

*Jeux Traditionnels du Monde  
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET  
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON  
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



[www.atoidejouhet.com](http://www.atoidejouhet.com)

# *Nigbé Alladian*

*Jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans  
Durée d'une partie : 10 minutes environ*

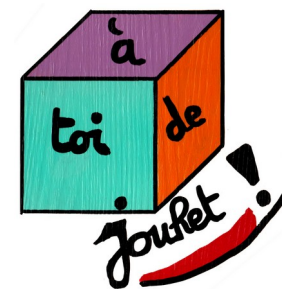


*Un jeu d'Afrique ...*



*... originaire de Côte d'Ivoire*

*Marque Déposée*



*Jeux Traditionnels du Monde  
Créations de Jeux  
Fabrication Artisanale Française*

## Matériel

- un gobelet en vannerie de papier.
- 4 coquillages cauris.
- 30 pions marron en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac en tissu pour contenir le tout.

## Introduction

En Afrique, parmi les nombreux jeux de hasard utilisant des **cauris**, le **Nigbé** pratiqué par le peuple **Alladian** est sans doute l'un des plus représentatif ...

## Pour la petite histoire ...

Les **Alladians**, peuplade d'Afrique de l'Ouest vivant essentiellement en Côte d'Ivoire, seraient les inventeurs du **Nigbé**. Encore pratiqué aujourd'hui dans cette région du monde, son origine géographique est à peu près certaine.

Il est plus difficile de le dater avec précision mais son histoire étant liée à celles des cauris en Afrique de l'Ouest, on peut affirmer qu'il apparaît après le Xème siècle. En effet, les cauris sont des coquillages provenant des Maldives, un archipel au large de l'Océan Indien, et ne seront importés par les marins arabes et européens qu'à partir du Xème siècle en Afrique de l'Ouest.

Ils serviront de monnaie pendant très longtemps puis d'objets divinatoires, et sont toujours très utilisés aujourd'hui pour des interprétations de présages, pour des bijoux ou comme ici pour les jeux.

## But du jeu

En plusieurs manches, être le premier joueur à marquer 3 points de victoire.

Un point de victoire se gagne en éliminant tous les autres joueurs au cours d'une même manche.

## Mise en place

Place la réserve de 30 pions à côté de la surface de jeu, qui doit être la plus stable et rigide possible.

## Déroulement d'une partie

A tour de rôle, les joueurs secouent les **cauris** dans le gobelet et les lancent **de la manière qu'ils souhaitent** (tu verras que selon diverses techniques de lancé, tu pourras influencer un peu sur leur résultat).

Les **cauris** vont retomber soit dos au sol et fente apparente, soit fente au sol et dos apparent. Chacune des 5 figures qu'il est ainsi possible de réaliser rapporte le nombre de points suivant :

**4 fentes apparentes : 10 points**

**4 dos apparents .... : 5 points**

**2 fentes et 2 dos .... : 2 points**

**3 fentes et 1 dos .... : 0 points**

**1 fente et 3 dos ..... : 0 points**

Le joueur prendra alors dans la réserve de pions le nombre correspondant au score réalisé, et les alignera devant lui en constituant une ligne.

Dès que sa ligne atteint 10 pions, il devient « **killer** » : si des adversaires sont à 0 points, ils sont automatiquement éliminés, et chaque point supplémentaire permet de retirer autant de points sur la ligne adverse **disposant du moins de pions** (en cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le **killer** retire comme il l'entend les pions entre les joueurs ex-æquo qui disposent du moins de pions).

Si un **killer** enlève des point à un autre **killer**, il lui fait bien sûr perdre son pouvoir : celui-ci devra reconstituer sa ligne de 10 pions avant de pouvoir à nouveau redevenir **killer** et retirer des pions aux autres.

Dès qu'un joueur n'a plus de pions, il est éliminé. Le dernier joueur restant en jeu gagne la manche et marque un point de victoire.

**Victoire royale** : si un joueur gagne 10 pions et que tous les autres joueurs sont encore à 0, il marque directement 2 point de victoire !