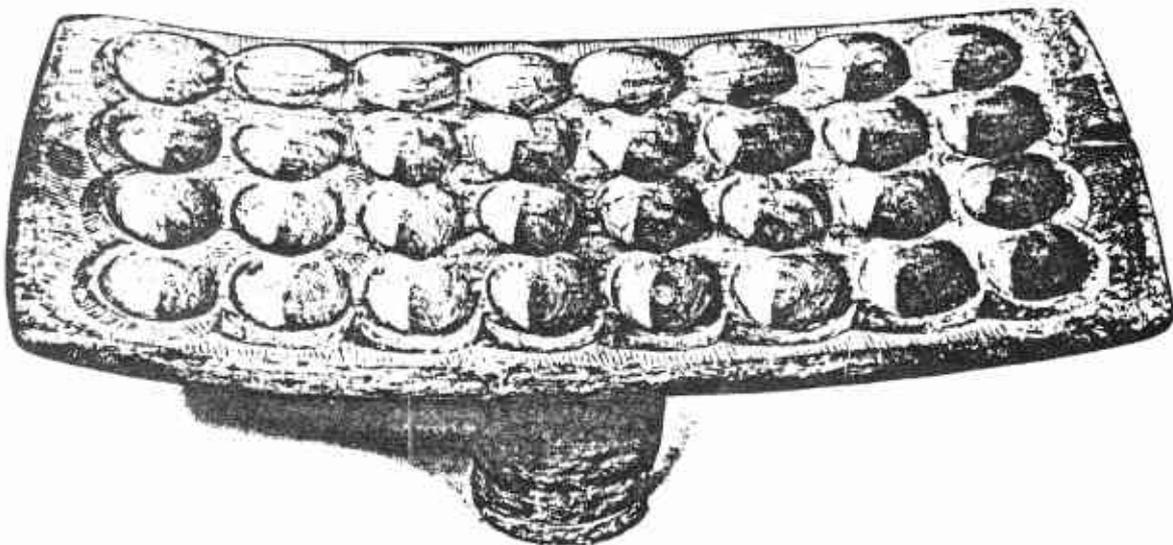
(souvent à côté du Kisolo Luba); à l'ouest sa frontière semble être le Fleuve Lualaba (Zaïre) qui sépare les Lega des Tetela et d'autres tribus; chez les Bangubangu du Maniema, il nous semble probable que le Sombi ait été évincé par le Bao ki-swahili amené par les Arabes au 19^{ème} siècle; dans le nord-ouest le Sombi fait frontière commune avec les jeux à 2 rangées du Haut-Zaïre (voir Deka/Embeli), et au nord, chez les Nande, avec le Mangola.

B1.0.5. Le groupe Sombi comprend :

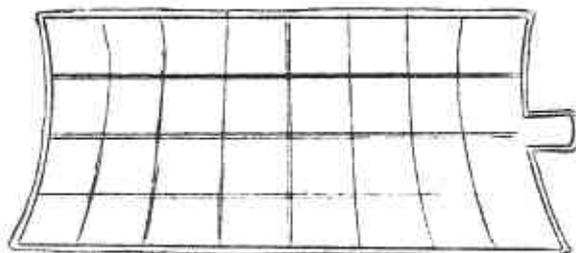
- le Kisumbi des Sanga
- le Kipangu des alentours de Pweto (Shaba)
- le Lusolo des Lega
- l'Igisoro (Kubuguza) des Rwanda
- le Mweso des Ganda
- le Nsumbi des Taabwa (Shaba)
- le Mucuba des Shi
- le Mutiteba des Hunde
- et encore d'autres.

B1.1. Matériel du jeu.

Au Shaba et au Maniema les tabliers sont plutôt massifs mais sans forme distinctive. Chez les Shi et Rwanda (ainsi que - pour un autre jeu - chez les Rundi, Ha, etc.), le tablier traditionnel est légèrement convexe, les cases sont rondes et leur bord au-dessus du niveau du reste du tablier, qui repose sur un piédestal rond (voir la fig. 9). Les tabliers des Ganda sont généralement plus petits et sans piédestal ; leurs cases sont carrées (voir la fig. 10). Il y a toujours 4 rangées et 8 cases par rangée. Les billes, toujours au nombre de 64, peuvent être des graines d'arbre ou, surtout au Rwanda, des cailloux (la forme des cases des tabliers Rwanda, etc., ressemble à celle des tabliers à 2 rangées des peuples pastoraux de l'Est Africain : elle représente probablement celle de kraals de bétail (cf. 33:189)).



(fig. 9)



(fig. 10)

B1.1.2. Règles du Sombi : Nous donnons ici les règles les plus simples telles qu'elles valent pour le Nsumbi des Taabwa (Shaba). Les formes plus compliquées seront traitées ultérieurement.

B1.1.2.1. On dispose au départ 2 billes par case. On ouvre le jeu en ramassant les 2 billes d'une case quelconque et en les égrenant normalement. La prise est interdite à tous les deux joueurs pendant leur premier tour.

2. Si la dernière bille en main tombe dans une case vide le joueur "dort" et passe la main; si elle tombe dans une case occupée mais face à laquelle aucune prise n'est possible, toutes les billes qui s'y trouvent sont ramassées et égrenées normalement.

3. Si la dernière bille tombe dans une case occupée de la rangée intérieure face à laquelle se trouvent deux cases occupées de l'adversaire, toutes les billes dans celles-ci sont "mangées" et réintroduites du côté du joueur à partir de la case où il a commencé la semaille précédente. Plusieurs prises sont possibles pendant un seul tour.

4. Il n'est pas permis de jouer une bille unique.

5. Est vaincu, celui qui n'a plus de cases contenant un minimum de 2 billes. Il est très rare qu'un joueur arrive à vider totalement le camp de son adversaire.

6. La fig. 11 peut illustrer ces règles :

Y	2	0	1	0	3	2	2	4	(fig. 11)
	1	2	2	0	1	3	1	0	
	3	2	0	2	3	4	2	0	
X	0	2	7	0	5	0	3	7	

Joueur X sème ses 7 billes à H, enchaîne des relais à O, B et E, arrive à K, mange 2 à c et 3 à n, les introduit chez lui à partir de F, arrive à J, mange 2 à b et 1 à o, les introduit chez lui à partir de F, arrive à H, sème ces 3 billes, enchaîne un relais à K (7 billes) et dort en B (vide). La position résultante est celle de la fig. 12 :

2	0	1	0	3	0	0	4	(fig. 12)
1	2	2	0	1	0	0	0	
5	1	2	4	5	0	6	4	
2	1	8	1	0	3	6	0	

Variantes.

B1.2. Lusolo (Lega; Kivu-Maniema): mêmes règles que pour le Sombi, sauf :

1. Une ouverture (muvungo) différente : à partir de la même disposition initiale (2 billes/case) un des joueurs ramasse les billes d'une case choisie et les égrène. Il lui est permis de manger un maximum de 3 fois pendant son premier tour. Ensuite l'autre joueur disposera

- 1 bille dans chacune de ses cases, prend le reste en main, et les introduit à partir d'une case de son choix. Pendant ce premier tour il peut manger 2 fois.
2. Si un joueur omet de capturer des billes de son adversaire lorsqu'il lui est permis de le faire, l'autre a le droit de mettre toutes les billes se trouvant dans une des deux cases négligées dans l'autre. Ainsi si X avait oublié de prendre $2c+3n$ (voir fig. 11) Y aurait eu le droit de mettre $3n$ en c ou $2c$ en n s'il croyait pouvoir en tirer profit.
 3. Certains Lega, frontaliers des Shi, pratiquent aussi le jeu à reculs de ces derniers (voir le jeu de Mucuba).

B1.2.4. Un jeu de Lusolo en miniature était un des objets qu'on montrait aux nouveaux initiés et était commenté des manières suivantes :

- a) "Pour celui qui ne compte pas, le Lusolo a fait perdre son enjeu"; c'est-à-dire qu'un initié qui ne suit pas les règles et les coutumes du "bwami" ne vaut rien;
- b) "Un enfant, c'est une pirogue; vous le taillez et il vous amènera à l'autre rive"; c'est-à-dire que les parents d'un enfant bien élevé peuvent s'attendre à une aide matérielle et spirituelle considérable de sa part (1:152).

Dans le second cas nous nous demandons si la référence n'est pas à la forme de pirogue donnée au tablier de Mankala dans d'autres régions, surtout dans le Bandundu et le Kasai (voir B7/3.1) et qui aurait peut-être été traditionnelle chez les Lega à une époque antérieure.

B1.3. Mucuba (Shi; Kivu) : les mêmes règles valent que pour le Sombi sauf les modifications suivantes :

B1/3.2.1. Disposition initiale : 4 billes par case dans les rangées intérieures. Chaque début (muvuna) a son nom selon la case de départ et les manoeuvres subséquentes, à savoir :

depuis P : karhwe = par la tête (les cases I et P s'appellent murhwe; une tête humaine = irhwe)

depuis O : idede = lentement

depuis N : pas de renseignements

depuis M : " " "

depuis L : luliluli = très long

depuis K : idede = lentement

depuis J : igoli (de mugoli = une femme de notable) = très fort, à respecter

depuis I : cikuni, cikunja = par l'anus (ouverture difficile).

On débute en égrenant normalement.

2. Une ouverture spéciale appelée "cigushira" consiste à prendre toutes les billes sauf une de la dernière case I et à les mettre dans la suivante, J. A son deuxième tour le joueur prend toutes les billes sauf une (6) de J et les met en K, et à chaque tour ainsi de suite jusqu'à ce que, après sept tours, 25 billes se trouvent dans la première case, P et 1 bille dans chacune des autres de la rangée intérieure (I-0). A son huitième tour le joueur disperse sa banque espérant réaliser plusieurs prises dans le camp ennemi.
3. Le Mucuba est un des jeux qui connaissent la marche arrière dans certaines circonstances. Celle-ci, dite "ku-rheba", doit être entamée dès la première semaille du tour, doit aboutir directement à une prise et est admise uniquement à partir des cases-pivots A, O, H, J (appelées "n-tebo"). L'exemple suivant se réfère à la fig. 11 :

le joueur Y fait la marche arrière à partir de la case a (4), arrive à m, mange 3L+5E, ne peut reprendre la marche arrière car il arriverait à i d'où une prise est impossible, les introduit donc à partir de b, fait des relais à i, k, n(5), c(4), g(2) et dort en i. La nouvelle disposition est celle de la fig. 13 :

4	0	3	2	5	0	4	1
1	3	0	1	3	0	3	2
3	2	0	2	0	4	2	0
0	2	7	0	0	0	3	7

(fig. 13)

Chaque joueur doit d'abord effectuer une prise dans le sens normal avant d'avoir le droit à "ku-rheba". Lorsqu'on entame une partie subséquente, le vainqueur de la première peut procéder directement à "ku-rheba", alors que son adversaire doit attendre qu'il l'ait fait ou bien doit lui-même effectuer une première prise dans le sens normal.

4. Il existe une façon plus compliquée de faire la marche arrière qui se dit "ku-rhebuka". Celle-ci consiste à jouer les billes d'une case quelconque pour arriver en J et vider le "ntebo" o de l'adversaire plus la case correspondante de la rangée extérieure, b. Ces gains sont maintenant introduits, également à reculons, comme si on les avait ramassés dans la première case de départ. La manoeuvre suivante peut illustrer ce principe, se référant toujours à la fig. 13 : X joue ses 7 en C, arrive en J, mange 2b+1o, les introduit en marche arrière à partir de B, arrive à P, mange 1i+2h, les introduit normalement à partir de D, enchaîne des relais à F(2), H(9), A(2) et dort en C. La nouvelle disposition est celle de la fig. 14.

0	0	1	0	3	2	0	4
0	2	2	0	1	3	0	0
5	3	1	3	4	5	4	2
0	4	1	2	7	0	5	0

(fig. 14)

5. Vaincre son adversaire sans qu'il ait mangé une seule fois se dit "ku-hima ciru" et vaut 4 victoires.
6. Si deux joueurs se mettent à jouer une série de parties, on se sert d'un tas de baguettes pour tenir compte des points. Le vainqueur de chaque partie prend une baguette pour lui (contraster le système Luba, B5/1.2.12).
7. Signalons enfin que la description du Mucuba donnée par le R.P. Colle (6:215) est incomplète, contradictoire et pleine d'erreurs.

B1.3.3 Terminologie.

mucuba : le jeu ciranga: le tablier nsoro, basolo : les billes

kulia (= manger) : effectuer une prise

muvuna : une façon quelconque d'ouvrir le jeu.

kuvuna : jouer de cette façon - kuyesha : jouer

kurheba (= tromper) : jouer à reculons

ntebo (= endroit pour tromper) : cases A, O, J, H d'où ce jeu est permis

luesi : un groupe de 2 billes formé par la dernière d'une semaille

mabuli (de "kubula" = manquer) : une disposition sans paires de cases en position de prise - canga : case vide.

Les groupes de 11 à 19 billes dans une seule case ont des noms spéciaux dans le contexte du jeu : ainsi le chiffre 16 se dit ordinairement "ikumi na ndarhu" mais dans le jeu un groupe de 16 s'appelle "cidarhu". Les autres sont : luguma (11), ntano (15), erinda (17), erimunane (18), erimwenda (19), kabirhi (12), kasharu (13) et kani (14); signifient littéralement 2 fois, 3 fois, 4 fois.

B1.3.4. Aspects sociaux.

1. *Le jeu de Mucuba*, comme la traite des vaches, est interdit aux femmes. Bien qu'il ne paraisse pas y avoir de rapport évident (p. ex. dans la terminologie, comme en Rwanda) entre le Mucuba et le bétail, il est interdit de jouer la nuit par crainte que les vaches ne meurent.
2. Dans le Bu-Shi traditionnel ce n'était pas n'importe qui, qui se fabriquait un "ciranga". Bien que les enfants bergers jouaient dans des trous dans le sol, la possession d'un tablier était privilège de notables et signe de prestige. Celui qui voulait jouer, écouter les nouvelles du pays ou autrement passer son temps en compagnie agréable, se rendait chez le chef qui ne manquait pas d'accueillir ses visiteurs avec la largesse attendue de sa position, c'est-à-dire avec de la bière et de quoi manger (cf. à ce sujet 36:2/3). Comme si la corrélation : posséder le Mucuba/accueillir les gens/dépenser de sa richesse ne suffisait pas pour décourager le paysan ambitieux, on mystifiait le fait que le jeu était au fond réservé aux notables : celui désireux de se faire sculpter un beau tablier devait, disait-on, apporter au fabricant une chèvre qui mette bas 2 chevreaux en route pour chez celui-ci.

B1.4. Igisoro (= Kubuguza : Rwanda). Nous avons préféré ce nom pour distinguer le jeu Rwanda d'un autre, tout à fait différent, le Kibuguza du Burundi.

B1.4.2. L'Igisoro est essentiellement le même jeu que le Mucuba, mais avec les différences suivantes :

1. Même au cas où la première semaille d'un tour a suivi le sens normal, si la dernière bille de cette semaille ou d'une semaille subséquente tombe dans une case-pivot, le joueur peut continuer son jeu à reculons à partir de cette case, mais uniquement pour effectuer une prise. Partant de la disposition de la fig. 11, X peut jouer ses 4 billes en K pour arriver en O, prendre les 3 en O et les semer en marche arrière en N, M et L afin de capturer 3d+1m qui sont introduites en P, A, B et C.
2. Si un joueur prend les deux têtes (A, P, I et J) à son adversaire pendant un même tour il a gagné, quels que soient le nombre et la disposition des autres billes de celui-ci. Cet exploit se dit "gutema umutwe" (= couper la tête, 29:250).
3. La même sanction existe chez les Lega contre un joueur qui néglige de manger lorsqu'il arrive en position de prise (B1/2.2.2).
4. La même méthode est utilisée chez les Shi et Ganda pour tenir compte des points (B1/3.2.6).
5. La disposition initiale est de 4 billes dans chaque case de la rangée intérieure. Les ouvertures sont plus nombreuses et plus compliquées que celles du Mucuba :
 - a) *elles consistent pour la plupart en plusieurs mouvements consécutifs effectués par les deux joueurs simultanément.* Les prises sont permises uniquement à partir du troisième de ces mouvements et le jeu simultané cesse dès la première prise :
 - kabakigi : jouer N, ensuite P, puis B avec relais à D jusqu'en F.
 - rucugiita (mugabo) (= excitateur de l'adversaire) : jouer K avec relais à O, ensuite jouer P, puis A avec relais à C; jouer D.

- ihene (du verbe "-hena" = se coucher et montrer son derrière; ou bien laisser découvert son derrière comme la chèvre dont la queue est retroussée) : jouer I, relais à M, ensuite jouer P. Une victoire à partir de cette ouverture vaut 5 points.
 - madondi (du verbe "-donda" = donner des coups secs et répétés), aussi appelé "kaguru-kamwe" (= jambe unique, effet boiteux) : jouer N, ensuite M avec relais à A, puis jouer chaque fois le groupe de 2 billes ainsi formé.
 - rukimirana (du verbe "-kimirana" = revenir sur ses pas) : jouer P, O, N ou M à reculons, ensuite jouer la case où est tombée la dernière bille, mais dans le sens normal
 - kijinja (du verbe "-jinja" = ébrécher) : jouer M jusqu'en I.
- La vitesse peut être un élément important pendant l'ouverture. Un joueur adroit peut terminer la sienne et prendre une position de nature à menacer son adversaire avant que celui-ci n'ait eu l'occasion de lui capturer des billes.

b) *les Rwanda connaissent aussi, mais dans une moindre mesure, les ouvertures à grandes banques courantes chez les Ganda, p. ex.*

2 1 2 1 2 0 1 2
1 2 1 0 0 0 0 17

jouer I (30:19). De pareilles ouvertures s'appellent "kirundo" (= le tas).

6. Notons que le compte-rendu de Pauwels (29:247/51) diffère en deux points essentiels de notre description :
- il affirme que deux cases de l'adversaire sont en position de prise lorsque la dernière bille d'une semaille tombe dans la case intérieure du joueur se trouvant sur la même ligne, et que cette case est vide. Ceci est normalement une caractéristique des jeux de type b (voir B.O.3b);
 - selon Pauwels les cases-pivots sont A, B, O et P, comme chez les Ganda et les Alur.
- Sur le premier point nous sommes amenés par des considérations d'ordre pratique à douter de l'exactitude de l'information; la divergence en ce qui concerne le deuxième point peut être due à la proximité de la frontière ougandaise de la partie nord-ouest du Rwanda où travaillait Pauwels (voir B1/6.2.2).
7. Selon Merriam et Bourgeois, il existe une sorte de patience jouée par une seule personne, qui sert surtout à habituer les enfants aux mouvements et règles de base du jeu adulte, ainsi qu'à leur inculquer l'adresse indispensable à tout bon joueur. Bourgeois appelle cet exercice "urudaca" (= qui ne cesse pas). Procédure :
- disposer 2 billes dans chaque case des deux camps
 - enlever 1 bille de J, L, N, P, B, D, F et H
 - semer les 8 billes en main à partir de I
 - continuer à semer sans manger jusqu'à ce qu'une banque de 19 soit constituée en O, par la dernière bille d'une semaille
 - distribuer les 19 à reculons, manger deux fois dans ce sens
 - ensuite continuer dans le sens normal en mangeant chaque fois que l'occasion s'offre et en pivotant deux fois à partir de A, pour faire marche arrière
 - continuer à jouer jusqu'à ce que toutes les billes dans le camp opposé soient prises.

B1/4.3. Terminologie.

kubuguza : jouer à ce jeu (du verbe "-bug-" = faire vite)
kwesa (même sens, mais archaïque)
igisoro : un trou rond dans un corps quelconque; le tablier de jeu
icuba : un des deux camps; une case
urusoro (pl. ubusoro) : cailloux ou petits galets de quartz (billes)
 (cf. isoro, amasoro : petites boules de beurre de vache)
nkomo : grosses graines de légumineuses servant de billes (29:249)
inka (= vache) : nom imagé donné aux billes pendant le jeu
gunyaga (= piller) : manger chez l'adversaire (29:249)
gurasa inka (= atteindre les vaches d'un projectile) : idem
inyana (= veau femelle) = une d'une paire de billes uniques occupant
 deux cases correspondantes d'un même camp (cf. kayiki en Ganda)
akanyana (diminutif du précédent) : une bille unique dans une case
 dont la correspondante est vide
icyanga : trou vide
umutwe (= tête) : cases I et P
ugutwi (= oreille) : cases A et H
inteba (= lieu où l'on traîne, 30:4) (du verbe "-teba" = rétrograder,
 25:37) : cases J et O, parfois aussi A et H (ugutwi)
ingarama (= lieu où l'on se couche sur le dos) : autre nom pour les
 cases A et O (cf. "ngaru" en Hunde, B1/5.3)
umuvuno : série de mouvements d'ouverture

Pour de plus amples détails nous renvoyons au travail de Rwelinyange et Bizimana (30:11/8).

B1.4.4. Aspects sociaux.

1. Du temps de l'ancien ordre au Rwanda il semble y avoir eu des attitudes contradictoires à l'égard du Kubuguza. D'un côté l'enthousiasme exagéré pour ce jeu menait à la ruine : un proverbe (30:2) dit : *"un roi qui, dès le matin, consulte les devins a tué celui qui, dès le matin joue au Kubuguza"*. De même, l'utilisation de l'Igisoro comme jeu d'argent, est un côté négatif signalé déjà dans une légende de Ryangombe (26:263) : *"Mp-uumut-umucuni vainc Ryangombe, il lui gagne ses vaches, et non seulement ses vaches, mais tous ses autres biens"*. Le résultat de l'extrémisme de son frère est non seulement que Ryangombe doit quitter son foyer pour errer dans le pays, mais aussi que son fils Binego le venge plus tard en tuant Mp-uumut-umucuni (également lors d'une partie d'Igisoro). Ainsi l'Igisoro devient cause de dissensions entre frères et parents; certainement que la vitesse déconcertante des bons joueurs et la tricherie fréquente et à peine réprimée, contribuent à ces dissensions. D'un autre côté le bon joueur d'Igisoro jouit d'une estime peu ordinaire : les Ganda considèrent un tel homme digne d'être chef (voir B1/6.4).
2. Bourgeois signale deux interdits ayant trait au jeu :
 - a) on ne doit pas jouer au crépuscule de peur qu'une luciole ("inyenyeri") ne tombe dans le jeu. Devant ce présage de malheur on serait obligé de jeter à l'eau toutes les billes sauf une (cf. 36:4)
 - b) on ne doit pas enjamber le jeu de crainte de contracter l'infirmité de lacher constamment des gaz.
 Un troisième interdit (27:169) était de ne pas jouer à l'Igisoro pendant que les guerriers étaient partis en guerre.

3. Pauwels affirme que l'Igisoro était joué le plus souvent par les Tutsi qui, étant des pastoraux, avaient plus de temps libre que les paysans Hutu. Alison des Forges, citée par Zaslavsky (69:123) ajoute que "*de nos jours, le jeu n'est plus souvent joué en public puisqu'il est associé au royaume pré-révolutionnaire*". D'autres indices laissent à penser qu'ici, comme en Bu-Shi et en Bu-Ganda, l'Igisoro était essentiellement un jeu noble.

B1.5. Mutiteba (Hunde; Kivu).

B1/5.1 Il est curieux que Viaene (21:371) parle d'un *tablier à 4 rangées de 10 cases* (Colle donne également 10 pour les Shi); cependant tous les informateurs contactés, jeunes et vieux, sont unanimes à qualifier ceci d'erreur.

B1/5.2 Les règles sont les mêmes que pour l'Igisoro, sauf que :

1. Les ouvertures sont encore plus variées. Il n'est pas usuel de commencer à jouer depuis la disposition de 4 billes par case de la rangée intérieure; surtout les ouvertures à petites et à grandes banques sont préférées : p.ex.
 - munane (= huit) : 8 billes sont placées en P et 8 en H, les autres étant disposées dans la rangée intérieure selon la volonté du joueur
 - kalinda (= 17 dans le langage du jeu, cf. "erinda" en Shi) :

0	0	1	2	3	4	5	0
0	0	0	0	0	0	0	017

 commencer par jouer 2M, ensuite essayer de trainer le plus possible pour pouvoir disperser les 17 à un moment où l'adversaire sera particulièrement vulnérable.
 - kawulu (= boîteux) : cf. "kaguru-kamwe" en Rwanda.
L'influence Ganda peut être aperçue dans ces ouvertures.
2. Le jeu à reculons n'est admis qu'à partir des deux cases de gauche, A et O, appelées "ngaru" (cf. "igarama" en Rwanda). En arrivant dans une de ces cases on s'exclame "mwangaru" ou "mwandeba" si on a l'intention de jouer le relais suivant à reculons.

B1/5.3 Terminologie.

Le nom Hunde "Mutiteba" contient deux mots : "muti" = arbre et "iteba" = la ruse, ou la malignité qui permet de déjouer la ruse d'autrui. C'est en principe le nom du tablier.

ibugutsa : jouer ce jeu

kisoro : autre nom du jeu

isinga kitalia : gagner sans que l'adversaire ait pu manger une fois (égale 2 victoires)

nsoro, pl. busoro : les graines ou cailloux employés

mupfuno : ouverture spéciale

ameshyagho (= il a été brûlé) : exclamation poussée par le vainqueur.

B1/5.4.1 En pays Hunde le jeu est strictement défendu aux femmes et aux filles.

- 2 Viaene signale que dans le temps, des chèvres et même des femmes étaient mises en gage lors de parties de Mutiteba.

B1/6/ Mweso (Ganda; Bu-Ganda) : nous nous contentons ici de donner quelques brefs détails à titre comparatif :

B1/6.2.1. Les ouvertures sont basées pour la plupart sur des banques à la façon des "munane" ou "kalinda" Hunde. Elles sont appelées d'un nom différent selon le nombre de billes que contient la banque, et ces noms désignent aussi les ouvertures particulières. Comme chez les Shi, ces noms diffèrent de ceux du langage ordinaire :

<u>lwanga</u> :	92	<u>mbirye</u> :	12	<u>ntaanwe</u> :	15	<u>nnaana</u> :	18
<u>kkumi</u> :	10	<u>nsatwe</u> :	13	<u>nkaaga</u> :	16	<u>nnyenda</u> :	19
<u>kkumi n'emu</u> :	11	<u>nninya</u> :	14	<u>nsanve</u> :	17		

2. Les cases pivots sont A, B, O et P, comme le signale Pauwels pour le Rwanda.

B1/6.3 Autre terminologie.

okutebuka : jouer à reculons

okwesa : égrener les billes, jouer

okutta (= tuer) : capturer des billes à l'adversaire

okutema (= couper) : gagner en mangeant les 2 têtes A et P, H et I dans un seul tour (vaut deux victoires)

kayiki : 2 billes uniques dans deux cases correspondantes d'un camp

akawumbi : gagner en mangeant toutes les billes de l'adversaire dans un même tour; ceci vaut autant de victoires que le nombre de parties à jouer, et arrive très rarement.

B1/6.4 Nsimbi, citant Sir Apolo Kagwa, raconte que les graines appelées "empiki buteba" que cueillait un nouveau Kabaka (roi) symbolisaient la ruse supérieure de celui-ci : il ne pouvait pas être dupé par ses sujets, pas plus qu'un joueur expert et maître du jeu à reculons ne se laisserait vaincre par un joueur de qualité inférieure. Ainsi *le jeu de Mweso* paraît non seulement comme jeu royal - comme partout dans la région interlacustre et ailleurs - mais en quelque sorte comme symbole même de la royauté.

B1/5. Distribution des Traits (groupe Sombi).

B1.5.1. Sur le plan linguistique, la terminologie des jeux des tribus Shi, Rwanda, Hunde et Ganda présente un bloc homogène. Les termes "-teba", "-esa", "-buguza", "-cuba", "muvuno" et autres sont communs à toutes ou à plusieurs de ces langues. On en trouve des reflets en langues Nande, Rundi et Lega.

2. Notons que la racine "-teb" en Hunde exprime l'idée de ruse, comme en langues Nande et Shi. Un informateur Nande nous a dit que le jeu chez eux s'appelait "bwesa" ou "ovughesa" avant un incident parvenu à un chef, un certain Masali. Celui-ci aurait été tellement préoccupé par son jeu qu'il avait raté un cadeau apporté par des visiteurs blancs. Depuis ce jour le jeu s'appelait plutôt "ndevha" (cf. "-teba"). En Rwanda et Ganda ce sens de "ruse" n'est pas signalé pour "-teba" et "okutebuka"; le verbe "kwesa", qui en Nande et en beaucoup d'autres langues signifie "jouer", n'aurait en Rwanda que le sens restreint de "jouer à l'Igisoro" et serait archaïque même dans ce sens.

3. Le nom "soro" est très répandu en Afrique Centrale et Australe et s'applique à plusieurs jeux différents, p.ex. le "kisoro" Nbandi (= Mangola), l'"Igisoro" Rwanda (= Sombi), le "cisolo" Luba, et le "tsoro" Shona (= Cela).

4. Le nom "cuba" est connu depuis le Rwanda et le Bu-Shi jusqu' en Afrique du Sud, p.ex. "ncuwa" (Tonga; Malawi), "cuba" (Thonga; Afrique du Sud), "mefuvha" (Vēnda; Afrique du Sud). Dans ces derniers cas il s'agit pourtant de *jeux du groupe Cela*.

5. La terminologie des mouvements, etc. est fortement développée dans toute la région interlacustre et comprend plusieurs termes ésotériques (tels que "ciru" en Shi) et imagés. Ceci témoigne d'une implantation ancienne du jeu dans cette région. L'appauvrissement graduel du jeu vers la périphérie - p.ex. manque de jeu à reculons chez les Lega et Taabwa - indique une diffusion à partir du centre, probablement du Rwanda ou du Bu-Ganda.

6. L'homogénéité des règles et de la forme des tabliers dans cette région est frappante. Nous constatons pourtant deux différences intéressantes :

- a) bien que les règles Ganda soient essentiellement les mêmes, le tablier est tout à fait différent en sa forme : absence de socle, cases carrées, coins en pointe et non arrondis, etc. Les "lèvres" particulières des cases Shi, Rwanda, Rundi, Ha, etc., qui rappellent des kraals de bétail, sont absentes; est-ce coïncidence que les Ganda, eux, ne sont pas primordialement des pastoraux ? Notons également que le même tablier sert à au moins deux jeux totalement différents, l'Igisoro Rwanda et le Kibuguza Rundi (voir B3).
- b) dans le nord de cette région (Ganda, Hunde) les ouvertures à grandes banquettes sont préférées tandis que dans le sud (Rwanda, Shi), on part d'une disposition fixe.

7. Le nombre 8 est fortement en évidence dans ces jeux : les rangées comportent 8 cases, les lignes transversales 4 cases à 2 billes chacune, c'est-à-dire 8 billes, et le nombre total de billes est de $8 \times 8 = 64$. Les femmes Shi et Hunde craignent la septième grossesse mais se félicitent de la huitième. Les Rwanda disent "gutanga umnane", littéralement "donner 8" pour signifier "donner un bon cadeau".

8. Dans toute la région interlacustre le jeu est strictement interdit aux femmes et aux filles - et ce n'était pas tous les hommes qui avaient le droit d'y jouer, ou du moins de posséder un tablier : le jeu était à l'origine un jeu noble. A noter que Nsimbi (36:3/4) nous apprend que les femmes des rois et des grands chefs Ganda jouaient aussi. Ceci semble être particulier aux Ganda qui, n'étant pas de grands pastoraux, ne font pas de parallélisme entre le Mankala et le bétail, parallélisme que nous avons déjà signalé pour les Shi et les Rwanda, et qui semble généralisé pour les peuples pastoraux de l'Afrique de l'Est et du Sud, et même, paraît-il, pour la Mongolie (57:18).

9. Nous pensons voir dans l'association avec le bétail et dans la forme des cases déjà commentée (B1.1) des preuves que le jeu interlacustre à 4 rangées était un développement des jeux (plus anciens ?) à 2 rangées des peuples pastoraux est-africains. Nous avançons l'hypothèse que le jeu à 2 rangées, déjà établi comme forme ludique, s'est vu transféré sur un "tablier" (creusé dans le rocher au début) à 4 rangées, qui, jusque là, n'avait eu qu'une signification rituelle (voir 35:31 et 34:97/8) et mon propre article n°60 pour détails de l'emploi du "tablier de Mankala" par le faiseur de pluie).

10. En dehors de la région interlacustre nous avons retenu les ressemblances suivantes :

- a) le jeu à reculons est aussi pratiqué de manière plus ou moins semblable dans les jeux de Bao-ki-Swahili (voir B4.2.7) et du Leka Alur du groupe Mangola (voir B2/7).

b) les ouvertures à grandes banques sont pratiquées chez les Luba, etc. (voir B5/1.2.2), chez les Kuba (B7/3) et chez les Rundi (B3/1.2.1c), ainsi qu'un peu partout dans l'aire "des jeux de type Mangola".

11. Les mouvements du jeu enfantin de patience Urudaca (B1/4.2.7) se retrouvent dans l'ouverture du "jeu Kaliko de Mokoto" (B2/4).

12. Dans le troisième interdit mentionné pour le "jeu d'Igisoro" (B1/4.4.2) nous pensons reconnaître la valeur d'augure accordée au "jeu de Mankala" par d'autres peuples. Les Afars et les Dorzé de l'Éthiopie croient pouvoir prédire le résultat d'une bataille à partir d'une partie de ce jeu (54:180,189) et chez les Ganda il était déconseillé à un demandeur en justice d'y jouer avant de présenter son cas, de peur qu'un résultat négatif sur le plan du jeu ne se retrouve dans le contexte judiciaire (36:4).

13. La sanction prévue contre le joueur Lega (B1/2.2.2) ou Rwanda (B1/4.2.3) qui omet d'effectuer une prise se retrouve dans le "jeu de Bare" des Annak de la frontière Soudan/Éthiopie (54:203).

B2. Mangola.

B2.0.1. Le Mangola est le jeu le plus répandu au Zaïre. Son aire va depuis le nord du Parc National des Virunga jusqu'à la frontière soudanaise, de Bangui (RCA) à Aru (frontière ougandaise). C'est également la seule forme connue dans la Cuvette Centrale.

2. A maints endroits le jeu est d'introduction récente et en quelque sorte artificielle : ce sont les militaires qui l'auraient répandu le long des artères fluviales et routières, et dans ce cas il a parfois évincé ou concurrencé d'autres jeux plus anciens. Chez les Manga (Haut-Zaïre) p.ex. c'est le jeu à 4 rangées qui est le favori des jeunes - lorsqu'ils ne préfèrent pas s'adonner aux cartes ou aux dames - et le jeu de Mbelele à 2 rangées qui reste le jeu des villageois plus âgés. Dans d'autres cas, ce jeu standardisé, toujours joué sur un tablier comportant 4 rangées de 8 cases, est le premier jeu de Mankala connu de la population et était inconnu avant l'arrivée de l'administration coloniale et l'importation de fonctionnaires et militaires d'autres tribus. Les informations dans ce sens fournies par les originaires de certaines régions ont été confirmées par des communications de missionnaires-ethnologues tels le RP Hulstaert (pour les Mongo) et le RP Bergmans (pour les Nande). Beaucoup de ressortissants de cette dernière contrée nous affirment d'ailleurs que même aujourd'hui la diffusion du jeu de Ndevha se limite aux villages les plus proches des grandes voies.

3. Parmi les noms utilisés pour ce jeu nous relevons :

- groupe Ngola : Mangola (Budja, Ngombe, Poto, Soko, Manga, Bati, Boa, Medje, Hema, Nande, etc.)
 - Mangala (Binja; MRAC)
 - Ngulu (Teke; MRAC)
 - Mungolo (Banda)
 - Amungola (Bandia; H-Z)
 "Ngola" est souvent le nom de la graine utilisée (et de l'arbre)
- groupe Tokolo : Tokolo (Ngbaka, Kpakibeti, Ngbandi)
 - Tokoro (Ngbetu) : "etokorokpa" = la graine d'arbre utilisée
 - Netokoro (Ngbele)
 - Kisolo, Kisoro (Ngbaka, Mbanja, Ngbandi, Mono, etc.)

- groupe Mbele : Mbele (Logo, Kaliko, etc.) = jeu + graine utilisée
Nembele, Nimbeli (Ngbetu, Ngbele)
Soro (Alur)
Sombi (Hema, Nande)
Ndevha (Nande)
- groupe Bokembe : Boke(m)be (Mongo); Mokebe (Mbole de Boende);
Bokeme (sud d'Ikela); Okembe (Mbole d'Opala)
Lubasi (Sengere; MRAC)
Mobese (Ngbaka)
Mbese : près d'Inongo
Mvete (Lubala; MRAC)

Pour les noms Obigu (Mamvu) et Lolemba (Tumba) nous ignorons s'il s'agit d'un jeu de type Mangola.

B2.1 Matériel du jeu : alors que tous les jeux de type Sombi que nous avons enregistrés sont pratiqués sur des tabliers à 4 rangées de 8 cases, le Mangola en connaît une variété considérable dans les parties du pays où le jeu n'est pas très récent, p.ex.:

- 4 x 7 (Ngombe, Poto, Budja, Mondunga, Lubala (MRAC), Sengere (MRAC) Ngbele (MRAC); pour la plupart Equateur;
- 4 x 8 (Sango, Ngbandi, Mbanja, Ngbaka; Logo, Lugbara, Alur, Hema; Nande, etc.); pour la plupart, Equateur et nord-est du Haut-Zaïre
- 4 x 9 (Boa de Kole, Bati, Buguru, Sere); nord du Haut-Zaïre
- 4 x 10 (Boa de Buta, Zande, Bandia, Barambo, etc.); nord du Haut-Zaïre
- 4 x 11 (Binja; MRAC); nord du Haut-Zaïre.

Bon nombre de ces renseignements sont appuyés par des tabliers conservés au MRAC à Tervuren et récoltés pour la plupart avant 1920. La plus grande variété provient de la région du Haut-Zaïre. Des rapports d'un jeu à 4 x 9 joué à la frontière soudanaise (Doruma) et d'un autre de 4 x 12 joué à Dungu (Haut-Zaïre) n'ont pas pu être vérifiés.

B2.1.2.1. Les règles de base du Mangola sont identiques à celles du Sombi, à l'exception d'une seule qui est particulière au Zaïre :

- lorsqu'il ne reste en main que la dernière bille d'une semaille et que la case suivante est vide, le joueur dépasse celle-ci pour déposer cette bille dans la case suivante, qu'elle soit occupée ou non. Ce faisant il passe la main.

2. Les ouvertures admises pour le Mangola sont des plus diverses. N'ayant pas pu dégager un ordre quelconque dans la distribution de chacune, nous les classons ci-dessous par leur trait essentiel en nous contentant d'indiquer le peuple ou la région où nous les avons relevées :

- à partir de la disposition de contrôle, qui pour toutes les formes de Mangola est de 2 billes par case, les joueurs peuvent :
 - a) jouer normalement chacun à son tour en s'abstenant de manger au premier tour
 - b) jouer chacun à son tour en se limitant pour ce premier tour à 2 prises chacun à partir de la case G (Ngbaka)
 - c) jouer simultanément en se limitant éventuellement à 2 prises chacun; le premier fini commence le jeu normal (Ngombe, Hema, Alur, etc.);

- d) déplacer le contenu d'une seule case, p.ex. pour donner la disposition suivante :
- | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 0 |
- (Bandia, Otto Mbanja, Mongo)

- par des façons anormales de semer à partir de la disposition de contrôle :

- e) prendre 1 bille d'une case quelconque, p.ex. de I, et la déposer dans la suivante, J; prendre 1 de K et la déposer en L, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait formé des groupes de 4 billes dans chaque seconde case (Mongo-Nkundo); les Bandia continuent ce mouvement d'ouverture en prenant un des groupes de 4 et en égrenant le contenu uniquement dans les 4 cases occupées suivantes
- f) ramasser 1 bille de chacune des deux cases de droite, G et H dans le cas d'un tablier à 4 x 7 cases; en déposer 1 en I, ramasser 1 autre de J, la déposer en K, et ainsi de suite en gardant toujours 1 bille en main et en ramassant seulement 1 bille toutes les deux cases pour la déposer dans la suivante. Ceci donne la position

0	4	0	4	0	5	0
4	0	4	0	4	0	3

A son prochain tour le joueur ramasse les 4 en E, manoeuvre qui donne la position

0	6	0	6	0	1	0
1	0	6	0	2	0	6

Le troisième tour débute par 6C et laisse la disposition

0	8	0	1	0	1	0
3	0	2	0	5	0	8

Ainsi toutes les pièces du joueur restent invulnérables jusqu'à son 4ème tour (Ngombe)

- en créant une ou deux petites banques et en disposant les autres billes en groupes plus ou moins invulnérables, p. ex. :

- g)

8	0	3	0	3	0	3	0
0	3	0	3	0	3	0	6

 (Ubangi)
- h)

5	0	3	0	4	0	3	0
0	3	0	4	0	4	0	6

 (Logo)
- i)

7	2	2	2	3	0	4	0
0	2	2	2	0	4	0	2

 (Manga)
- j)

4	2	2	0	4	2	2	0
0	2	2	4	0	2	2	4

 (Ngombe-Doko ?)
- k)

6	2	2	2	2	1	0
0	0	2	2	2	0	7

 (Budja)
- l)

4	0	4	0	4	2	2
0	4	0	4	0	2	2

 (Budja)

- en créant une grande banque et en disposant les autres billes de manière à la protéger; commencer par enlever 1 bille de chaque case pour les rassembler toutes dans une seule, en général celle de droite de la rangée intérieure, p.ex.:

Comment alors justifier ce que nous prétendons être une tendance à la simplification ? Simplement du fait que la difficulté devenant insurmontable pour le joueur moyen, tout calcul approfondi est abandonné; on prévoit l'avantage des deux ou trois premières semailles et se fie au hasard pour le reste. Ce qui nous semble incontestable, c'est que le jeu perd en cette pratique la précision et la concision du Mangola "classique". Il devient plus passe-temps et moins jeu d'intelligence.

B2/2.5.1. Nous avons relevé cette variante près du fleuve dans l'Equateur et le Haut-Zaïre depuis Lisala jusqu'à Kisangani, et le long de la frontière depuis Yakoma jusqu'à Faradje et Aru. Pour la plupart elle co-existe à côté de la façon classique. Dans l'est et le sud du Haut-Zaïre et chez les Mongo elle ne semble pas avoir pénétré.

2. Nous signalons une ressemblance très bizarre : le jeu de //Hus des Hottentot et Nama du Sud-Ouest Africain, bien qu'il appartienne essentiellement au groupe Sombi, emploie cette même façon d'introduire les gains (59:314). Le Mangola connaît d'autres variantes plus prononcées :

a) l'emploi d'une réserve de billes (nord et nord-est du Haut-Zaïre)

B2/3. Dula, Dora (Boa, Bandia)

On place 1 bille en chaque case et garde le reste à côté pour l'introduire intégralement lorsqu'on est réduit à des billes uniques. On commence à jouer en transférant 1 bille à la case suivante, pour former un groupe de 2, et ensuite en jouant ces 2 normalement (appelée Libindi par les ma-Ngbetu). Cette façon semble rappeler les jeux de type b (voir B.O.3b) que le Mangola a probablement évincés.

B2/4. Mokoto (= richesse)(Kaliko; Haut-Zaïre)

2 billes dans chaque case. En enlever 1 toutes les deux cases, ensuite les introduire à partir d'un des groupes de 2 billes jusqu'à ce qu'une banque de 19 se forme dans une case. Cette banque est mise de côté et on commence par jouer le groupe de 6 également présent. Chaque fois qu'un joueur ne peut plus jouer, par manque de groupes de plus d'une bille, il introduit 1 bille de sa réserve là où il veut. L'ouverture est jouée simultanément par les deux adversaires; le premier à former la banque de 19 débute le jeu normal.

B2/5. Chez les Logo, si l'un des joueurs néglige de manger les billes se trouvant dans deux cases en position de prise chez l'adversaire, celui-ci peut mettre ces billes de côté pour les introduire soit toutes à la fois, soit une à une quand il ne lui restera que des billes uniques.

b) le jeu sur une partie seulement du tablier

B2/6. Cette façon nous a été signalée pour les Lugbara de la frontière ougandaise; certains informateurs de cette ethnie, tout en la connaissant, nient pourtant que ce soit leur façon à eux de jouer. Nous l'avons également relevée chez les Otto Mbanja entre Mobaye Mbongo et Businga.

B2/6.2.1. La disposition initiale est la suivante

8	0	2	2	2	2	0	0	
	0	0	2	2	2	2	0	8

Ce jeu comporte deux phases. Au début chaque joueur joue uniquement dans les huit cases centrales, c'est-à-dire celles occupées au début par 2 billes.

2. Quand un joueur se voit privé de tous ses groupes de plus d'une bille, il est obligé de jouer un de ses groupes de 8 et doit jouer dès lors sur le tablier tout entier. Son adversaire continue cependant à jouer sur le tablier réduit jusqu'à ce que lui aussi soit obligé de distribuer un de ses groupes de 8.

3. Vaincre son adversaire avant d'avoir eu recours à ces groupes de 8 est estimé (cf. "sans dames" dans le jeu de dames).

4. Ouvertures : des deux premières billes ramassées, on en met une dans la case correspondante de la rangée extérieure avant de commencer la première semaille normalement; au second circuit de son premier tour semer uniquement dans les cases occupées.

c) la possibilité de semailles à reculons

B2/7. Nous connaissons un seul cas d'un jeu de type Mangola où cette possibilité subsiste - le jeu de Leka des Alur de la frontière ougandaise. Le tablier est de 4 x 8 cases.

B2/7.2.1. Les semailles à reculons (on dit "ni-lukoleka" = tourner) sont permises à partir des cases A, B, O et P, comme pour le Mweso Ganda.

2. Autre similitude avec le Mweso : le joueur qui mange les deux bouts du camp de son adversaire (A, P, I et J) au cours d'un seul tour a gagné une double victoire. Ceci se dit "ni-tong'o" (= couper, sous-entendu, la tête et les pieds). Pour ouvrir le jeu les deux joueurs commencent simultanément en mangeant chacun un maximum de 2 fois.

B2/5. Distribution des traits (groupe de Mangola).

La frontière Mangola/Sombi est aux confins sud du territoire Nande. Au sud de ce point un même jeu (le Sombi) est pratiqué avec quelques différences mineures des deux côtés de la frontière. Au nord cependant, bien que les tribus Nande (Konjo), Hema et Alur soient frontalières, la frontière politique semble être à la fois frontière pour le Mankola. Nulle part on ne signale la caractéristique déterminante du Mangola en Ouganda.

Il est donc pertinent de se demander d'où vient cette caractéristique de sauter une case vide avant de dormir dans la case suivante. Dans cette région les jeux de type a (voir B.O.3) forment une frontière impénétrable à toute influence Ganda. Même les Logo prétendent que le jeu de Mangola (Mbele) leur est parvenu de l'ouest, donc du territoire Zande. Nous avançons comme hypothèse que cette caractéristique pourrait être le résultat de contact entre les jeux à 2 rangées de type Embeli ou de type Banga Batikuliyo et le Sombi venu (en transitant peut-être par le Soudan) de l'Ouganda : le joueur d'Embeli, devant une case fermée de son propre côté, la saute pour continuer sa semaille depuis la case suivante; celui de Banga Batikuliyo ne peut jamais déposer sa dernière graine dans une case vide (voir A4.2.4). C'est donc ce mélange qui se serait disséminé à l'ouest, le long du Uélé, au sud et vers l'est jusqu'à chez les Alur et les Hema, qui, eux aussi, connaissaient auparavant les jeux de type a (p.ex. le Dwong des Alur; voir B7/2). Ainsi le "Mangola" serait un dérivé du "Sombi" ayant subi une modification essentielle sur le sol zaïrois avant de se répandre un peu dans tous les sens. Signalons à ce sujet que Halkin et Viaene, les premiers à donner des règles plus ou moins complètes pour le Mangura (en 1911) disent clairement que le joueur dort dans la case vide et non en la sautant. Si l'on peut se fier à ces auteurs le Mangola se serait distingué du Sombi à une période ultérieure.

B3. Kibuguza.

B3.0. Les formes de Mankala jouées par les Rundi du Burundi et les Fulero (Furiiru) de la vallée du Ruzizi au Kivu sont les mêmes sauf dans des détails, mais différent substantiellement des jeux de leurs voisins. Il est toutefois possible que l'Igisoro (B1/4) est aussi joué par certains Rundi, mais les descriptions de Mayet et de Van der Burgt sont trop vagues pour nous permettre d'identifier exactement les jeux dont ils parlent.

B3.1. Le tablier utilisé a la même forme que celui des Rwanda, Shi, Ha, etc. Il comporte 4 rangées de 8 cases. 64 billes sont utilisées.

Règles du Kibuguza iki-Rundi.

B3/1.2.1. Les billes sont disposées par groupes de 2 dans chaque case. A partir de cette disposition les joueurs jouent normalement chacun à leur tour en mangeant dès le début.

2. D'autres ouvertures sont possibles :

- a) les billes peuvent être disposées par groupes de 4 dans chaque case de la rangée extérieure. Dans ce cas on peut ouvrir son jeu de plusieurs façons, p.ex. ramasser le groupe de droite (H) et l'égrener depuis la gauche, ensuite prendre un autre groupe et faire de même, pour terminer par embrouiller anarchiquement sa nouvelle disposition espérant ainsi déconcerter l'adversaire.

- b) disposer ses billes selon sa préférence, p.ex. 0 0 0 0 0 0 0 0
10 9 8 0 0 3 2 0

Pour ce type d'ouverture, on crée quelques banques à gauche dans sa rangée extérieure tout en disposant de plus petits groupes vers la droite. Au contraire des jeux de Mangola et de Sombi, on débute le jeu normal à partir d'une de ces banques, car ici de grandes banques n'ont plus la valeur stratégique qu'elles possèdent dans les jeux précités. Pour répondre à une disposition de ce genre l'adversaire s'efforcera de placer au moins une bille dans chaque case de sa rangée intérieure, face à laquelle toutes les deux cases de l'adversaire sont laissées vides, afin d'éviter d'y dormir inutilement plus tard.

3. On égrene les billes d'une case choisie dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre.

4. Si la dernière bille d'une semaille tombe dans une case vide de sa rangée extérieure, ou dans une case vide de la rangée intérieure dans une ligne où il ne se trouve rien à manger, le joueur dort (= coupe), et passe la main.

5. Si par contre cette dernière bille tombe dans une case occupée, toutes les billes présentes sont ramassées et égrenées normalement.

6. Droit de capture : ce droit est acquis dès que la dernière bille tombe dans une case de sa rangée intérieure - qu'elle soit occupée ou non - et qu'il y a d'autres billes dans la même ligne chez l'adversaire. Toutes ces billes sont capturées, dans quelque rangée qu'elles se trouvent. Ceci fait que capturer est chose beaucoup plus facile que dans les autres jeux et que se protéger est presque impossible. Ainsi ce jeu revêt un caractère extrêmement agressif. Capturer se dit "ku-nyaga inga" (= récupérer des vaches prêtées).

7. Les billes capturées sont introduites dans le camp du joueur à partir de la case où il a placé la première bille de la semaille qui a occasionné la capture.

8. On peut jouer une bille unique - encore un trait qui ajoute à l'agressivité du jeu.

9. Le but du jeu est de manger toutes les billes de l'adversaire. Dès qu'il ne reste plus à celui-ci qu'une seule bille, il a le droit de jouer d'une de ces trois façons :

- normalement
- en passant la main sans jouer
- en sautant chaque fois une case.

Ceci ajoute à la longévité de chaque joueur et compense dans une certaine mesure l'agressivité du jeu. Il serait considéré comme lâche dans des circonstances semblables que l'autre joueur calcule de manière à liquider sa dernière bille.

10. Une victoire sur un adversaire qui n'a pas encore joué (c'est-à-dire qui n'a fait que disposer) se dit "impfupfu" (pas d'autres sens) et est particulièrement admirée.

11. Le perdant d'une partie dispose pour la suivante, le gagnant joue le premier.

12. Les Rundi mettent un fort accent sur la mémoire. Les joueurs n'ont pas le droit de toucher à leurs billes pour les compter; chacun a le droit, du moins au début de la partie, de couvrir de ses mains ses propres cases occupées, mais pas les vides. En outre, le plus faible peut cacher au plus fort les cases occupées de celui-ci, l'obligeant ainsi de jouer de mémoire.

13. La fig. 15 peut faciliter la compréhension des règles 3 à 8 précitées :

2	3	1	4	0	6	2	4	(fig. 15)
1	0	3	2	1	0	3	1	
4	2	1	3	0	2	5	3	
1	0	2	2	1	3	2	0	

X joue 1E en F, 4F jusqu'à J, mange 2a+3o, les introduit à partir de G, arrive à K, mange 6c, les introduit à partir de G, arrive en L, mange 1m, la dépose en G, joue G(6), arrive en M, mange 2l+4e, les introduit à partir de H, arrive de nouveau en M(5) et va dormir en B.

14. Sur le plan de la stratégie, il est important de garder occupées du moins certaines des cases de droite de la rangée extérieure afin d'avoir toujours un moyen d'attaque, c'est-à-dire un ou plusieurs groupes capables soit d'eux-mêmes, soit en relais d'arriver dans la rangée intérieure.

B3/1.4. Aspects sociaux.

1. Traditionnellement le jeu de *Kibuguza* était réservé aux courtiers et aux notables Tutsi, qui seuls d'ailleurs avaient le temps d'y jouer. Cependant les jeunes bergers y trouvent un passe-temps favori et tout le monde, même les enfants et les femmes peuvent s'y distraire lors d'un deuil.
2. Le *Kibuguza* est souvent l'objet de paris; l'enjeu varie entre la bière et les vaches. Les experts peuvent provoquer d'autres personnes à y jouer pour se procurer de l'argent ou de la bière en cas d'indigence.

B3/2. Règles du jeu des Fulero.

Celui-ci se distingue du précédent surtout dans ses ouvertures et les manières de gagner. Les règles n°3 à 8 sont identiques.

- B3/2.2.1. On peut disposer ses billes de plusieurs manières différentes (= *ku-kenyura*) mais toujours en observant les restrictions suivantes :
- a) ne pas placer de billes dans la moitié droite de la rangée extérieure, c'est-à-dire dans les cases E, F, G et H.

- b) ne pas placer plus de 2 billes dans chacune des cases A, B, C et D, ni plus de 5 dans une case de la rangée intérieure. Ainsi les suivantes sont des dispositions typiques :

5 5 5 0 0 4 4 4	5 5 5 4 1 1 1 2
2 0 1 2 0 0 0 0	2 2 2 2 0 0 0 0

Ceci est presque le contraire de la règle Rundi.

- c) on commence à manger depuis le début
 d) le premier joueur ne doit pas commencer son jeu à partir de la case I; le second peut le faire ou non, selon la convention.
 e) ne pas jouer à partir d'une case de la rangée extérieure - à moins que l'autre ne soit déjà vidée - avant que le premier joueur n'ait effectué un circuit complet de son camp, c'est-à-dire qu'il n'ait semé dans les cases E, F, G, H pour rentrer dans sa rangée intérieure.

9. Le but du jeu est :

- a) de vider toutes les cases de l'adversaire ou
 b) de vider toutes les cases sauf celles se trouvant sur deux lignes transversales : ainsi dans la figure suivante

0 5 1 0 0 0 0 0
0 7 2 0 0 0 0 0

le joueur réduit à cette disposition a perdu, tandis que celui qui se retrouve avec la disposition suivante

0 5 1 0 0 0 0 0
0 7 0 2 0 0 0 0

est encore vivant et à même de jouer, car ses billes sont réparties sur trois lignes transversales.

10. Si le joueur qui a joué en deuxième lieu réussit à faire un circuit complet de son camp (voir règle 1e) avant le premier, il a gagné "impfufu" (contraster avec le "impfupfu" Rundi, B3/1.2.10).

11. Si un des joueurs réussit à vider le camp de son adversaire conformément à la règle 2 a ou b avant que personne n'ait complété un circuit de son camp, il a emporté une victoire "rongorongo", qui est très estimée et vaut 12 victoires normales.

B3/5. Distribution des traits (groupe Kibuguza)

1. La mode de capture de ce jeu est unique. Il existe des *jeux de type a* (p.ex. le Otu des Lugbara, voir B7/9) où il est permis de manger toutes les billes de l'adversaire se trouvant dans la même ligne, mais le Kibuguza est le seul à notre connaissance où l'on peut manger, que la dernière case de la semaille soit occupée ou non.

2. Dans ses règles 3, 4, 5 et 7 le Kibuguza s'identifie aux jeux du groupe Sombi.

3. Bien que le Cisolo Luba et le Kibuguza n'aient rien de commun à première vue, il subsiste pourtant des ressemblances dans les aspects moins évidents des deux jeux :

- il est permis de jouer une bille unique
- les changements de fortune sont très brusques : le jeu est assez agressif, mais tout est loin d'être perdu quand un joueur n'a plus qu'une seule bille. Ainsi faut-il annihiler l'adversaire d'un coup.

4. Les dispositions de départ ont une certaine ressemblance avec celles de *deux jeux de type b*; B3/1.2.2a avec le Dwong Alur (B7/2.2) et B3/1.2.2b avec le Lela Kuba (B7/3.2).

5. Le droit de cacher à son adversaire le contenu de ses cases est signalé par Pankhurst pour l'Ethiopie en général (54:166, 176, 183, 186, etc.).

B4. Bao ki-Swahili.

B4.0.1. Ce jeu est pratiqué au Zaïre surtout par les Bangubangu et Nonda des environs de Kasongo (Kivu-Maniema) mais aussi par les arabisés un peu partout où ils se trouvent; ainsi on y voit jouer dans les zones de Kisangani et Kabondo (ville de Kisangani) et à Bujumbura. Au Maniema il est également appelé "lusole" et "busolo".

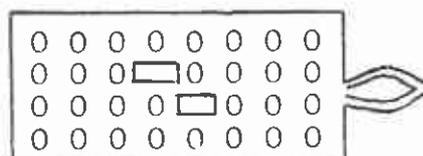
2. Il est certain que Bao est une importation plus ou moins récente au Zaïre. Comme l'indique son nom ("bao" signifie "planche" en swahili), il est d'origine swahili, c'est-à-dire de la côte est-africaine entre Lamu au Kenya et Lindi en Tanzanie. Il s'est largement répandu à l'intérieur de l'Est Africain, d'abord le long des routes des commerçants arabisés (au Swahili) et ensuite par diffusion naturelle en considération de sa supériorité aux autres formes de Mankala sur le plan purement ludique. Sanderson (58:726,731) signale ce jeu parmi les Yao du Malawi, où il aurait récemment évincé une forme plus ancienne de type Cela. Il est fort probable que Bao soit arrivé au Maniema à la même époque; un vieux du village Kilubula près de Wamaza prétendait reconnaître dans la forme Lega (voir Sombi) que nous lui expliquions, le jeu ancestral des Bangubangu qui, nous le supposons, aurait subi le même sort que celui des Yao.

La première phase du jeu de Bao fut décrite pour la première fois en 1661 par Flacourt (55:108/10), qui l'avait trouvé "fort répandu" dans le sud-est de Madagascar lors de sa visite en 1648; il donna le nom local du jeu comme "Fifangha". Sanderson (58:726/31) décrit le jeu tel qu'il est connu chez les Yao; Ingrams (39:256/9) le décrit pour l'île de Zanzibar et Hall (38:57/61) fait de même pour la forme connue en Tanzanie. L'uniformité de ces trois descriptions est remarquable si l'on tient compte de l'aide étendue de sa distribution et de la date du compte-rendu de Flacourt.

B4/1. Matériel du jeu.

1. Le tablier utilisé est à 4 rangées de 8 cases chacune. Les graines, au nombre de 64, sont généralement (au Maniema) celles de l'arbre appelé "filimbi" (= sifflet) en swahili, petites, rondes, noires, qui ne semblent guère adaptées au jeu car elles rebondissent sur une surface dure et roulent dès qu'on les laisse tomber. Ceci n'empêche que la distribution des graines se fait à une vitesse vertigineuse.

2. Les tabliers traditionnels des Swahili, joliment sculptés, de vraies oeuvres d'art, et même ceux des tribus de l'intérieur diffèrent des tabliers que nous avons vus au Zaïre. Ces derniers sont très simples, sans ornementation quelconque et le plus souvent sans cases-dépôts aux bouts; toutes les cases ont la même forme, soit ronde, soit carrée. Chez les Swahili et Yao la quatrième case de droite de chaque rangée intérieure est plus grande que les autres et de forme rectangulaire (voir la fig. 16) qui montre un tablier swahili). Cette différence s'explique du fait que ces deux cases, appelées "mji" en swahili, jouent un rôle privilégié dans le jeu. Au Maniema le jeu de Bao a



(fig. 16. Tablier swahili; MfV objet n° IIIIE 12298)

probablement hérité du tablier - également à 4 rangées de 8 cases - utilisé pour le *jeu de Sombi*, ce qui pourrait expliquer que cet aspect du tablier d'origine n'a pas été repris en dépit de l'existence des mêmes règles.

B4.2. Règles du jeu.

Le jeu comporte deux phases. La disposition initiale varie selon qu'on a l'intention de respecter les "mji" (appelés "kulu" au Zaïre), ou non. Les règles qui suivent supposent que les joueurs accordent à chaque case une valeur égale, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de "kulu". Le cas spécial de celles-ci sera considéré ultérieurement.

B4/1.2. Règles du jeu simple.

Première phase :

B4/1.2.1. Disposition initiale : une graine dans chaque case des rangées intérieures

```

1 1 1 1 1 1 1 1
0 0 0 0 0 0 0 0

```

le reste (24 pour chaque joueur) en main ou dans la case-dépôt. La première phase du jeu consiste à introduire toutes les graines une par une. Quand elles sont toutes en jeu la deuxième phase commence.

2. Pendant la première phase, le joueur introduit chaque fois une graine ("namu") dans une de ses cases occupées de la rangée intérieure; il choisit dans la mesure du possible une case qui fait face à une autre, occupée de son adversaire. Il mange le contenu de celle-ci, ensuite il introduit ses gains à partir d'une de ses cases de bout, I ou P, en semant le long de sa rangée intérieure et en respectant les conditions énoncées plus loin (règle n°7). Si aucune des cases occupées de l'adversaire n'est en face d'une case occupée du joueur, celui-ci place sa "namu" dans une de ses cases occupées, ramasse toutes les graines qui s'y trouvent, et les égrène dans l'un ou l'autre sens selon sa préférence.

3. Si la dernière graine d'une semaille tombe dans une case occupée, face à laquelle aucune prise n'est possible, toutes les graines qui s'y trouvent sont ramassées et semées dans le même sens. Si la dernière graine tombe dans une case vide, le joueur dort et passe la main.

4. Si la dernière graine d'une semaille tombe dans une case occupée face à une autre occupée de l'adversaire, le joueur mange le contenu de celle-ci, mais uniquement de la case située dans la rangée intérieure. Les cases des rangées extérieures sont à l'abri de toute capture.

5. Le but du jeu est de vider la rangée intérieure de l'adversaire, que ce soit pendant la première ou seconde phase.

Seconde phase :

B4/1.2.6. Quand toutes les "namu" sont introduites dans le jeu, les joueurs entament la seconde phase. Chaque tour consiste à ramasser toutes les graines d'une case qui en contient au moins deux et à les égrèner dans l'un ou l'autre sens. Les règles n°3 et 4 sont également bonnes pour cette nouvelle phase. A la règle n°5 il convient d'ajouter la possibilité de vaincre l'adversaire, en ne lui laissant aucune case qui contienne plus d'une graine.

7. Bien que le sens de la première semaille d'un tour soit au choix, il existe quelques restrictions concernant le sens des semailles subséquentes. Celles-ci doivent obligatoirement s'enchaîner dans le même sens que la première. Au cas où une semaille se termine par une prise, les gains doivent être introduits du côté du joueur dans le même sens. Il y a pourtant des exceptions à cette règle. Les cases I, J et O, P servent de pivots : si une semaille se termine dans une de ces cases et qu'une prise en résulte, les gains doivent être introduits à partir de la case de bout la plus proche. Ainsi des gains pris en face de I ou J doivent être introduits à partir de I, ceux pris en face de O ou P à partir de P.

8. On ne peut effectuer de prise au terme d'une semaille que si la première semaille du tour en cours s'était aussi terminée par une prise.

B4/2.2. Règles du jeu utilisant les "kulu".

B4/2.0. Déjà sous la forme "*simple*" le Bao s'avère être une des variantes les plus passionnantes de Mankala qui par la complexité de ses règles, la richesse de ses possibilités et l'effort intellectuel qu'il suppose rivalise avec le Selous classique de l'Ethiopie (à 2 rangées), le Mweso des Ganda et l'Igisoro des Rwanda. Pourtant si nous tenons compte des privilèges accordés aux "kulu", il devient plus compliqué encore.

B4/2.2.2. à 8 sont identiques à B4/1.2.1. à 8 du jeu simple.

B4/2.2.1. Plusieurs dispositions initiales sont possibles :

0 0 0 0 4 2 2 0	0 0 0 0 5 2 2 0	0 0 0 0 6 2 2 0	0 0 0 0 0 2 2 0
0 0 0 0 4 0 0 0	0 0 0 0 5 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
(Sanderson)			

Dans le cas de la dernière la "kulu" se crée à partir de zéro; dans les autres cas elle est lancée dès le début. Chaque joueur commence son premier tour en introduisant une "namu" dans la troisième case de droite (K, k).

9. La "kulu", du moins au Zaïre (les règles à ce sujet étant incomplètes dans toutes les sources écrites), est considérée être l'ensemble des deux cases E et L, ou e et l. Dès que les graines se trouvent dans une de ces deux cases, ont été ramassées pour une raison quelconque (prises par l'adversaire, semées, réduites en nombre suite à l'introduction d'une "namu" pendant la première phase) les deux cases perdent leurs privilèges et deviennent des cases ordinaires tout comme les autres. Chaque joueur s'efforce de rassembler au cours de la première phase, un nombre important de graines dans sa "kulu", qui lui permette au moment favorable de porter un coup mortel à son adversaire.

10. Si pendant la première phase un joueur trouve toutes ses cases vides sauf sa "kulu" il est obligé de placer sa "namu" en celle-ci. S'il mange d'en face la "kulu" n'est pas dérangée, mais au cas où il n'y a pas de possibilité de prise, le joueur prend deux graines de sa "kulu" et les sème normalement. Ceci lui coûte le rôle privilégié de sa "kulu".

11. Si un joueur termine une semaille dans sa "kulu", il peut choisir soit de dormir, soit de ramasser toutes les graines qui s'y trouvent pour les semer.

12. Si un joueur termine sa semaille en face de la "kulu" de son adversaire (en M ou m) et que cette case soit occupée, il a le droit de manger les deux moitiés de cette "kulu", c'est-à-dire 1+e ou L+E.

13. On ne peut pas capturer la "kulu" de son adversaire pendant la première phase par l'introduction d'une "namu" en face.

14. Si un joueur choisit de jouer sa "kulu" de la rangée intérieure il a le droit de ramasser aussi les grains dans la case correspondante de la rangée extérieure (E ou e) pour semer le tout ensemble. Ceci peut présenter un avantage considérable, permettant au joueur de faire un circuit complet du tablier et d'effectuer plusieurs prises.

B4/3. Terminologie.

bao : planche; le jeu même

namu : une bille, particulièrement celles qui sont introduites pendant la première phase. *Ku-namua* : introduire une bille.

komo : une bille (en ngoni "*inkomo*" signifie un animal, particulièrement une vache; même au Maniema on dit pour manger les billes de l'adversaire "*ku-ua nyama*" = tuer des bêtes (cf. en rwanda "*ku-rasa-inka*" = abattre des vaches). L'équivalence entre Mankala et bétail est très répandue.

Pendant la première phase les billes sont souvent appelées "*masasi*" = balles de fusil.

vita : guerre, bataille; la première phase du jeu

ngumi : la lutte; la seconde phase ("*mtaji*" selon Ingrams)

mji (selon Hall), *kuu* (selon Ingrams), *kulu* (au Zaïre) : la 4ème case de droite sur chaque rangée intérieure et la correspondante sur la rangée extérieure.

kimbui : les cases I, J; O, P (voir règle n°7)

ku-lamulia : protéger une de ses cases en y déposant une "*namu*" et en capturant les billes de l'adversaire d'en face (pendant la "*vita*" seulement)

ku-takata : nettoyer, par exemple un champ avant la semaille; jouer sans possibilité de prise afin de mieux disposer ses billes pour l'avenir (1ère et 2ème phases)

ku-tawaza : introniser un nouveau roi (= *ku-takata* dans le contexte du jeu)

sharba : exclamation poussée par la vainqueur lorsqu'il constate sa victoire.

B4/4. Aspects sociaux.

B4/4.1. Au Maniema, comme un peu partout en Afrique, le *jeu de Bao* est réservé aux hommes. Chaque village possède un seul tablier, qui est gardé chez un vieux désigné comme responsable du jeu.

2. S'asseoir sur le tablier est réputé provoquer la lèpre, et la personne atteinte peut en être guérie uniquement par le responsable du jeu.

3. Le jeu est souvent l'objet de paris importants; un informateur cite le cas d'un homme de son village qui y a perdu son vélo Raleigh tout neuf.

B4/5. Distribution des traits.

B4/5.1. Le choix de direction, du moins depuis certaines cases, se retrouve dans quelques jeux d'Ethiopie et d'Afrique de l'Est. Le rôle des "kimbui" trouve un écho, bien que faible, dans les cases-pivots de Mweso (A, B, O, P) et d'Igisoro (A, O, H, J), ainsi que dans certains jeux à 2 rangées du Soudan, d'Ethiopie et de la Somalie.

2. Le rôle de la "kulu" et en particulier les règles n°12 (dormir dans la "kulu", contribuant ainsi à l'accumulation d'un grand nombre de graines) et 11 (enlever sa "namu" et une autre bille de la "kulu") rappellent certains jeux à deux rangées d'Ethiopie et d'Extrême-Orient.

3. Le mot "komo" rappelle le mot ngoni "inkomo" (voir terminologie). Le rapport Mankala/bétail étant fréquent, il est intéressant de spéculer sur la parenté éventuelle entre "komo'nkomwe" (la graine *Caesalpinia* souvent utilisée pour le jeu) "ngombe" (= vache) et "nehombwa" (= Mankala au Malawi) - voir Schmidt.

B5. Cisolo ou Kisolo.

B5.0.1. Il s'agit ici du jeu des tribus Luba, Lulua et Songye. Les mêmes règles valent pour tous ces peuples. Le jeu s'appelle Cisolo aux Kasaïs, Kisolo au Shaba. Les noms dérivant de la racine "solo" sont parmi les plus largement répandus de l'Afrique (voir B1/5.3) - il n'y a que les variantes de "wuri" et de "mankala" qui peuvent rivaliser avec eux - mais le jeu qui sera décrit ici, sous le nom de Cisolo est un des plus particuliers, n'ayant presque aucun trait commun avec les jeux des peuples avoisinants et seulement deux parallèles plus lointains, dont l'un (le jeu Lango de Coro en Ouganda, voir B5/3) constitue un des grands mystères de la distribution du Mankala.

B5/1.1 Le matériel du jeu.

Le tablier traditionnel repose le plus souvent sur un piédestal rond et comporte 4 rangées de 7 cases. Les cases sont généralement rondes, bien que des cases carrées soient connues, surtout au Shaba. Il existe des tabliers, rares dans cette partie de l'Afrique, soutenus par des figures humaines assises (voir MRAC, objet n°R.G. 59.8.3). Les dimensions du tablier varient en fonction des graines employées : dans le cas où celles-ci sont les graines des arbres "pictantus makombo" (lingala : "ngola") ou "canarium schweinfurtii" (ciluba : "menga") le tablier peut atteindre 70cm de long et 35 de large, mais si l'on utilise les petites graines rondes d'arbres comme le kapokier il ne dépasse guère les 40cm x 20cm. Dans ce dernier cas, les cases sont probablement un peu plus profondes que d'habitude pour empêcher les graines de sauter d'un trou à l'autre pendant la semaille.

B5/1.2. Règles.

1. Au début on place 3 graines dans chaque case des rangées extérieures, ceci pour contrôler le nombre total.
2. Le jeu peut partir de cette disposition régulière et simple ou les joueurs peuvent préférer une parmi plusieurs dispositions spéciales où le plus souvent figurent une ou plusieurs banques, p. ex.

0 1 0 1 0 1 0	ou	0 1 0 1 0 1 0
1 0 1 0 1 0 15		9 0 0 0 0 0 9

3. On ramasse toutes les graines d'une case librement choisie, et les égrène une par une, dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre.
4. On peut choisir de jouer une graine unique.
5. Les étapes d'une manoeuvre à relais sont enchaînées d'une manière qui diffère de tous les autres jeux connus au Zaïre : quand la dernière graine d'une semaille est versée, l'on ramasse les graines se trouvant dans la case suivante et continue de jouer en les semant normalement.
6. Si cette case suivante est vide, le joueur "dort" et passe la main. Ceci fait qu'on peut dormir indifféremment dans une case occupée ou vide, pour autant qu'elle soit précédée d'une case vide.
7. Les prises sont également effectuées de manière particulière : on "mange" les graines se trouvant dans les deux cases, ou seulement dans la case de la rangée intérieure, opposées à une case occupée de sa propre rangée intérieure. Au cas où deux cases sont menacées toutes les deux doivent obligatoirement être vidées. Les prises se font avant de jouer ses propres graines ou de procéder à une étape subséquente d'une manoeuvre à relais.
8. Dans le cas d'une étape subséquente, la prise se fait dans la case ou les cases face, non à celle où fut déposée la dernière graine de la semaille, mais à la suivante, c'est-à-dire celle d'où l'on ramasserait les graines pour l'étape subséquente. Il s'en suit qu'aucune prise n'est possible, là où une nouvelle étape ne peut pas être enchaînée.
9. Les graines ainsi capturées, sont introduites dans le camp du joueur, à partir de la case occupée de la rangée intérieure qui a justifié la prise.
10. Pour gagner, il suffit de vider la rangée intérieure de l'adversaire.
11. Un exemple pourra illustrer ces règles. Supposons que Y a réduit X à une seule graine, comme à la fig. 17

1	0	3	6	2	9	1	
4	2	3	2	3	5	0	
0	0	0	0	0	1	0	(fig. 17)
0	0	0	0	0	0	0	

et que ce soit à X de jouer. Il commence nécessairement par manger les 14 des cases b+m face à sa seule case occupée, I. Il introduit les graines capturées à partir de I; la dernière de cette semaille tombe en H; la case suivante, I, contient maintenant 2 graines qui sont ramassées et égrenées en J et K; la case suivante, L, contient une graine et fait face à deux cases occupées de l'adversaire, e+j; X vide ces deux cases, introduit les 6 graines capturées à partir de L; la dernière tombe en C; la case suivante, D, contient une seule graine, qui est placée en E; la graine de la case suivante, F, est placée en G; celle de H en I; la case suivante, J, permet la prise des graines en c+1, qui sont introduites à partir de J; la dernière tombe en N, les 2 en A sont égrenées en B et C; la suivante, D, est maintenant vide, ce qui oblige X de dormir et de passer la main. La position nouvelle est celle de la fig. 18. A remarquer que X est parti en un seul tour de la pauvreté extrême à la possession de plus de la moitié des graines en jeu. Des changements de fortune si spectaculaires sont rares dans les autres formes de Mankala à 4 rangées.

1	0	0	6	0	0	2	
4	2	0	1	0	0	0	
3	3	3	3	3	1	0	(fig. 18)
0	3	3	0	2	0	2	

12. Ajoutons qu'une partie de Cisolo dure en général moins de temps qu'une partie des autres jeux où les captures sont introduites du côté du joueur. Il est ainsi de coutume de jouer une série de parties. Dans ce cas le score est tenu par le moyen d'une poignée de plumes : le gagnant de chaque partie en donne une au perdant, qui la remettra s'il gagne une victoire subséquente.
13. L'attaque est la meilleure défense. Si un joueur ne profite pas au maximum des occasions de prise qui lui sont offertes, son adversaire le fera à son prochain tour car, au contraire des autres jeux de ce type, toute case permettant une prise est aussi une prise possible pour l'autre; p.ex., si à la position de la fig. 17 c'eut été le tour de Y de jouer et non de X, Y aurait mangé la seule graine restant à son adversaire, ce qui serait inadmissible dans une partie de Mangola ou de Sombi. En ceci le Cisolo ressemble plutôt au Kibuguzza des Rundi et Fulero (voir B3.5.3.).

Variantes.

B5/2 Ndebukya (Nande; Nord-Kivu).

B5/2.0. Nous avons rencontré essentiellement le même jeu dans le territoire de la tribu Nande. Notre premier informateur, un commerçant installé dans son village d'origine, nous a communiqué trois façons différentes de jouer, dont celle-ci appelée Ndebukya (= malignité, ruse), qu'il a affirmé être ancestrale et plus guère jouée de nos jours. Un autre informateur prétend que le jeu a été amené par les ba-Ngwana (= ba-Kusu), peuple vivant à la frontière du Kasaï et du Maniema dont de nombreux membres travaillaient à l'administration coloniale et dans le commerce. Les Nande auraient adapté ce jeu à leur tablier à 4 rangées de 8 cases. Cependant plusieurs informateurs sont d'accord que les jeux de Mankala étaient inconnus des Nande avant l'arrivée des Belges; ainsi le tablier à 8 cases par rangée peut être soit un emprunt des peuples voisins (Rwanda, Hema, etc.) soit une adaptation du tablier Kasaïen imposée par l'importation subséquente du jeu de Mangola.

B5/2.2.1. 2 billes sont disposées dans chaque case.

2. On ouvre le jeu en jouant les graines de la case H.

4. On doit commencer son tour en ramassant un groupe d'au moins 2 graines aussi longtemps qu'il en reste; après on a le droit de jouer des graines uniques.

10. Le but du jeu est de manger toutes les graines de l'autre ou de la réduire à une seule hors position de prise. Les règles n°

B5/1.2.3 et 5 à 9 du Cisolo valent aussi pour le Ndebukya.

B5/3 Coro (Lango; Ouganda du nord)

B5/3.0. Driberg (33:186/7), dans un excellent article sur *les jeux de Mankala* des tribus non-bantoues du nord de l'Ouganda, décrit la variante de la tribu Lango. Celle-ci contient plusieurs des caractéristiques très particulières du jeu Luba, mais mélangées à d'autres du Mweso des Ganda. Bien que nous soyons incapables d'expliquer ces ressemblances pourtant très nettes il nous paraît difficile de croire à une invention et à un développement indépendants.

B5/3.2.1. 4 rangées de 8 cases; 2 billes par case.

2. Ouverture : jouer ensemble de la manière normale et en mangeant à chaque occasion.

3. Enchaînement des relais B1/1.2.2. du Sombi.

4. Manger et introduire les gains selon la règle B5/1.2.7. du Cisolo.

5. Marche-arrière selon la règle B1/6.2.2. du Mweso.

Ainsi une case occupée face à une prise reçoit la dernière bille de la semaille provoquant la prise et la première des gains introduits.

B5/5. Distribution des traits.

La façon d'enchaîner des relais (jeux B5/1 et B5/2) à partir de la case suivant celle où est déposée la dernière graine est rare. Elle existe dans quelques jeux à 2 rangées de l'Ethiopie centrale (54:172,178), de la Somalie (54:182) et de l'Inde.

B6. Autres jeux.

Les suivants sont des jeux à 4 rangées, apparemment de type a, pour lesquels nous possédons des détails incomplets ou non-confirmés.

B6/1. Jeu des ba-Ngwana.

Un informateur de Panga (zone de Banalia) a parlé d'un jeu à 4 rangées de 10 cases. 3 billes sont placées dans chaque case. On capture toutes les billes se trouvant chez l'adversaire, sur la même ligne que la case où tombe la dernière bille d'une semaille, que cette case soit vide ou occupée. Les graines capturées sont introduites chez le joueur à partir de la case suivant la dernière à recevoir une graine (cf. "avion", B2/2). Le joueur ne dort que quand sa dernière bille tombe dans une case vide et qu'il n'y a pas de billes à capturer sur la même ligne. C'est un jeu extrêmement agressif.

B6/2. Sola (Bindi; Kasaï Occidental), comparer avec B7/5, B7/6 et B7/7.

Egalement joué sur un tablier à 4 rangées de 10 cases. Les billes sont disposées par groupes de 4 en quinconce. Le jeu suit les règles du Sombi, sauf qu'on peut capturer uniquement de la rangée intérieure au cas où la case extérieure correspondante est vide. Les gains sont réintroduits à partir de la case qui avait reçu la dernière graine de la semaille précédente.

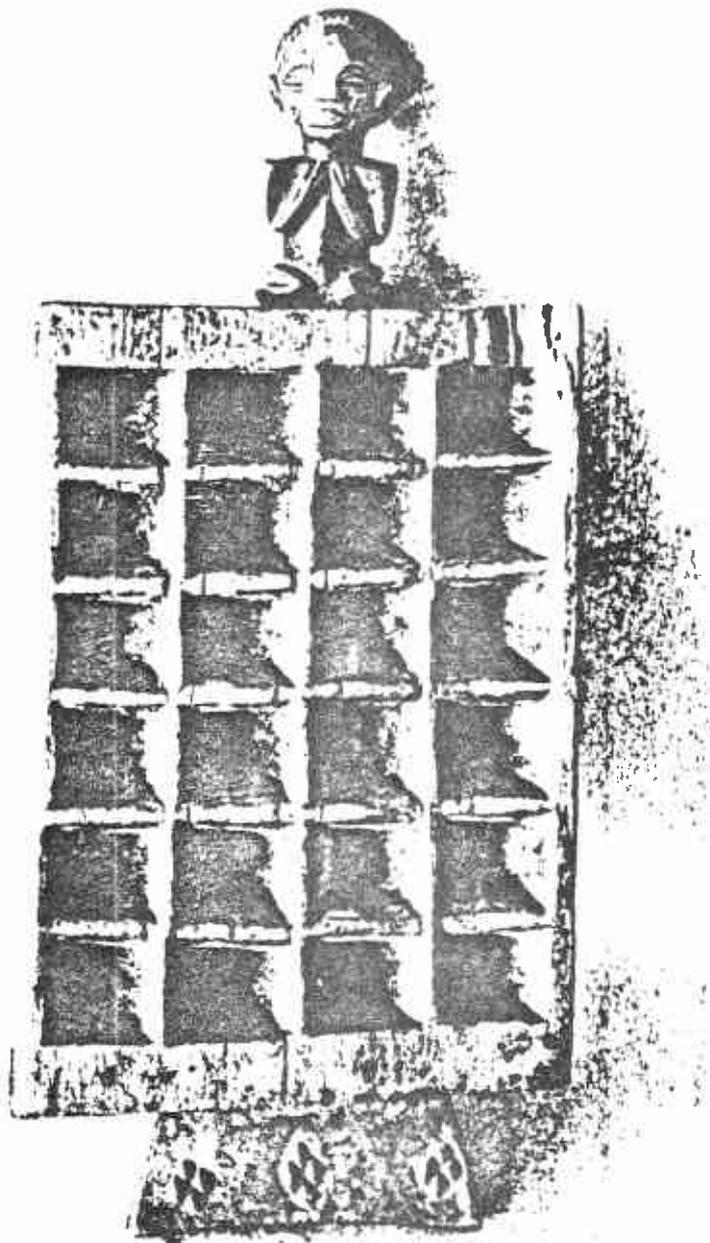
Ce quatrième *jeu des Bindi* est dit réservé aux "femmes", ce qui peut refléter le mépris constaté dans des circonstances similaires chez les Kuba (voir B7/3.4). Il est pourtant improbable que les Luba soient l'objet de ce mépris car le jeu de Sola montre très peu de ressemblance avec le Cisolo Luba.

B6/3. Le Mangola du peuple Mono (groupe Banda du coin nord-ouest du Zaïre).

4 rangées de 8 cases, 2 billes par case au départ. Le premier à jouer est désigné par un jeu de vitesse. Ce jeu serait un curieux mélange de types a et b : les règles sont celles du Mangola sauf que les billes capturées sont mises de côté. Ensuite le même joueur continue en ramassant et égrenant les billes de la case ayant reçu la dernière bille, comme s'il n'avait pas mangé du tout.

B6/4. Kisolo (Zela; zone de Kilwa, Shaba).

Nous mentionnons ce jeu ici, car les autres du voisinage sont de type a (Nsumbi des Taabwa, etc.). Il n'est pourtant pas exclu que ce jeu soit de type b, car les Bemba de la Zambie voisine ont des jeux de ce type et des tabliers de la même longueur. Ce Kisolo est le seul jeu à 4 rangées de 6 cases signalé pour le Zaïre. Un tablier est conservé au Musée National de Lubumbashi (objet n°144). Les cases sont carrées et à chaque bout du tablier se trouve une manche, dont l'une en forme d'une personne (voir fig. 19). Le tablier est orné de dessins géométriques. Avec un autre tablier, Luba celui-ci, se trouvant au MRAC (n°RG.59.8.3) ce sont les seuls connus à 4 rangées comprenant des motifs anthropomorphiques. Ce genre de motif est autrement réservé à des tabliers à 2 rangées de certaines tribus ouest-africaines, surtout des Yoruba et Baoulé.



(fig. 19)

b) Jeux de type b (gains mis de côté, hors jeu).

B7. Les jeux du groupe Cela.

B7.0.1. C'est ainsi que nous avons décidé d'appeler les jeux zaïrois de type b (voir B.0.3), c'est-à-dire ceux où les gains sont mis de côté et où le nombre de billes en jeu va toujours en décroissant. Cette façon de jouer est une des plus répandues dans l'aire du "Mankala à 4 rangées". Elle est connue :

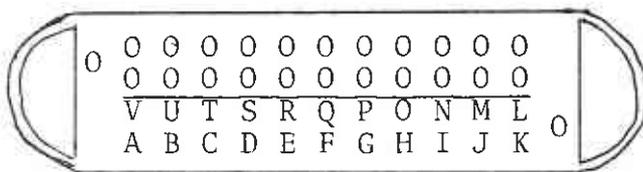
- à la frontière Zaïre/Ouganda;
- à la frontière Ouganda/Kenya (peuple Luo)
- au centre et à l'est de la Tanzanie (peuples Gogo, Konde, etc.);
- par presque tous les peuples du Malawi et du Zimbabwe (Rhodésie), du Mozambique et du nord de l'Afrique du Sud;
- par bon nombre de tribus en Zambie;
- un peu partout en Angola, et, pour revenir au Zaïre,
- dans le sud des régions de Bandundu et des deux Kasai.

2. Au Zaïre ce jeu est connu sous les noms suivants :

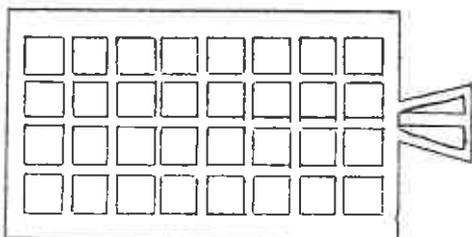
- Cela (Cokwe; Kasai, Angola)
- Luela (Bindi; Kasai Occidental)
- Soro, Dwong (Alur; Haut-Zaïre)
- Lela, Lien' (Kuba; Kasai Occidental)
- Mangola (Hema; Haut-Zaïre)
- Mbele (Lugbara, Logo, etc.; Haut-Zaïre)

B7.1.1. Matériel du jeu.

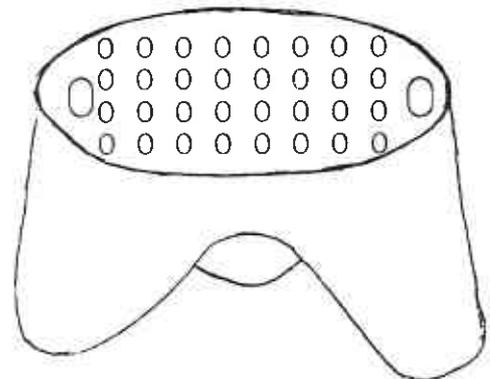
Les tabliers utilisés pour ce type de jeu comportent souvent des cases-dépôts, soit une à chaque bout, soit une seule à un bout, soit deux au même bout. Ces cases ne sont jamais fonctionnelles et ne servent qu'à contenir les gains mis hors jeu. Nous illustrons ci-dessous, des tabliers traditionnels Cokwe (fig. 20), Alur (fig. 21; taillé dans le tronc d'un arbre ulu) et d'une tribu non-identifiée de l'Ouganda (fig. 22).



(fig. 20)



(fig. 22)



(fig. 21)

2. Les Alur creusent aussi des tabliers dans un rocher peu dur qu'ils appellent "upilo".

3. L'incidence de jeux creusés dans le sol est plus forte pour les jeux de ce type. Ceci est dû sans doute à deux facteurs : primo, les variantes du groupe Cela sont pour la plupart jouées dans les régions de savane où le bon bois se fait rare; et secundo, le nombre de billes dans chaque cas est limité, souvent ne dépassant pas 1 ou 2, ce qui rend moins désagréable de ramasser dans le sol - les pièces sont généralement beaucoup plus grandes, p.ex. des morceaux de poterie ou des noix de mangues, et ainsi plus faciles à saisir.

4. La longueur de chaque rangée varie énormément. Au Zaïre nous connaissons :

- 4 x 8 pour le nord-est;
- 4 x 7 pour les Kuba et Holo (MRAC);
- 4 x 11 pour les Bindi et Cokwe (Kasaï).

En dehors du Zaïre les rangées varient en longueur de 5 cases (en Zambie) à 26 cases (en Zimbabwe et Afrique du Sud).

B7.2. Les règles de base restent les mêmes pour tous ces cas. Les différentes variantes se reconnaissent surtout à leur disposition de départ. Ainsi avons-nous préféré commencer par donner les règles communes pour signaler ensuite les cas particuliers.

B7.2.1. On joue toujours dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre.

2. Le jeu comporte deux phases : la première dure jusqu'à ce que tous les groupes de 2 billes ou plus soient épuisés; pendant cette phase il n'est pas admis de commencer son tour en jouant une bille unique. Pendant la seconde phase par contre toutes les billes restent uniques et peuvent être déplacées seulement d'une case à la suivante si celle-ci est vide; il est interdit d'en former des groupes.

3. Pendant la première phase si la dernière bille d'une semaille tombe dans une case déjà occupée, toutes les billes s'y trouvant sont ramassées et semées normalement. Si par contre elle tombe dans une case vide, le joueur dort et passe la main, sauf au cas où cette case vide est située dans la rangée intérieure face à des billes de l'adversaire en position de prise.

4. Sont exposées à la capture, les billes se trouvant dans la rangée intérieure seulement ou dans les deux rangées, face à une case vide dans la rangée intérieure de l'adversaire.

5. Les billes capturées sont mises de côté : elles sont conservées dans la case-dépôt de droite dans le cas d'un tablier adapté à ce jeu. Le joueur ayant effectué une prise dort.

6. Le but du jeu est de coincer les billes de l'adversaire de façon qu'elles soient toutes mangées.

7. La figure suivante permettra de mieux suivre ces règles :

0	0	2	1	1	0	3	0
1	0	2	1	2	1	0	1
0	0	0	0	0	1	0	1
1	0	1	0	1	1	2	0

X doit jouer 2G, fait des relais à I et K, arrive en M, mange e+1 et dort. Il peut dorénavant jouer n'importe laquelle de ses cases occupées car il a épuisé tous ses groupes de 2 ou plus.

8. Sur le plan stratégique il est avantageux d'éliminer ses groupes de billes car ceci permet une liberté d'action accrue qui peut fortement incommoder l'adversaire, si celui-ci n'est pas déjà passé à la seconde phase. Il faut se garder toutefois de sacrifier trop de ses billes pour atteindre cette liberté, car la force des nombres compte aussi pour quelque chose dans ce jeu. On évitera de manger des groupes de billes de son adversaire, vers la fin de la première phase pour l'empêcher d'accéder à la liberté de mouvement.

Variantes.

B7/1.2. Mbele II (Logo; Haut-Zaïre).

Commencer par 1 bille dans chaque case; une seule en contiendra 2. L'ouverture consiste en ce que chacun enlève à l'autre deux de ses billes uniques, soit deux dans la même ligne, soit une de la rangée intérieure plus une autre de la ligne voisine dans la rangée extérieure, p.ex. X peut enlever à Y (sur un tablier de 4 x 8) c+n ou b+n ou d+n. Ensuite chacun joue son groupe de 2.

B7/2. Dwong (Alur; Haut-Zaïre) : nom générique : Soro.

B7/2.2. On dispose 4 billes dans chaque case de la rangée extérieure. Dès l'obtention de sa liberté on joue en tapant dans le tablier de la bille qu'on dépose : de là le nom "dwong" = taper.

B7/2.3. Terminologie : jouer ce jeu se dit "ni-cwigo" (= créer ?); pourtant un verbe tout différent, "ni-tuka" est utilisé pour d'autres jeux.

- capturer des billes : "ni-camu" (= manger)
- cesser son tour "ni-vuto" (= dormir)
- une case : "ot" (= maison)

B7/2.4. Le jeu de Dwong est souvent l'objet de paris; en cas de non-paiement d'une dette, la femme du joueur peut être donnée en tant que garantie. Dans le temps on organisait des tournois entre villages, qui donnaient parfois lieu à des désordres. En général on ne permet pas aux enfants et aux femmes de jouer de peur que les premiers ne négligent les chèvres et les dernières la cuisine. C'est surtout les vieux qui se passionnent pour ce jeu et qui gardent le tablier dans leur hangar de réception. Le Dwong est souvent joué lors de deuils, du paiement de la dot, etc. A part ces cas spéciaux on y joue surtout pendant la saison sèche, aux mois de janvier et février, quand le travail agricole est moins pressant.

B7/2.5. Les Alur prétendent que le jeu de Dwong leur est parvenu de l'est, de l'Ouganda.

B7/3. Lela (Lien') (Kuba; Kasai Occidental).

B7/3.0. Le nom même de ce jeu semble discuté : Torday donne Lela, mais nous avons toujours entendu utiliser le nom "Lien" des ba-Kuba de notre connaissance. C'est en quelque sorte le plus connu de tous ces jeux zaïrois. Une des oeuvres d'art zaïroises les plus admirées est la statuette du roi Kuba Shyaam aMbul aNgoong (Shamba Bolongongo) conservée au B.M. de Londres, qui montre ce personnage assis devant un jeu de Lela. La statuette montre cependant un jeu à 3 rangées de 3 cases, plus deux cases-dépôts. La forme du tablier tout entier rappelle clairement celui utilisé pour le jeu actuel et celui illustré par Torday (19:26), mais le nombre des rangées et des cases ne correspond pas

à un jeu de *Mankala* quelconque. Une statuette plus récente, montre le même roi devant un tablier à 3 rangées de 6 cases, ce qui correspond au jeu courant dans certaines régions d'Ethiopie. Peut-être que ces détails sont sans importance; l'artiste, un certain Lyeen, s'est peut-être contenté d'indiquer le genre de jeu, ou même tout simplement d'associer ce roi à un jeu quelconque. La tradition veut que vers l'année 1660, Shyaam, fort inquiet de l'emprise qu'avait gagné chez lui les jeux de hasard ait ramené ce jeu de calculs de l'ouest, du pays des Mbala ou de celui des Pende, pour rehausser le niveau moral et intellectuel de son peuple (19:26). Ironie du sort : ce même jeu est aujourd'hui objet de paris, même chez les Kuba (19:97).

B7/3.1. La variante Kuba est jouée sur un tablier à 4 rangées de 7 cases, sculpté en forme de bateau et reposant sur un socle rond.

B7/3.2. Ses règles sont les mêmes que celles des jeux précédents. Les dispositions de départ sont variées et quelque peu insolites du fait que le nombre de billes en jeu est variable. Nous donnons ici quelques dispositions relevées sur place :

0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0
13 5 2 2 0 0 0	8 4 3 2 0 0 0	9 7 5 3 2 1 0

Torday signale 0 0 0 0 0 0 0
9 6 2 1 0 0 0

et ajoute : "3 jetons appelés "kwasa" restent dans la main et peuvent être placés, un à un, dans 3 trous consécutifs quelconques" (19:97). Cette sorte de disposition est exceptionnelle pour les jeux de type b. Nous croyons que le Lela a peut-être subi une certaine influence Luba à cet égard.

B7/3.3. Terminologie.

- dono : 2 billes uniques sur la même ligne du même camp (ex. A+N)
(cf. B7/7.3)
- mocho : 1 bille unique dans la rangée intérieure suivie d'une case vide.

B7/3.4. Selon un informateur le Cisolo Luba est réservé aux femmes chez les Kuba; ceci témoigne sans doute du mépris dans lequel les Kuba tenaient les gens de cette ethnie, souvent esclaves chez eux.

B7/4. Cela (Cokwe; Kasai et Angola).

B7/4.1. Ce jeu est joué sur un tablier à 4 rangées de 11 cases, plus deux cases-dépôts sur le modèle du tablier Kuba. Une case de refuge, plus petite que les autres, est située entre les deux rangées de chaque camp, entre la dernière ligne de droite et la case-dépôt, comme le montre la fig. 20, p. 50.

B7/4.2.1. Au départ 1 bille est placée dans chaque case alignée; les cases de refuge restent vides.

2. Ouverture : enlever deux billes voisines de la même rangée, en garder une en main, déposer l'autre dans la case suivante pour créer un groupe de deux billes. Ensuite faire un circuit du tablier en transférant chaque fois une bille unique dans la case suivante de manière à créer des groupes de 2 en quinconce. De retour aux cases de départ, la première reçoit la bille de sa voisine précédente, la seconde la bille

gardée en main. Ainsi, si X commence en enlevant M+N il créera des groupes de 2 en O, Q, S, U, A, C, E, G, I, K; la bille de L sera transférée en M et la bille en main sera déposée en N, donnant la disposition suivante :

```

0 2 0 2 0 2 0 2 1 1 0
2 0 2 0 2 0 2 0 2 0 2

```

Puisque la dernière case, N, était vide, X a le droit de capture. A ce moment, étant le premier à jouer, il doit décider du mode de capture à suivre pendant toute la partie. Les trois modes admis sont :

- a) mbathu : manger 2 cases dans la même ligne, ex. t+c
- b) imukaci : manger de la case opposée de la rangée intérieure et de la case voisine à celle-ci dans le sens de la semence achevée, ex. t+s
- c) kasununa : manger en quinconce, ex. t+b ou t+d.

3. Ayant effectué sa première prise selon le mode de son choix, le premier joueur cède la main et le jeu se poursuit conformément aux règles communes aux jeux de ce groupe (B7.2.1 à 8).

4. La case de refuge (en Cokwe "Kasueka", du verbe "ku-sueka" = cacher) sert à deux fins :

- a) à faciliter l'élimination du dernier groupe de 2 billes. Dans la figure suivante :

```

.... 0 1 1
.. 2 0 1 0 °

```

X, en semant uniquement dans les cases alignées, perpétuera son groupe de 2 billes; mais en incluant la case de refuge (ou de réserve) dans son semis ce groupe sera éliminé.

- b) à gagner une manoeuvre de plus par bille devant une barrière formée par l'adversaire. Dans la fig. 23 X doit jouer le premier. En se servant uniquement des cases alignées il est battu, mais la case de réserve lui donne quatre manoeuvres de plus et fait de lui le vainqueur.

```

° 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
  0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 0   Y
  0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
  0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 °   X

```

(fig. 23)

La case de refuge est plus petite que les autres car elle ne reçoit jamais plus d'une bille. L'utilisation de cette case est purement facultative. Lorsqu'une bille s'y trouve il est permis de faire passer d'autres directement de K à L sans la déloger.

5. Il reste à signaler encore une manoeuvre particulière au jeu de Cela. Dans la position suivante :

```

° 1 0 0 ...
  0 0 0 ...
  1 0 .....
  1 0 .....

```

X, pour fuir l'attaque de Y, peut déplacer sa bille directement de V en B, dépassant ainsi celle en A et les protégeant toutes les deux. Ceci se dit "ku-cina" = fuir.

B7/4.3. La combinaison réitérable de 2 billes dans une case précédées d'une bille unique s'appelle "nkendo", qui serait aussi le nom du jeu enfantin de poursuite (voir C1.5).

B7/4.4.1. Dans la société Cokwe traditionnelle chaque village possédait un seul tablier; un nouveau village ne pouvait pas en posséder avant la mort de son premier chef.

2. Le Cela était souvent objet de paris, l'enjeu étant soit des biens inanimés ou du travail dans le champ du gagnant. Les vieux pouvaient inciter les jeunes à jouer pour leur imposer après leur défaite des travaux pour le compte commun, p.ex. d'apporter du bois pour le "cota", le hangar commun des hommes.

B7/4.5. Il semblerait que notre jeu diffère d'endroit à endroit à l'intérieur du territoire Cokwe. A part le tablier et le jeu décrits ci-dessus un autre à 4 rangées de 10 cases nous a été signalé par un informateur, tandis que Baumann (44:Tafel 62,9) illustre un beau tablier de 4 x 8 ayant une case-dépôt à chaque bout et deux cases de refuge dans chaque camp :

```

0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0

```

Malheureusement Baumann ne donne aucun détail sur la façon d'utiliser ces cases de refuge.

Luela (Bindi; Kasaï Occidental).

Pour cette tribu nos informateurs nous ont signalé quatre jeux différents, dont trois appelés Luela et appartenant au groupe de Cela. Luela est le nom d'un serpent semblable au boa.

B7/5. Luela Kibonji (ou Luela Lunanyi = gros; ou Luela Lugaji = femelle, ainsi appelé parce qu'au début chaque case est enceinte, occupée). Le tablier comporte 4 rangées de 10 cases (cf. le tablier Cokwe, B7/4.5). On dispose 2 billes dans chaque case.

B7/6. Luela Luyega (= petit; ou Luela Mudimi = mâle). Le tablier est le même que pour les Cokwe (voir B7/4.1). La case de refuge s'appelle "koowu". On dispose des groupes de 2 billes en quinconce, les autres cases restant vides.

B7/7. Luela Lumicopo (= testicules; aussi le nom d'un fruit).

2.1 Même tablier que pour le jeu précédent. On dispose 1 bille dans chaque case de la rangée extérieure, plus 1 bille dans la première et la troisième cases depuis la droite dans la rangée intérieure, ainsi :

```

0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0

```

On garde deux billes en main.

2. L'ouverture est très spéciale : chaque joueur jette à son tour ses deux billes sur le tablier. Si elles entrent dans les cases de l'adversaire elles y restent. Si elles tombent dans celles du joueur ou si elles tombent de côté, elles sont définitivement écartées. Celui qui possède un groupe de 2 billes (appelé "kibanda") joue le premier; si tous les deux en ont ou si personne n'en a, celui qui a jeté le premier commence le jeu normal. Celui qui possède un "kibanda" doit toujours le jouer jusqu'à ce qu'il réussisse à l'éliminer; l'autre joue seulement la seconde phase du jeu (s'il n'a pas de "kibanda") et est avantagé (voir B7.2.2 et 8). Ainsi, lorsqu'on jette ses billes au début on vise les cases de l'adversaire (ceci est peut-être le jeu qu'avait vu Magyar (46:314) et qu'il avait pris pour un jeu de hasard).

3. On mange le contenu de la case opposée dans la rangée intérieure, plus celui de n'importe quelle autre case (voir B7/5.2).

4. Le gagnant d'une partie donne une plume au perdant (comme chez les Luba) qui la lui remet s'il marque une victoire à la suite.

B7/7.3. Terminologie.

- kibanda : plus d'une bille dans une case
- dzo(n)dzo : un kibanda suivi d'une bille unique (cf. C1.5)
- ndunda : 2 billes uniques dans la même ligne d'un même camp (cf. B7/3.3)

B7/7.5. Le jeu de Luella Lumicopo est réputé être importé, alors que les deux autres seraient traditionnels.

B7/8. Baruma (Lugbara; Haut-Zaïre).

B7/8.2.1. La disposition de départ de ce jeu en voie de disparition est la suivante :

```

0 0 0 0 0 0 0 3
2 2 2 2 2 2 2 2

```

2. On commence à jouer par le groupe de 3 à I

3. On ne mange que de la case opposée dans la rangée intérieure; les billes se trouvant dans la rangée extérieure sont invulnérables.

4. Ce jeu étant vite fini, se joue en séries de parties.

5. Le gagnant de chaque partie donne une pierre au perdant.

B7/8.3. Terminologie.

- otu : un groupe de 2 billes ou plus (du verbe "otoza" = piétiner ?, se référant au bruit fait par la bille - cf. Dwong en Alur, B7/2.2)
- ma awaru bho (= je me suis dispersé) exclamation poussée quand on élimine son dernier "otu"
- ma dhe (= j'y suis) : exclamation faite après chaque mouvement menaçant
- limini (= je vous ai mis un but) : exclamation au moment de la victoire
- mbili : le nom générique pour le jeu; mais Nsimbi (36:1) signale Soro pour les Lugbara de l'Ouganda
- mbili efi : graine ou caillou utilisé
- mbili bhi (= trous) : le tablier (planche ou dans le sol).

B7/9. Otu (Lugbara; Haut-Zaïre).

B7/9.2.1. Disposition de départ :

```

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

```

2. Les règles de capture sont spéciales : en terminant sa semaille (ou en transférant une bille unique) dans une case vide de l'une ou l'autre rangée on se saisit de toutes les billes de l'adversaire se trouvant dans la même ligne (n'importe quelle rangée). Selon la fig.

24, X peut :

- jouer 2D, manger 2c	1 0 1 2 0 2 0 1	(fig. 24).
- jouer 2G, manger 1a	1 0 0 1 1 0 1 0	
- jouer 2K, manger 2e+1	0 1 2 0 0 2 1 0	
	2 0 0 2 0 0 2 0	

B7/9.5. Cette variante ressemble à une seconde façon des Logo, en voie de disparition selon les natifs de cette région, ainsi qu'au jeu de Otra des Kaliko (Haut-Zaïre) et au jeu de Coro des Luo de l'Ouganda qui nous a été appris par des réfugiés.

B7/10. Mbele I (Logo; Haut-Zaïre).

Disposition de départ : 1 bille par case. Ouverture : enlever 2 billes à l'adversaire selon le principe énoncé pour Mbele II (voir B7/1), ensuite jouer dans une case vide. En fait ce jeu consiste en seulement la seconde phase, car il n'existe jamais de groupes de billes. Les règles de capture sont celles de Otu.

B7/11. Otra (Kaliko; Haut-Zaïre).

Disposition de départ : 0 0 0 0 0 2 0 2
2 2 2 2 2 2 2 2

Même jeu que Otu.

B7/5. Distribution des Traits (groupe Cela).

1. La forme de bateau notée à B7/3.1 a été constatée sur place à Mushenge, capitale des ba-Kuba. Des *tabliers Holo* (MRAC 53.78.2725) et *nKangala* (Angola) (MfV IIIC 31787) ont une forme similaire, ainsi que de nombreux tabliers à 2 rangées de toute la côte atlantique, depuis le Gabon jusqu'à la Sierra Leone. La même forme se retrouve même en Malaisie et en Indonésie.

2. La règle de capture notée pour les Bindi à B7/7.2.3. pourrait éventuellement être une exagération par l'informateur des modes signalés pour les Cokwe (B7/4.2.2). Si par contre cette information est exacte ce choix de billes à capturer peut refléter la coutume répandue en Afrique australe d'accorder une prime à celui qui effectue une prise normale (voir p.ex. les comptes-rendus de Sanderson pour le Malawi (58:726/31) et de Junod pour les Thonga de l'Afrique du Sud).

3. La case de refuge est un trait culturel assez intéressant et qui semble avoir échappé à la plupart des observateurs. Struck (61:13), dans une note de sa traduction du texte de Namate, était le premier à la mentionner : "*chez d'autres peuples une des cases est réservée comme case de refuge*". Puisqu'il ne fait pas mention d'une case à part (comme pour le *tablier Cokwe*) ceci laisse entendre qu'il s'agit plutôt d'une des cases alignées. Cette suggestion est d'ailleurs appuyée par le *tablier Holo* déjà cité (B7.5.1) dont la dernière case alignée à droite de chaque rangée extérieure est creusée différemment des autres. Schachtzabel (47:103) par contre, parlant du *tablier nKangala* dont il a fait cadeau au MfV en 1913, signale explicitement une case à part d'où les billes ne peuvent pas être capturées et qui sert à conserver un maximum de 3 (?) billes de réserve.

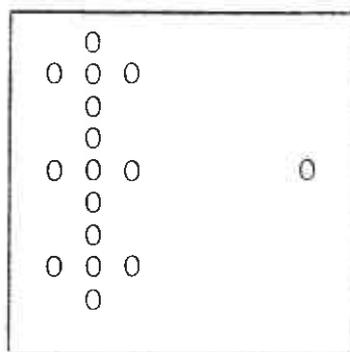
Ainsi l'existence de cet élément est attestée pour le sud du Zaïre, le sud de l'Angola et, puisque Struck travaillait en Afrique Orientale Allemande (Tanzanie) et parlait des *jeux du Malawi*, probablement bien à l'est de l'Angola aussi. Pourtant Sanderson n'en parle pas.

4. Le principe de capture (face à une case vide) de ces jeux est le même que pour bon nombre de jeux à 2 rangées de l'Afrique de l'Est (et pour le *jeu Manga*, voir A3.2.3 et A3.5.4). Ceci est peut-être encore un indice d'une adaptation des jeux à 2 rangées à un tablier en contenant quatre.

5. Chez les Lugbara (B7/8.2.5), les Bindi (B7/7.2.4) et les Luba (B5/1.2.12) le gagnant donne une pierre/baguette/plume au perdant. Chez les peuples de la région interlacustre pourtant, c'est le contraire : le gagnant en prend une pour lui (voir B1/3.2.5).

Autres jeux (aux détails peu sûrs).

Tuckey (20:163) parle de deux jeux. Le premier, qu'il appelle Luela, un nom courant dans la région frontalière du Zaïre et de l'Angola, est joué sur une pierre plate et carrée, dont chaque côté mesure 45 cm. Dans la pierre sont creusées 16 cases, dans chacune desquelles est placée une graine. A la page suivante, cependant, il donne une illustration (fig. 25) qui laisse supposer qu'il s'agit d'un jeu tout à fait distinct du Mankala. Ce jeu aurait été observé près d'Inga dans le Bas-Zaïre.



(fig. 25).

Le second jeu, pour lequel aucun nom n'est donné, consiste en un tablier (en bois ?) contenant 28 cases circulaires (20:198), disposées, comme il le montre dans une figure à la même page, en 2 rangées de 14.

Starr (18:147) prétend avoir vu un tablier à 2 rangées de 14 cases à Irebu près du lac Tumba (Equateur). 3 billes étaient placées dans chaque case au départ. Starr signale également le nom "lodika" pour un jeu de type Mankala des "Bangala", nom qui rappelle celui de "deka" courant au Bas-Zaïre.

Un jeu semblable appelé Bonzo est signalé par Johnston pour la tribu Yansi "ou Bangi" (13:ii,709). Il le décrit comme "*une sorte de damier, dans lequel sont creusées deux rangées de cases parallèles*".

Devant ces descriptions de jeux à 2 rangées, il est étonnant de constater qu'aucun tablier de cette sorte n'est conservé au MRAC.

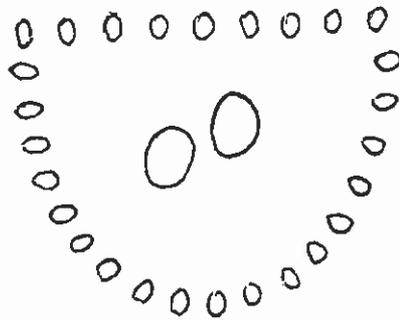
Le même nom que pour le jeu Yansi, sous la forme d'Ebondzo, est signalé pour les Mpama-Bakuto par le RP Windels (23:23), qui donne comme dimension du tablier 60 x 30 cm. Celles-ci correspondent aux dimensions d'un jeu de 4 rangées, et puisqu'il parle de 24 cases au total nous inférons qu'il s'agit d'un tablier à 4 x 6, ce qui n'est pas très probable car aucun tablier pareil n'est signalé pour cette région. Windels ajoute qu'un autre jeu, appelé Mosongo et ayant des règles différentes, est également pratiqué par les Mpama-Bakuto.

Le jeu noté par Magyar (46:314/5) a déjà été commenté (voir B7/7.2.2). Nous supposons qu'il s'agit d'un jeu à 4 rangées de 10 cases, bien que le nombre de rangées ne soit pas spécifié.

Weeks (22:153) donne le nom de Peke pour un jeu circulaire de type Mankala des "Bangala". De sa description confuse, nous concluons qu'il parle d'un jeu de poursuite (voir C1), mais le nom qu'il signale ne correspond à aucun autre enregistré pour le Zaïre.

Starr parle également de jeux semblables : au pays Kuba il aurait vu jouer dans 32 cases disposées en cercle, dont chacune contenait au départ 3 billes. Le sens du jeu était celui des aiguilles d'une montre, et il y avait 4 joueurs. Les règles très insuffisantes données laissent supposer encore une fois un jeu de poursuite.

De la brève mention d'un jeu comprenant 58 cases disposées en cercle que Starr aurait vu à Nkundu (?) il ne se laisse tirer aucune conclusion quant à la manière de jouer. Il en est de même pour sa description de deux jeux rencontrés à Bumba, et dont Starr publie cependant une photographie montrant la disposition suivante



(fig. 26)

(le nombre de cases n'est pas tout à fait clair). Le "tablier" est sous forme de plateforme de quelques 10 cms de haut, faite en argile battue et ayant la rangée droite alignée contre un mur de maison. Sur la photographie on voit trois hommes accroupis autour du jeu.

C. JEUX ANNEXES

Il s'agit dans ce chapitre malheureusement trop court, d'esquisser quelques jeux qui n'ont de commun avec le *Mankala* que l'utilisation du même matériel.

C1. Jeux de poursuite (+ vitesse et tricherie).

C1.1. Ce jeu d'enfants est joué en n'utilisant que les cases extérieures du tablier, quelque soit le nombre de celles-ci. Ainsi les gens de l'Equateur, p.ex., jouent sur les 20 cases a-h, i, P, A-H, I, p. Il arrive que les cases soient disposées en cercle : Klepzig signale plusieurs cas pour le Bas-Zaïre et le Shaba (Baumann (44:94) pour les Cokwe), et un informateur Tetela disait avoir vu jouer ainsi chez lui.

O1.2. Les détails des règles diffèrent, mais l'essentiel reste le même partout au Zaïre et du moins jusqu'au Malawi :

1. Le sens du jeu est toujours contre celui des aiguilles d'une montre sauf parfois pour les jeux circulaires.
2. Il n'existe pas de choix de mouvement à effectuer : chaque tour commence par la queue du joueur, c'est-à-dire par sa dernière case occupée.
3. Les cases ne restent pas, comme dans le vrai *Mankala* propriété de tel ou tel joueur : les cases du joueur sont celles qu'occupent pour l'instant ses billes.
4. Si une de ses semailles attrape la queue de l'autre, il accapare chaque case de celui-ci dans laquelle il a placé une bille, et l'autre doit commencer son prochain tour à partir de la case devant la dernière qu'il vient de perdre.
5. Les relais ne sont pas permis. Si une semaille ne dépasse pas la tête du joueur (c'est-à-dire sa case occupée la plus avancée), il passe la main; si par contre sa dernière bille tombe dans la case précédant sa tête, il a droit à une seconde semaille (les règles varient sur ce point).
6. S'il ne reste à un joueur qu'une seule bille, il a le droit de sauter un certain nombre de cases vides, p.ex. de coin en coin du tablier (chez les Cokwe) jusqu'à ce qu'il attrape la queue de l'autre (ici aussi les règles locales diffèrent).
7. Pour vaincre l'adversaire il faut occuper toutes ses cases d'un coup.
8. Chez certains peuples (p.ex. Ngombe, Mongo-Nkundo), les deux joueurs peuvent jouer simultanément.

C1.4. Il est clair que ceci n'est pas un jeu de calculs dans le sens apparent du terme. Si chacun joue selon les règles, "*perd toujours qui joue le premier*", comme le signale Centner pour le jeu Cokwe. Le calcul intervient pourtant, car ce jeu est une initiation à la ruse, pour ne pas dire à la tricherie, et de là vient l'intérêt du jeu. Savoir tricher à profit exige autant de calculs quand le jeu est rapide que n'exige le jeu de calculs proprement dit; et, comme pendant le jeu des adultes, chaque joueur doit non seulement calculer son propre jeu mais aussi déjouer la tricherie éventuelle de son adversaire. Chacun est constamment sur le qui-vive.

C1.5. Liste de jeux relevés.

- Ngbaka (Equ.) : zikili (= circuler), kisolo ya Mbanja
- Ngombe (Equ.) : ? madidi ?
- Budja (Equ.) : ngola
- Mongo-Nkundo : nguma (= boa)
- Mbole (Boende; Equ.) : olela
- Ngbele (H-Z) : baimbele
- Ngbetu (H-Z) : nimbele
- Logo (H-Z) : ? (les Lugbara l'appelle "jeu des Logo")
- ? Soko ? (H-Z) : loseba (= siffler)
- Topoke (H-Z) : kobichana (= se poursuivre)
- Tetela (Kasaï) : njonda (cf. B7/7.3 dzo(n)dzo en Bindi)
- "Songo Meno" (Kasaï Occ.) : longongi (Ohindo); sovu (Curu)
- Songye (Kasaï Or.) : Kamicenji
- Kongo (B-Z) : ndo (14:23)
- Lunda (Shaba) : kendo (4:379)
- Sanga (Shaba) : ngulunga (= antilope; 4:379)

C2. Jeux de Mémoire.

C2.0. Ces jeux sont moins répandus que les précédents, ou du moins ils figurent moins souvent dans la littérature. Il en existe pour enfants, dont les suivants (4:379) :

- Sanga (Shaba) : kabidibidi
- Cokwe (Shaba-Kasaï) : samusoji
- Songye (Kasaï Or.) : kishinshi.

Ceux-ci ne sont pas joués sur le *tablier de Mankala*.

D'autres jeux de cette sorte sont passetemps d'adultes. Tous ceux que nous avons pu relever sont du nord-est et de l'est du Zaïre :

- Rwanda, Rundi : kibugubugu
- Nande (Kivu) : ereberekera (= appeler)
- Alur (H-Z) : ting makor adek (= de 3 billes enlevez une)

Murray (66:180) rapporte un jeu de Bénin appelé *Aghadaghada*, joué dans 12 cases formant un carré dont chaque côté en contient 4. Les règles indiquées sont cependant assez claires pour nous permettre d'y reconnaître le même jeu que le Kibugubugu décrit ci-dessous :

C2.2. Kibugubugu (Rundi)(même jeu que le Ting Makor Adek des Alur)

1. Au départ les billes sont disposées ainsi :

4/3	3	2	2	3	3/4
	4				4
	4				4
4/3	3	2	2	3	3/4

Les cases intérieures restent vides.

2. Le jeu est une compétition entre deux hommes; l'un reste à côté du tablier pour effectuer les mouvements que l'autre, les yeux bandés ou simplement le dos tourné, lui dicte.

3. Le jeu consiste à se rappeler la disposition, indiquer pour chaque case consécutive son contenu, et demander à l'autre d'en enlever une bille.

4. Si le joueur cite le faux contenu d'une case il est éliminé et l'autre prend sa place.

C2.3. Terminologie.

Les formules verbales sont les suivantes :

- au début, et à chaque tournant : X Kibugubugu ! (= ramasse !)
Y Nabuguje ! (= j'ai ramassé !)
- devant chaque case : X sora bune (4), Butatu (3), bubiri (2),
urunge (1) (= joue 4, 3, 2 ou 1, selon le cas); Y nabusoze (= j'ai
joué)
- devant une vide : X t'akanga ! (= saute !)
Y nakataye (= j'ai sauté !)

C2.4. Souvent ce jeu est joué pour de l'argent ou pour autre chose, p.ex. le perdant doit acheter de la bière aux spectateurs, ou céder une vache au gagnant, ou encore lui livrer sa fille en mariage - sans dot.

C3. Jeux de pur hasard.

Chez les Logo et Avungara du Haut-Zaïre nous avons trouvé de ces jeux adaptés au matériel du Mankala. Il s'agissait de deviner combien de billes l'adversaire cachait dans sa main, ou dans quelle main il les cachait. Les cases du tablier servaient à tenir compte des points. Le premier jeu s'appelait "nagbanda" le second "banga baonko".

II. DISTRIBUTION DES JEUX ZAÏROIS

Il est impossible de reconstruire avec certitude l'évolution du *Mankala* sur le sol zaïrois. Dans certains cas il est clair qu'il s'agit d'importations, plus ou moins sous la forme actuelle - c'est le cas p.ex. du *Sombi* (B1) à l'est, du *Bao* au Maniema (B4) et du *Cela* au sud et au nord-est (B7). Nous sommes convaincu que le *Mangola* est un développement récent du *Sombi* et il est certain que bon nombre des peuples qui le jouent de nos jours, surtout dans le nord-ouest du pays, ne le connaissaient pas bien avant le début de ce siècle. Il est d'introduction récente et de distribution irrégulière dans la Cuvette Centrale, y ayant été introduit par les militaires le long des artères routières et fluviales. C'est la seule forme du *Mankala* qui soit encore en train de se répandre.

Les cas du *Cisolo kasaïen* (B5) et du *Kibuguza Rundi* (B3) posent un problème spécial du fait qu'ils ne ressemblent pas du tout aux autres jeux des alentours. Nous n'avons pas d'hypothèse digne d'être avancée pour expliquer ce phénomène. Certaines tribus du nord du Bandundu et du nord-ouest du Kasaï semblent ignorer les *jeux de Mankala* sous quelque forme que ce soit; on n'en trouve aucune mention dans la littérature ethnographique, et aux alentours de Dekese, Kole, etc. nous avons rencontré des gens qui prétendaient ignorer jusqu'à l'utilité du tablier.

Les jeux à 2 rangées ressemblent aux jeux de l'Ethiopie et de l'Asie plutôt qu'à ceux de l'Afrique Occidentale, bien qu'une origine commune pour toutes ces formes ne soit pas exclue. Il n'est pas clair si le *Deka* du Bas-Zaïre a été introduit par la mer ou s'il ressemble aux jeux du Haut-Zaïre grâce à un trafic fluvial. Pourtant aucune trace de ce jeu n'est signalée pour le pays situé entre ces deux foyers géographiques. La carte de distribution (p. 71) montre une concentration du *Mankala* vers la périphérie du pays, c'est-à-dire dans la savane et dans les montagnes. On dirait que les différentes formes à 4 rangées, venues, comme nous le supposons, de l'extérieur, de l'Angola (B7, sud) ou du Rwanda, de l'Ouganda et du Soudan (B1), se sont arrêtées à la lisière de la forêt équatoriale. Les jeux à 2 rangées de type *Embeli* (A2) et le *Mbelele* (A3), sont apparemment les seuls à s'être établis depuis longtemps au coeur de la forêt et nous concluons de là qu'ils résultent d'une distribution plus ancienne que celle des jeux à 4 rangées qui sont, aujourd'hui encore, en train de les évincer (voir p.ex. A3,4). L'âge relatif de ces deux formes est loin d'être sûr; Halkin et Viaene (12:451) signale et le *Mangura* (= *Mangola* ou *Sombi* ?) et l'*Embeli* chez les Boa en 1911 sans donner à l'un ou à l'autre une préférence quelconque. Certains auteurs ont pourtant fait remarquer (hors du contexte zaïrois) que les jeux à deux rangées de l'Afrique Centrale et Orientale semblent propres aux peuples "nilo-hamites" tandis que les formes à 4 rangées se trouvent surtout chez les Bantu. Tout en émettant des réserves à ce propos, nous devons admettre que tel est souvent le cas et puisque les peuples pastoraux ont précédé les Bantu dans la région, il est facile de conclure que les jeux à 2 rangées ont précédé ceux à 4. N'oublions pas que les *kisolo ya Mungu* du pays Zandé sont formés de deux rangées de cupules tandis que ceux d'Ouganda en comportent quatre.

Murray (66:205) cite la statuette Kuba mentionnée à B7/3.0 comme preuve de l'existence au Zaïre à une époque passée de jeux à 3 rangées. Bien que ceci ne nous paraisse pas probable, la possibilité ne peut pas être écartée. Nous avons vu des statuettes où le tablier devant le roi comporte 3 rangées à 3 cases, et d'autres où chaque rangée comporte 6 cases. Sculpter 4 rangées n'est pourtant guère plus difficile qu'en sculpter 3. Peut-être bien que le jeu qu'a ramené Shyaam de l'ouest n'était pas celui qui est actuellement joué par les Kuba - un jeu peut toujours être évincé par un autre -. Et le jeu *Genya d'Imbelece*, nous nous le sommes déjà demandé (A2.5.6) n'était-il pas à l'origine un jeu à 3 rangées ? Quoi qu'il en soit il paraît que la distribution des jeux à 3 rangées était plus large par le passé, qu'elle ne l'est aujourd'hui. Actuellement ces jeux ne sont pas connus en dehors de l'Ethiopie, tandis que Hobley en 1902 en signalait la présence dans le nord de l'Ouganda, et des "kisolo ya Mungu" à 3 rangées ont même été découverts dans le nord de l'Afrique du Sud (1).

Pour conclure cette section, les tendances suivantes ont été constatées :

- *le Mangola* tend à évincer les jeux à 2 rangées dans le nord du Zaïre;
- *le Mangola* tend aussi à évincer les jeux de type *Cela*, p.ex. chez les Logo et les Lugbara du nord-est;
- *le Mangola* est en expansion dans certaines régions où toute forme de *Mankala* était jusque là inconnue;
- *le Mankala* en général est fortement concurrencé par d'autres jeux importés, p. ex. *les dames* et *les cartes*, surtout dans les centres urbains et leurs environs.

La distribution principale du *Mankala* autour de la forêt équatoriale a déjà été notée et s'explique par la nature de la vie et de la société dans les milieux concernés. Dans la forêt les saisons sont moins distinctes et le travail agricole plus également distribué sur toute l'année; en général les habitants connaissent moins de spécialisation dans leur travail. Ceci fait que leur temps de loisir est limité, et ne suffit pas à la poursuite acharnée de distractions telles que le *Mankala*. La savane par contre, étant plus distante de l'Equateur, connaît une saison sèche plus prononcée, et c'est dans les montagnes de la région interlacustre qu'on trouve l'élevage autochtone du bétail, occupation qui laisse à ses participants un temps de loisir accru. En plus c'est dans la savane et dans les montagnes que se sont développées la plupart des sociétés centralisées, hiérarchiques ou aristocratiques, où du moins une section de la population peut s'adonner régulièrement à des activités gratuites de ce genre. Il n'y a rien de particulier à l'Afrique à ceci; en Europe aussi les jeux favoris de notre époque (*échecs*, *cartes* etc.) doivent leur épanouissement au fait qu'une section assez importante de la société menait la vie oisive.

(1) Communication de M. Harold Pager, Johannesburg.

III. LE MANKALA ET LA SOCIÉTÉ

A première vue l'attitude de la société africaine envers le *jeu de Mankala* est ambiguë; d'un côté il est fort respecté et d'un autre il est craint, méprisé, supprimé comme occupation nocive. Ceci n'est pourtant qu'une vue superficielle. *Le Mankala*, dans une grande partie de l'Afrique noire, était le jeu par excellence, l'unique jeu d'ailleurs auquel se livraient les personnes respectées. Dans de nombreux cas son nom signifie jeu tout court (p.ex. le Mweso), ce qui témoigne de sa primauté; dans d'autres, ce jeu est distingué de tous les autres; il y a un terme propre qui signifie *jouer au Mankala* et qui n'est jamais employé pour la pratique d'autres jeux (p.ex. *kubuguza* en Rwanda). C'était le jeu de Dieu (cf. *kisolo ya Mungu*, et voir A1.0.3) et méritait d'être respecté. Y jouer selon un rite établi pouvait plaire à Dieu, et enverrait de la pluie. En abuser était inviter sa colère : jouer pendant le crépuscule ou après la tombée de la nuit pouvait provoquer jusque la mort des joueurs (63:477); s'asseoir sur le tablier ou le renverser attirait les maladies.

Le Mankala était jeu d'adultes, de vieillards, de nobles. Les tabliers étaient des objets de grande valeur qui étaient légués de génération en génération, tout comme certains secrets de stratégie : en 1974 encore, à Mushenge, un courtier du roi des Kuba (devenu entre-temps Commissaire de Zone) refusa de nous montrer leur manière de jouer sans l'autorisation de son chef. Le roi à Ngalangi en Angola, refusa de vendre son tablier car il était trop précieux (45:219); d'autres tabliers sont signalés pour l'Afrique Occidentale qui valaient jusqu'à 20 esclaves, étaient faits en ivoire, en or (Culin, cité par Mook, 65:101). Souvent un village ne possédait qu'un seul tablier, jalousement gardé par un vieux respecté ou par le chef ou dans le hangar des hommes. Ce n'était pas n'importe qui, qui en fabriquait ni qui jouait à tout moment où il en sentait l'envie. Les femmes ordinaires n'avaient pas le droit d'y toucher, les enfants pouvaient jouer, tout comme ils imitent n'importe quelle activité de leurs aînés, mais ne devaient pas jouer à la vue de ceux-ci.

Ces caractéristiques et restrictions étaient pourtant trop répandues, trop généralisées en Afrique, et au Zaïre en particulier, pour qu'on puisse les accepter comme des coutumes exotiques, des détails, passionnants bien sûr, mais isolés, de la culture africaine, sans chercher à les interpréter de manière plus valable, plus constructive. Tous ces détails servaient à maintenir, à renforcer les normes sociales acceptées. Jouer était une activité sociale du groupe et non d'individus isolés. Pendant que les uns jouaient, les autres se groupaient autour d'eux pour commenter, encourager, conseiller; bref : participer. Ainsi le tablier était conservé au lieu de rencontre des hommes, ou, dans le cas d'une société hiérarchique, chez le chef. Se réunir pour le jeu offrait une occasion pour écouter les nouvelles du jour, pour rendre hommage au chef, et en même temps pour profiter de son hospitalité. Ces rassemblements servaient non seulement à se distraire, mais aussi à renforcer les liens entre les membres de la communauté.

La réglementation du jeu était importante pour la survie de la société même. Ne devaient jouer que ceux qui avaient du temps libre : les vieillards, la caste noble, les membres de la famille royale, les

courtiers, etc. Un ménage où les femmes passaient leur temps à jouer serait vite dissout, le mari ne trouvant pas son manger prêt à son retour et les enfants étant négligés. Aussi, sans doute, les hommes auraient mal vu la participation des femmes à une activité qu'ils considéraient comme la leur; dans des sociétés où les tâches des deux sexes étaient différenciées, c'aurait été vu comme une atteinte portée à la position dominante des hommes. Ainsi les femmes étaient exclues de cette société, sauf celles qui pouvaient s'y adonner sans risque pour la société : les princesses Ganda et Bamum - et sans doute de nombreuses autres tribus - jouaient sans contrainte.

Si les hommes avaient joué n'importe où, cela aurait été un manque de respect envers le chef et un danger pour lui : des attroupements dispersés étaient une occasion éventuelle pour des discussions critiques à son sujet, voire de complots, qui auraient mis en danger la cohésion du groupe. D'autre part, on craignait qu'en jouant sans encadrement adéquat, les villageois ne s'exposent aux dangers d'une attaque de l'extérieur (36:4) ou du vol de leurs vaches. Etaient considérées des occasions particulièrement convenables pour le Mankala, les deuils, les fêtes de mariage, les périodes d'attente, p.ex. au tribunal, la période de guérison des plaies de circoncision, et en général, dans les sociétés agricoles, la saison sèche quand il y avait peu de travail dans les champs.

La restriction du jeu servait aussi de garantie contre un relâchement des mœurs. Le penchant naturel des hommes pour les jeux de hasard constituait en Afrique, comme autre part au monde, un réel danger (voir B7/3.0). Nombreux sont les comptes-rendus de voyageurs, de missionnaires, etc. qui font état des ravages de ces jeux : des hommes qui mettaient en gage jusqu'à leur maison, leurs femmes et enfants, voire même leur propre liberté, et qui perdaient tout. *Le Mankala* étant jeu d'esprit, d'intelligence, et non de hasard, était d'un niveau supérieur à ces jeux, mais néanmoins susceptible d'être réduit à leur niveau sans une mesure de vigilance. Les vieux étaient probablement moins enclins que les jeunes à mettre des enjeux exagérés. Souvent, dans le cadre traditionnel, le perdant devait fournir de la bière aux spectateurs ou travailler dans le champ du gagnant ou encore pour le compte du groupe entier (cf. B7/4.4.2). Driberg nous apprend que les Lango de l'Ouganda pariaient des vaches, et les Didinga des filles, mais que ces paris étaient pour la bonne forme, pour concrétiser la vantardise du gagnant : ni filles ni vaches ne changeaient de main (33:170). Ainsi des victoires successives servaient à rehausser le prestige du gagnant, tandis que le perdant était humilié : on le traitait de femme ou jetait les graines pour qu'il les ramasse à genoux. Dans de pareilles conditions le *Mankala* était une forme de concurrence saine tout comme la lutte, à laquelle il était d'ailleurs souvent comparé (cf. B4.3); ce n'était que l'esprit de gain qui venait corrompre cette concurrence. Dès qu'on mettait en jeu des personnes, des objets de valeur ou de l'argent, le risque de bagarres augmentait; surtout la tricherie, normalement acceptée de bonne humeur comme preuve d'habileté, revêtait une tout autre allure. Notons à ce propos une raison de plus pour que le Mankala reste jeu de nobles : ceux-ci étaient à même d'encaisser les pertes tandis qu'un paysan y trouvait la ruine.

Ce n'est donc pas le *jeu de Mankala* lui-même qui est bon ou mauvais mais l'usage qu'on en fait. La coutume des sociétés qui connaissaient depuis longtemps ce jeu prévoyait un encadrement positif et des restrictions négatives accompagnées de sanctions parfois magiques contre ceux qui les enfreignaient. Le respect du Mankala témoignait du respect de l'ordre traditionnel, mais bien sûr que les règlements n'étaient pas toujours respectés - tout homme a sa part de respect et sa part non-négligeable de mépris pour la loi. Le plus grand danger se présentait, surtout dans les sociétés plus ou moins décentralisées, lorsque le Mankala était joué sans restriction quelconque, soit suite à un relâchement de la coutume, soit parce que le jeu était importé et que la coutume ne l'avait pas encore incorporé.

IV. LES QUALITES HUMAINES DU JOUEUR

Nous l'avons dit, le Mankala était à l'origine jeu de chefs, et l'expertise au jeu pouvait être prise en considération lors du choix d'un nouveau chef. Il est donc logique que le jeu exige - et développe - des qualités dignes d'un chef.

De nombreux observateurs de l'époque coloniale prétendaient que le Mankala était un exercice arithmétique, un jeu de calculs. Ceci n'est pas tout à fait exact. L'aspect de calcul ne manque certes pas, mais c'est un calcul qui n'a rien de consciemment arithmétique. Le même observateur qui parlait de capacité arithmétique niait souvent plus loin que les Africains en possédaient, sans s'apercevoir qu'il se contredisait; la rapidité du jeu exclue de toute façon des calculs arithmétiques compliqués. Compter soit ses graines, soit les cases à parcourir serait inviter à la raillerie. Les qualités requises peuvent être reconnues lors d'une partie entre experts : les deux hommes gardent les yeux braqués sur le tablier, suivent attentivement chaque mouvement de l'autre, lui font remarquer la moindre irrégularité, commentent, critiquent, ironisent, approuvent, taquinent, se moquent, se vantent, le tout d'un air décontracté. Dès qu'un spectateur interrompt, pose une question, il devient pourtant évident que ceci n'est qu'une apparence trompeuse, qui cache une tension mentale considérable : le joueur fera semblant de ne pas avoir entendu ou répondra très sèchement de manière à décourager encore des interruptions, et en aucun cas ne participera à la conversation des spectateurs. Nous essayons ci-dessous d'identifier les qualités essentielles :

- la vitesse : souvent une partie commence par une épreuve de vitesse; le premier à terminer ses semailles initiales commence le jeu propre. La vitesse possède une valeur esthétique aux yeux des spectateurs, déroute l'adversaire et permet de tricher;
- la précision : la vitesse ne sert à rien sinon combinée avec la précision. Rappelons à cet égard le jeu enfantin d'Urudaca (B1/4.2.7) qui est au fond un exercice de précision. Les jeux de poursuite (C1) le sont également. Le bon joueur se trompe rarement dans la distribution de ses graines. Si son adversaire ou les spectateurs constatent une irrégularité, celle-ci est attribuée, le plus souvent avec justesse, à la tricherie volontaire;
- la décision : l'hésitation n'est pas tolérée, sous peine de moquerie ou de voir un autre jouer à sa place. Quand un des joueurs a passé la main, l'autre n'a qu'un très bref moment de réflexion avant de devoir agir. Une fois qu'il a touché aux graines d'une case, il doit normalement les ramasser et les égrener. Se raviser en route et vouloir reprendre est méprisé, là où ce n'est pas carrément interdit (voir aussi 54:165);
- l'estimation : celui qui compte ses propres graines est traité de débutant et il est de toute façon interdit de toucher aux graines de l'autre. Il faut donc savoir estimer le contenu de chaque case, pas pour savoir le nombre exact, ce qui ne servirait à rien dans une société où l'on n'a pas l'habitude de compter (et surtout pas les personnes ou les bêtes, ce qui, chez certains peuples, inviterait un malheur), mais pour prédire l'effet global de jouer les graines qui s'y trouvent. Ceci est une des aptitudes les plus difficiles à acquérir et nécessite une longue pratique; c'est celle-ci qui a été maintes fois méconnue et confondue avec l'habileté arithmétique, qui n'est pas exclue;

- l'attention, l'exactitude d'observation : le joueur doit toujours être alerte, la moindre distraction peut entraîner sa défaite. Il doit constamment observer son adversaire, car celui-ci n'aura aucun scrupule quant à la tricherie. Celui qui trompe est souvent admiré, le dupe ne mérite que de la pitié voire du mépris. Driberg fait remarquer que le bon joueur est d'office supposé être bon tricheur, que ce soit vrai ou non;
- la mémoire : comme au jeu de "whist", la mémoire joue un rôle important au Mankala. Puisqu'il est interdit de compter les graines de l'adversaire - et même parfois les siennes - et puisqu'il n'est pas toujours possible d'en estimer la quantité de vue, il est impératif de se rappeler les mouvements antérieurs. Chez les Rundi un joueur peut couvrir ses propres cases occupées et parfois même celles de son adversaire afin d'obliger celui-ci de jouer de mémoire (B3/1.2.12). En Ethiopie cette coutume est également répandue (54:166,176,183 etc.). Pour témoigner de l'intérêt que portent les Africains à la mémoire nous citons enfin les jeux de type C2;
- la ruse : celle-ci peut se présenter sous forme de tricherie (déposer deux billes dans une case, sauter une case sans y déposer de bille, etc.) qui est appréciée pour autant qu'elle réussit. Si le tricheur est attrapé en flagrant délit il perd l'estime des spectateurs mais n'encourt aucune sanction morale. N'oublions pas que les jeux enfantins de poursuite n'ont pas de sens sans tricherie - le résultat serait connu d'avance (voir C1). La ruse se présente également sous l'aspect de persifflage, de propos distrayants, de bluff, etc. Le joueur commence sa propre stratégie de manière à suggérer à son adversaire un but tout à fait différent de celui qu'il a réellement en tête. Autre variante de la ruse : offrir à l'autre des succès à court terme afin de lui inspirer une confiance exagérée et de l'attirer dans un piège par la suite.

V. CONCLUSION

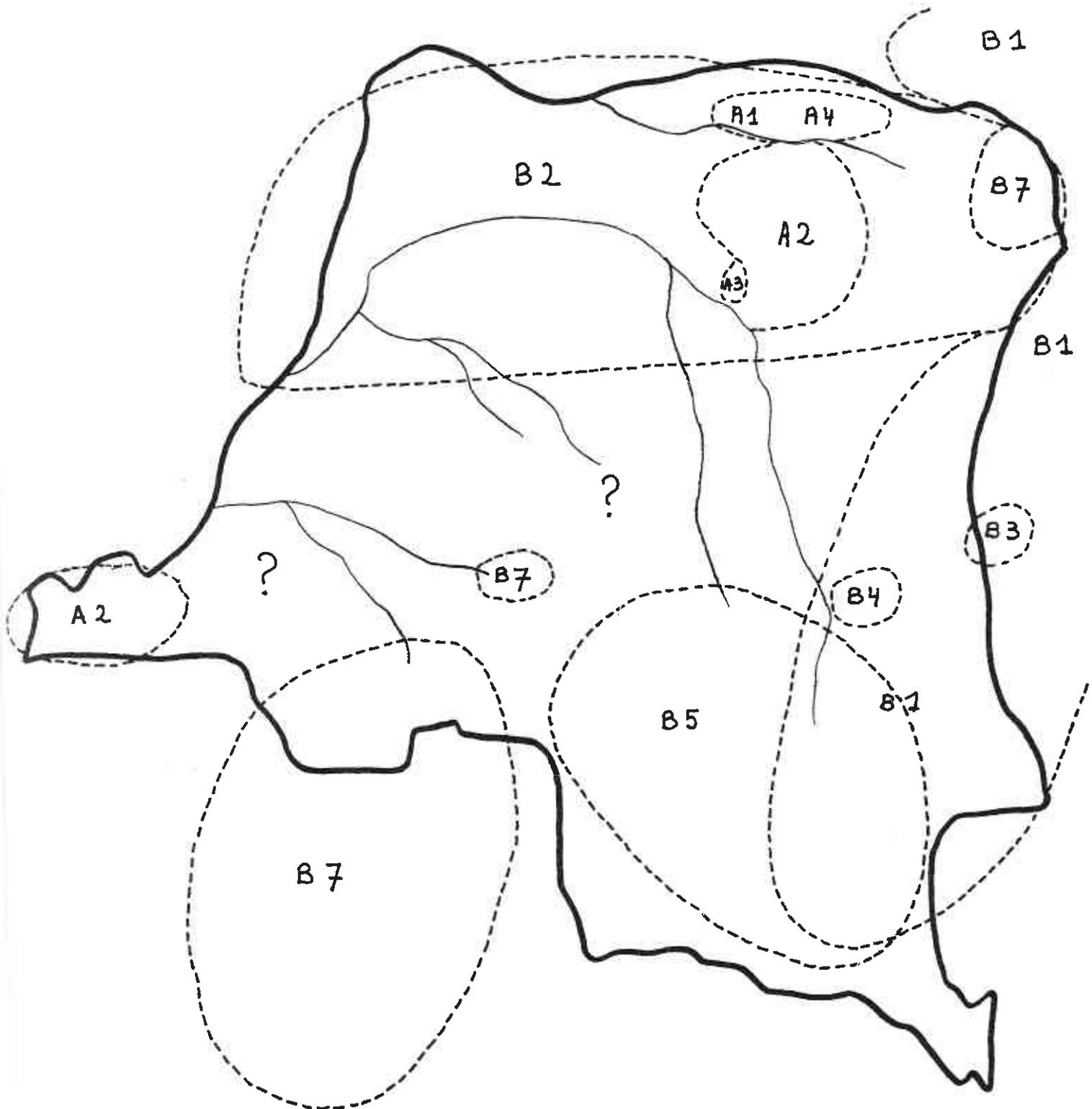
Nous avons essayé, dans les pages précédentes, de donner une idée de la variété des *jeux de Mankala* et de la richesse du Zaïre en ces jeux. Ce pays constitue un véritable carrefour sur ce plan, de nombreuses variantes se trouvant réunies à l'intérieur de ses frontières.

Il est clair que les jeux de Mankala exigent et développent des qualités d'utilité positive à la société tant moderne que traditionnelle. Il est par conséquent triste de constater l'emprise que prennent peu à peu sur la jeunesse d'autres jeux importés de valeur intellectuelle et sociale nettement inférieure. A notre sens il serait bon de chercher à éveiller l'intérêt de la génération actuelle pour ce secteur de leur héritage ancestral : que les loisirs trouvent aussi leur place dans le recours à l'authenticité. Il est encourageant de trouver encore un certain nombre d'étudiants capables de fournir des renseignements utiles à ce sujet, mais à regretter que d'autres n'ont aucun souvenir - ou un souvenir très défectueux - de ces jeux et les déconsidèrent comme passetemps de "villageois".

Le présent cahier, nous l'avons dit au début, n'a aucune prétention à être exhaustif. Il y a sans doute bon nombre de jeux dont l'existence nous est restée inconnue et il serait intéressant que d'autres chercheurs puissent compléter ces notes préliminaires. Beaucoup de théories d'origine et de transmission avancées jusqu'ici ont été basées sur des données ethnographiques insuffisantes. Pour mieux connaître la place historique, géographique et sociale de ces jeux, il est essentiel que nous disposions de descriptions plus détaillées des règles, des terminologies et des coutumes relatives à leur pratique, ainsi que de toute légende, de tout proverbe qui en parle. Il est temps que le domaine des jeux cesse d'être relégué à l'armoire de l'ethnologie et qu'on accorde aux occupations improductives l'attention qu'elles méritent.

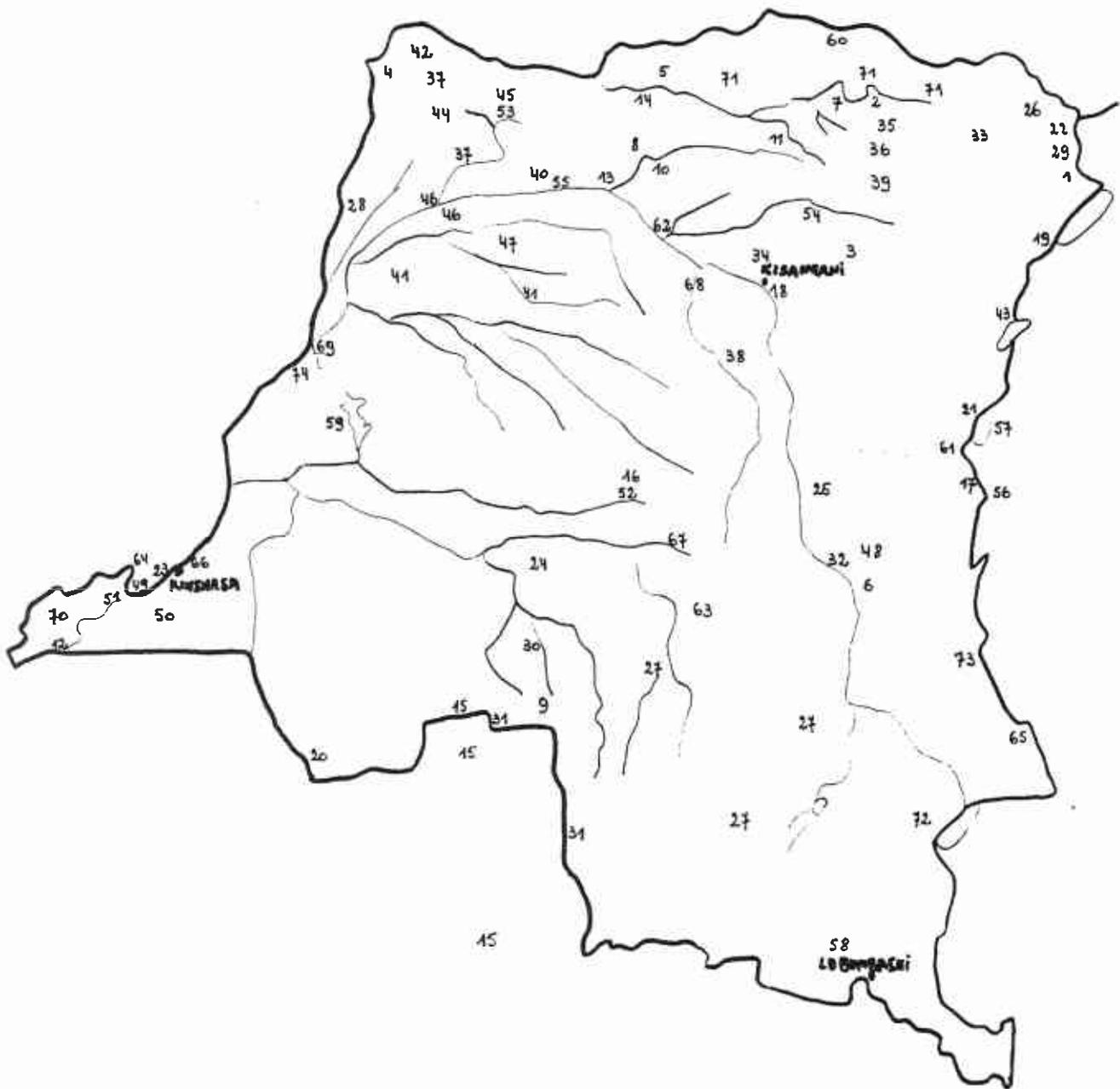
CARTE I

Carte approximative de la distribution des différents types de Mankala



CARTE II

Position géographique approximative
des tribus mentionnées



INDEX DES PEUPLES DONT LES JEUX SONT DECRITS

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 1 | Alur : B2/1, B2/7, B7/2, C2 | 34 | Manga (= Mba) : A3 |
| 2 | Avungara (Zande) : A1, A4, C3 | 35 | (Ma)ngbele : B2/1, C1 |
| 3 | Bali (Haut-Zaïre) : A2/5 | 36 | (Ma)ngbetu : B2/1, C1 |
| 4 | Banda : B2 | 37 | Mbanja (Equateur) : B2/1 |
| 5 | Bandia : B2/1, B2/2, B2/3 | 38 | Mbole : B2/1, C1 |
| 6 | Bangubangu : B5 | 39 | Medje : B2/1, B2/2 |
| 7 | Barambo : A1, B2/1, B2/2 | 40 | Mondunga (Equateur) : B2/1, B2/2 |
| 8 | Bati : B2 | 41 | Mongo : B2/1 |
| 9 | Bindi (Kasaï) : B6/2, B7/5,
B7/6, B7/7 | 42 | Mono (Equateur) : B2/1, B6/3 |
| 10 | Binja (Haut-Zaïre) : B2 | 43 | Nande : B2/1, B5/2, C2 |
| 11 | Boa : A2/6, B2/1, B2/2, B2/3 | 44 | Ngbaka : B2/1, C1 |
| 12 | Boma : A2 | 45 | Ngbandi : B2/1 |
| 13 | Budja : B2/1, B2/2, C1 | 46 | Ngombe : B2/1, B2/2, C1
"Ngwana" : B6/1 |
| 14 | Buguru : B2 | 47 | Nkundo (Mongo) : B2/1, C1 |
| 15 | Cokwe : B7/4, C1, C2 | 48 | Nonda (Maniema) : B5 |
| 16 | Curu ("Songo-Meno") : C1 | 49 | Nseke : A2 |
| 17 | Fulero (= Furiiru) : B3/2
Ganda (Ouganda) : B1/6 | 50 | Ntandu : A2 |
| 18 | Genya : A2/7 | 51 | Nyanga (Bas-Zaïre) : A2/3 |
| 19 | Hema : B2/1 | 52 | Ohindo ("Songo-Meno") : C1 |
| 20 | Holo (Bandundu) : B7 | 53 | Otto Mbanja : B2/1, B2/6 |
| 21 | Hunde : B1/5 | 54 | Popoi : A2/4 |
| 22 | Kaliko (Haut-Zaïre) : B2/1,
B2/4, B7/11 | 55 | Poto : B2/1, B2/2 |
| 23 | Kongo : C1 (selon Klepzig) | 56 | Rundi : B3/1, C2 |
| 24 | Kuba : B7/3
Lango (Ouganda) : B5/3 | 57 | Rwanda : B1/4, C2 |
| 25 | Lega : B1/2 | 58 | Sanga (Shaba) : B1/1, C1, C2 |
| 26 | Logo : B2/1, B2/5, B7/1,
B7/10, C1, C3 | 59 | Sengere : B2 |
| 27 | Luba : B5/1 | 60 | Sere : B2 |
| 28 | Lubala (Equateur) : B2 | 61 | Shi : B1/3 |
| 29 | Lugbara : B2/1, B2/6, B7/8,
B7/9 | 62 | Soko : B2/2 |
| 30 | Lulua : B5/1 | 63 | Songye : B5/1, C1, C2 |
| 31 | Lunda : C1 | 64 | Sundi : A2 |
| 32 | Mamba (Maniema) : B5 | 65 | Taabwa : B1/1 |
| 33 | Mamvu : B2 (?) | 66 | Teke : B2 |
| | | 67 | Tetela : C1 |
| | | 68 | Topoke : C1 |
| | | 69 | Tumba : B2 (?) |
| | | 70 | Yombe : A2/1 |
| | | 71 | Zande : A1, A4, B2/1, B2/2 |
| | | 72 | Zela (Shaba) : B6/4 |
| | | 73 | Hdobrodo |
| | | 74 | Ngama-Bakuto |

Les chiffres constituent la légende de la carte de distribution.

Les peuples ne possédant pas de chiffre ne figurent pas sur la carte, car hors du Zaïre (ou dispersés).

BIBLIOGRAPHIE

- 1. Zaïre.

- 1 Biebuyck, D., Lega Culture, Berkeley, 1973, p. 152.
- 2 Bylin, Basakata, Uppsala, 1966, p. 218.
- 3 de Calonne-Beaufaict, A., Azande, Bruxelles, 1921, p. 161/6.
- 4 Centner, Th., L'enfant africain et ses jeux dans le cadre de la vie traditionnelle au Katanga (mém. CEPSI n°17), Elisabethville, 1963, p. 371/9.
- 5 Colle, R.P., Les Baluba.
- 6 Colle, R.P., Essai de monographie des Bashi, Bukavu, 1937, 1971, p. 215.
- 7 Colle, R.P., Mythologie et culte de Lyangombe chez les Bashi, Présentation et annotations par Pol-P. Gossiaux, Revue Univ. du Burundi, I, 1973, 3-4.
- 8 Comhaire-Sylvain, S., Jeux congolais, Zaïre, VI, 4, 1952, p. 356/62.
- 9 Costermans, Relevé des stations préhistoriques dans les Territoires de Watsa-Gombari et de Dungu, Zaïre, III, 2, 1949, p. 154/66.
- 10 Czekanowski, J., Wissenschaftliche Ergebnisse der Deutschen Zentral-Afrika Expedition 1907-1908, Leipzig, 1917, VI, I, p. 334 + 1924, VI, II, p. 220.
- 11 Edme, Les jeux et les ris, Bulletin CEPSI, Elisabethville, 1946-1947, p. 161.
- 12 Halkin, J. et Viaene, E., Les Ababua (CdME VII), Bruxelles, 1911, p. 451/3.
- 13 Johnston, H.H., George Grenfell and the Congo, London, 1908, II, p.709.
- 14 Mufulani, S., Jeux des enfants Bakongo : Ndo, Ngonge Kongo, 1961, 7, 23.
- 15 Van Overbergh, C., Les Mangbetu (CdME), Bruxelles, 1909, p. 427.
- 16 Schmitz, R., Les Baholoholo (CdME IX), Bruxelles, 1912.
- 17 Schweinfurth, G.H., The Heart of Africa, London, 1873, II, p. 29.
- 18 Starr, F., Ethnographic Notes from the Congo Free State, an African Miscellany, Proceedings of the Davenport Academy of Sciences, XII, 1909, p. 146/77.
- 19 Torday, E. et Joyce, T.A., Notes ethnographiques sur les peuples communément appelés Bakuba ...: les Bushongo, Bruxelles, 1910, pp. 26, 97.
- 20 Tuckey, J.K., Narrative of an Expedition to explore the River Zaïre usually called the Congo, London, 1818, 1967, pp. 163/4, 198.
- 21 Viaene, L., Coup d'oeil sur la vie intellectuelle des Bahunde, Kongo-Overzee, 1956, XXII, 4-5, p. 371/2.
- 22 Weeks, Among Congo Cannibals, Philadelphia, 1913, p. 153.
- 23 Windels, A., Jeux et divertissements chez les Mpama-Bakuto, Aequatoria II, 1939, p. 23.
- 23a A.E., Les jeux chez les noirs, Mouvement des Missions catholiques au Congo, avril 1905.

- 2. Rwanda.

- 24 Bourgeois, R., Banyarwanda et Barundi, Bruxelles, 1957, p. 623/4.
- 25 Coupez, A. et Benda, V., Terminologie du jeu d'Igisoro en Rwanda, Africa-Tervuren, IX, 1963, p. 37/41.

- 26 Coupez, A. et Kamazi, Th., Récits historiques Rwanda (Annales Tervuren) n°43, 1962, p. 263.
- 27 d'Hertefeldt, M. et Coupez A., La royauté sacrée de l'ancien Rwanda, Bruxelles, 1964, p. 169.
- 28 Merriam, A.P., The Game of Kubuguza among the Abatutsi of North-East Rwanda, Man, 1953, LIII, n°262, p. 169/72.
- 29 Pauwels, P.M., Jeux et divertissements au Rwanda, Annali Lateranensi, XXIV, 1960, p. 247/51.
- 30 Rwelingange, S. et Bizimana, S., Communication personnelle, extraite d'un article en préparation : Le "Kubuguza" rwandais.
- 3. Burundi.
- 31 Van der Burgt, J.M.M., Un grand peuple de l'Afrique Equatoriale, Bois-le-Duc ('s Hertogenbosch), 1903, p. 71.
- 32 Meyer, H., Die Barundi, Leipzig, 1916, p. 65.
- 4. Ouganda.
- 33 Driberg, J.H., The Game of Choro or Pereaüni, Man, 1927, n°114.
- 34 Lanning, E.L., Rock-cut Mweso Boards, Uganda Journal, XX, 1956, 1, 97/6.
- 35 Nsimbi, M.B., Village Life and Customs in Uganda, Uganda Journal, XX, 1956, 1, p. 31.
- 36 Nsimbi, M.B., Omweso, a Game People play in Uganda, UCLA African Studies Center Occasional Paper n°6, 1968 (+ Uganda Publishing House).
- 37 Wayland, E.J., Some Facts and Theories relating to the Geology of Uganda, Geological Survey of Uganda, Pamphlet 1, 1920, p. 43/4.
- 5. Tanzanie.
- 38 Hall, R.de Z., Bao, Tanganyika Notes and Records, n°34, 1953, p. 57/61.
- 39 Ingrams, W.H., Zanzibar, its History and its People, London, 1931, 256/9.
- 40 Rehse, H., Kiziba, Land und Leute, Stuttgart, 1910, p. 61/2.
- 41 Scherer, J.H., Buha, dans d'Hertefeldt, Trouwborst et Scherer : Les anciens royaumes de la Zone interlacustre méridionale : Rwanda, Burundi, Buha, Bruxelles, 1962, p. 183/4.
- 6. Zambie.
- 42 Hughes, J.E., Eighteen Years on Lake Bangweulu, London, 1930, p. 60.
- 43 Smith, E.W. et Dale, A.M., The Ila-Speaking Peoples of Northern Rhodesia, London, 1920, II, p. 232.
- 7. Angola.
- 44 Baumann, H., Lunda, bei Bauern und Jägern in Inner-Angola, Berlin, 1935, p. 94 + Tafel 62/9.
- 45 Hambly, W.D., The Ovimbundu of Angola, Chicago, 1934, p. 219/20.
- 46 Magyar, L., Reisen in Sud-Afrika in den Jahren 1849 bis 1857, Pest & Leipzig, 1859, I, p. 314/5.
- 47 Schachtzabel, A., Im Hochland von Angola, Dresden, 1923, p. 103/5.
- 8. République Centrafricaine, Cameroun et Tchad.
- 48 Tessmann, G., Die Mbaka-Limba, Mbum et Lakka, Zeitschrift für Ethnologie, IX, 1928, 4-6, pp. 316, 329/30, 344/5.

- 49 Tessmann, G., Die Bafia und die Kultur der Mittel-Kamerun Bantu, Stuttgart, 1934, p. 164/7.
 50 Vergiat, A.M., Moeurs et coutumes des Manjas, Paris, 1937, p. 140/2.

- 9. Soudan et Ethiopie.

- 51 Davies, R., Some Arab Games and Riddles, Sudan Notes and Records, VIII, 1925, p. 140/4.
 52 Jensen, A.E., Im Lande der Gada, Stuttgart, 1936, p. 204/7.
 53 Larkin, P.M., Account of the Zande, Sudan Notes & Records, IX, 1926, p. 27.
 54 Pankhurst, R., Gabata and Related Board-Games of Ethiopia and the Horn of Africa, Ethiopia Observer, XIV, 1971, 3, p. 154/206.

- 10. Autres pays.

- 55 Flacourt, Histoire de la Grande Isle Madagascar, Paris, 1661, p. 108/10.
 56 Leakey, L.S.B., White African, London, 1937, p. 165/73 (Kenya).
 57 Popova, A., Analyse formelle et classification des jeux de calculs Mongols, Etudes Mongoles, n°5, 1974, p. 14/7.
 58 Sanderson, M.G., Native Games of Central Africa, JRAI, 1913, p. 726/31.
 59 Schmidt, S., Einige Bemerkungen zum "Loch"-Spiel (Mankala) in Südwestafrika, Journal SWA Scientific Society, XXIX, 1974-5, p. 67/77.
 60 Schultze, L., Aus Namaland und Kalahari, Dresden, 1907, p. 313/5.
 61 Struck, B., Nsobo, das Trichtrack der Nyassa-Leute, Kolonie und Heimat, III, 1909, 1, p. 11/4.
 62 Townshend, P., The SWA Game of //Hus (das Lochspiel) in the General Context of African Mankala, Journal SWA Scientific Society, XXXI, 1977.

- 11. Général.

- 63 Béart, Ch., Jeux et jouets de l'Ouest africain, IFAN Dakar, 1955, II, p. 475/515.
 64 Klepzig, F., Kinderspiele der Bantu, Mersenheim, 1972, p. 182/91, 305/10.
 65 Mook, M., Mankala, a Study in Trait Distribution, Evanston, 1929, inéd.
 66 Murray, H.J.R., Board & Table Games other than Chess, Oxford, 1952, p. 158/
 67 Rohrbough, L., Count and Capture, the World's Oldest Game, Delaware (Ohio), 1955.
 68 Rohrbough, L., Ancient Counting Games of Southern India, Delaware, 1956.
 69 Zaslavsky, C., Africa Counts, Numbers and Pattern in African Culture, Boston, 1972, p. 116/36.

- BONNIE CAMPBELL "L'idéologie de la croissance :
une analyse du Plan quinquennal
de développement 1971-1975 de
la Côte d'Ivoire"
- OGUNSOLA JOHN IGUE "Evolution du commerce clandes-
tin entre le Dahomey et le
Nigeria depuis la guerre du
"Biafra""
- JOHN DAVISON COLLINS "The Clandestine Movement of
Groundnuts across the Niger-
Nigeria Boundary"
- CLAUDE RAYNAUT "Transformation d'un système
de production et inégalité
économique : le cas d'un
village houassa (Niger)"
- ARCHIE MAFEGE "The Problem of Anthropology
in Historical Perspective :
An Inquiry into the Growth
of the Social Sciences"
- RICHARD LOBBAN "The Eritrean War : Issues and
Implications"
- BERNARD LUGAN "Causes et effets de la famine
"rumanura" au Rwanda, 1916-1918"

Abonnements - Subscriptions

Un ab (3 numéros) - Yearly subscription (3 numbers)

Adresser les demandes d'abonnement à :
Subscriptions should be addressed to :

Revue Canadienne des Etudes Africaines
Canadian Journal of African Studies,
Department of Geography,
Carleton University,
Ottawa, K1S 5B6, Ontario.
CANADA.

CENTRE D'ETUDE ET DE DOCUMENTATION AFRICAINES (CEDAF)

Place Royale, 7

B - 1000 Bruxelles

Tél.: 02/511.58.70 - ext. 359

1. LES OBJECTIFS DU CEDAF.

1. Constituer un carrefour scientifique d'information, de méthodes de recherche, de théories et de projets concrets qui permettrait à tous les chercheurs de bénéficier des avantages d'une entreprise collective et de l'expérience des autres.
2. Offrir sur place des conditions tant matérielles qu'intellectuelles favorables : locaux et équipements adéquats; personnel scientifique et administratif spécialisé; services annexes.
3. Constituer une documentation scientifique, de consultation aisée, ouverte aux correspondants ou aux chercheurs africanistes travaillant sur place, grâce à un service efficace de classement, de catalogage et de reproduction.
4. Promouvoir la publication de travaux de recherche; d'instruments de travail (ex. fichier biographique); de notes documentaires et bibliographiques; donner ainsi aux chercheurs une meilleure audience internationale pour les études réalisées dans le domaine des sciences humaines appliquées à l'Afrique.

+
+ +

2. ADMINISTRATION ET FONCTIONNEMENT DU CEDAF.

Le CEDAF a été constitué le 14 mars 1970 sous forme d'association sans but lucratif. Les statuts du CEDAF ont été publiés aux annexes du Moniteur belge du 2 avril 1970 sous le n°2093.

Le Conseil d'administration, présidé par M. A.A.J. Van Bilsen, est composé notamment de professeurs d'universités belges et zaïroise. Il est assisté par un Conseil scientifique comprenant des personnalités de toutes nationalités intéressées à l'Afrique. La direction du CEDAF est assumée par M. Benoît Verhaegen, professeur à l'Université nationale du Zaïre.

Le CEDAF comprend les services suivants :

1. Documentation et micro-reproduction.
2. Publications.
3. Encadrement scientifique.

Le Centre est accessible tous les jours ouvrables, sauf le samedi, de 9h.30 à midi et de 14 à 17h.

Les locaux sont situés 7, place Royale à Bruxelles, au troisième étage de l'immeuble dont le rez-de-chaussée est occupé par la Bibliothèque africaine.

Le service financier est situé 35, rue du Congrès, 1000 Bruxelles.

3. LA DOCUMENTATION DU CEDAF.

La documentation du CEDAF comprend trois catégories de documents. Dans la première, figurent des organes de presse et des séries documentaires classées chronologiquement, auxquels un catalogue détaillé et un fichier donnent accès. Il s'agit de Moniteurs, Bulletins, Annales, Comptes rendus analytiques, Annuaires, etc.

La deuxième catégorie comprend des documents bruts (Rapports, discours, articles, coupures de presse, tracts, manifestes, textes de lois, Constitutions, etc.) classés dans des dossiers selon l'ordre décimal adopté par plusieurs centres de documentation africaine. A l'intérieur de chaque dossier le classement est chronologique.

La troisième catégorie est constituée de travaux documentaires indispensables à l'utilisation des autres catégories de documents ainsi que de la bibliothèque. Les travaux documentaires sont réalisés par les documentalistes du CEDAF et comprennent une chronologie des événements, un fichier biographique des dirigeants et des fichiers de références alphabétiques et systématiques pour les périodiques.

+
+ +

4. LES PUBLICATIONS DU CEDAF.

LES CAHIERS DU CEDAF.

Programme réalisé en 1971.

- MULAMBU-MVULUYA, Contribution à l'étude de la révolte des Bapende (mai-septembre 1931), CEDAF 1/1971, série 2, 52 p.
- ABEMBA Bulaimu, Pouvoir politique traditionnel et Islam au Congo oriental, CEDAF 2/1971, série 1, 43 p.
- E. BUSTIN, Congo-Kinshasa. Guide bibliographique I, CEDAF 3/1971, série 5, 60 p.
- E. BUSTIN, Congo-Kinshasa. Guide bibliographique II, CEDAF 4/1971, série 5, 72 p.
- NZONGOLA, Essai sur le Dahomey, CEDAF 5/1971, série 4, 41 p.
- MWENE-BATENDE, Les conflits au sein des églises Kimbanguistes au Congo, CEDAF 6/1971, série 4, 37 p.
- C. LEYS, Le développement de la société paysanne au Kenya, CEDAF 7/1971, série 3, 38 p.
- L. WALLERSTEIN, Conflit social en Afrique noire indépendante : réexamen des concepts de race et de "status-group", CEDAF 8/1971, série 1, 19 p.
- MILINGO, Les rites matrimoniaux des Bahemba, CEDAF 9/1971, série 1, 42 p.
- B. VERHAEGEN, Les premiers manifestes politiques à Léopoldville (1950-1956), CEDAF 10/1971, série 2, 40 p.

Programme réalisé en 1972.

- G. CIPARISSE, Le chant traditionnel : une source de documentation orale. Chants des Bampangu (Zaïre), CEDAF 1/1972, série 1, 31 p., cartes, disque.
- B. LACROIX, Pouvoir et structures de l'Université Lovanium, CEDAF 2-3/1972, série 2, 207 p.
- B. CRINE, La structure sociale des Foma (Haut-Zaïre), CEDAF 4/1972, série 1, 41 p.
- M. ROMBAUT, La nouvelle poésie négro-africaine d'expression française, CEDAF 5/1972, série 4, 80 p.

- ABEMBA Bulaimu, La collectivité locale des Wasongola, CEDAF 6/1972, série 2, 40 p.
- M. DEPRAETERE, Le conflit entre la République du Soudan et ses provinces méridionales. Eléments d'explication, CEDAF 7/1972, série 2, 70 p.
- LOKOMBA Baruti, Structure et fonctionnement des institutions politiques traditionnelles chez les Lokele, CEDAF 8/1972, série 2, 37 p.
- D. FECCI, Vie cachée et vie publique de Simon Kimbangu selon la littérature coloniale et missionnaire belge, CEDAF 9-10/1972, série 4, 84 p.

Programme réalisé en 1973.

- Th. TURNER, La politique indigène du Congo belge. Le cas du Sankuru, CEDAF 1/1973, série 2, 62 p.
- H.-Ph. CART, Etudiants et construction nationale au Burundi (1962-1969) CEDAF 2-3/1973, série 2, 93 p.
- M. SHERRILL, Unilever et l'Afrique, CEDAF 4/1973, série 3, 48 p.
- MUTWALE-MUYIMBWE, Les sources publiques de financement de l'Etat indépendant du Congo (1885-1907), CEDAF 5/1973, série 3, 67 p.
- B. FETTER, L'Union Minière du Haut-Katanga, 1920-1940 : la naissance d'une sous-culture totalitaire, CEDAF 6/1973, série 2, 40 p.
- A. GEUNS, Bibliographie commentée du prophétisme kongo, CEDAF 7/1973, série 5, 81 p.
- MULYUMBA wa MAMBA Itongwa, Les proverbes, un langage didactique dans les sociétés africaines traditionnelles. Le cas des Balega-Bashile, CEDAF 8/1973, série 4, 50 p.
- MULUMBA Lukoji, Le service de la dette publique de l'ex-Congo belge : le cas des dettes financières, CEDAF 9-10/1973, série 3, 68 p.

Programme réalisé en 1974.

- Th. VERHEUST, L'enseignement en République du Zaïre, CEDAF 1/1974, série 1, 47 p.
- A. DE ROP, La littérature orale Mongo. Synthèse et bibliographie, CEDAF 2/1974, série 4, 36 p.
- M. LOVENS, La révolte de Masisi-Lubutu (Congo belge, janvier-mai 1944) (Première partie), CEDAF 3-4/1974, série 2, 154 p.
- Th. TURNER et WEMBOLUA Kasongo, Le Vandisme (Sankuru-Zaïre) et sa signification politique, CEDAF 5/1974, série 4, 39 p.
- MULAMBU-MVULUYA, Cultures obligatoires et colonisation dans l'ex-Congo belge, CEDAF 6-7/1974, série 2, 99 p.
- F.J. LEROY, Répertoire des périodiques en cours de publication au Zaïre en 1974, CEDAF 8/1974, série 5, 40 p.

Programme réalisé en 1975.

- KANYINDA Lusanga, Le phénomène de la colonisation et l'émancipation des institutions socio-politiques traditionnelles au Zaïre, CEDAF 1/1975, série 2, 53 p.
- ELOKO a Nongo Otshudiema, Les structures inconscientes de "La Voix du Congolais" (1959), CEDAF 2-3/1975, série 4, 81 p.
- M. HUBBARD, A la recherche des Mangbetu (Haut-Zaïre), CEDAF 4/1975, série 1, 37 p.
- YOGOLELO Tambwe ya Kasimba, Introduction à l'histoire des Lega. Problèmes et méthode, CEDAF 5/1975, série 2, 27 p.
- M. LOVENS, L'effort militaire de guerre du Congo belge (1940-1944), CEDAF 6/1975, série 2, 34 p.
- NKIERE Bokuna mpa-Osu, L'organisation politique traditionnelle des Basakata en République du Zaïre, CEDAF 7-8/1975, série 1, 45 p.

Programme réalisé en 1976 :

- HULL Callen, Université et Etat : l'UNAZA-Kisangani, CEDAF 1-2/1976, série 2, 113 p.
- SMITH Robert Eugène, L'administration coloniale et les villageois. Les Yansi du Nord du Bulungu, 1920-1940 (Zaïre), CEDAF 3/1976, série 2, 32 p.
- GATARAYIHA MAJINYA, KANGAFU GUDUMBAGANA, Didier DE LANNOY, Aspects de la réforme administrative au Zaïre. L'administration publique et le politique de 1965 à 1976, CEDAF 4-5/1976, série 2, 125 p., bibl.
- ROSSIE Jean-Pierre, Bibliographie commentée de la communauté musulmane au Zaïre des origines à 1975, CEDAF 6/1976, série 5, 38 p.
- STEEL Kathleen, Considérations critiques sur la Convention de Lomé, CEDAF 7/1976, série 3, 42 p.

Programme réalisé en 1977 :

- KANKUENDA M'BAYA, Les industries du pôle de Kinshasa. Réflexion sur la stratégie des pôles de croissance en pays africains, CEDAF 1-2/1977, série 3, 164 p.
- TOWNSHEND Philip, Les jeux de Mankala au Zaïre, au Rwanda et au Burundi, CEDAF 3/1977, série 1, 76 p., cartes, bibl.

Prochaines publications :

- VAN DER STEEN, Dany, Les relations économiques extérieures du Zaïre (1967-1975) (Série 3).
- VERHAEGEN B., PUATI, KASONGO et VERHEUST Th., Les conditions de vie, les aspirations et les attitudes des étudiants de l'UNAZA (Série 3). En coédition avec le CRIDE.
- VAN SPAANDONCK, Marcel et GORDTS, André, Bibliographie commentée sur le problème de l'utilisation d'une langue nationale au Zaïre.
- MULYUMBA wa MAMBA Itongwa, Structure politique des Balega-Basile.
- DEPELCHIN, J., Class Formation, Class Struggles, Class Consciousness in Zaïre.
- BIMANIU, Notes sur la révolte des Batetela en 1895.
- BIDEAU et CORIN, Une étude sur la médecine et la guérison traditionnelle au Zaïre.

CONSEIL D'ADMINISTRATION : J. GERARD-LIBOIS, W. BAL, W. DE COSTER,
A. DORSINFANG-SMETS, L. DU BUS DE WARNAFFE, J. HIERNAUX,
LIHAU E.L.M., MPINGA K., A.J.J. VAN BILSEN, J. VANDERLINDEN,
B. VERHAEGEN.

PRESIDENT : A.J.J. VAN BILSEN.

DIRECTEUR : B. VERHAEGEN.

SECRETAIRE ADMINISTRATIF : J. VAN LIERDE.

CONSEILLERS SCIENTIFIQUES : ABEMBA B., Samir AMIN, BAMWISHO-MIHIA,
J. BEYS, BONGOY Mpekesa, BUAKASA T.K.M., E. BUSTIN,
E. CORIN, B. CRINE, E. DE DAMPIERRE, M. D'HERTEFELT,
J. DONEUX, ERNY P., FABIAN J., GAMBEMBO F.U., P. GEERAERTS,
HOUTART F., ILUNGA K., KANYINDA LUSANGA M.T.M., J.L. LACROIX,
LOBHO-Lwa-DJUGUDJUGU, LUMPUNGU K., MALEMBE T., L. MONNIER,
MUDIMBE V.Y., MULAMBU M., MULUMBA L., MWABILA-MALELA,
H. NICOLAI, J. PAUWELS, J.P. PEEMANS, J.P. ROSSIE,
P. SALMON, SAMBA K., J. STENGERS, E. TOLLENS, E. VAN HECKE,
M. VAN SPAANDONCK, J.L. VELLUT, G. VERHAEGEN, H. WEISS,
WEMBI K., C. YOUNG.

SERIES DES CAHIERS :

1. Anthropologie, sociologie, géographie, démographie
2. Histoire, politique, droit, administration
3. Economie
4. Linguistique, philosophie, littérature, essais, religion
5. Bibliographie, documentation et archives

Souscription : Les Cahiers du CEDAF

1.500 Frs par an - CCP 1090.00 de la Banque de Bruxelles pour
compte n°310-0272181-85 du CEDAF.

+
+ +

Publié avec l'aide financière du Ministère de l'Education nationale
et de la Culture française et du Ministerie van Nationale Opvoeding
en Nederlandse Cultuur.

+
+ +