

JEUX MALGACHES

JEU DU KATRA

Dans presque toutes les cases malgaches on trouve, soigneusement rangée contre la porte, une planche rectangulaire, de dimensions variables, sur laquelle sont creusées trente-deux cavités arrondies disposées sur quatre rangs. C'est le *fanao-voan-katra* ou *fikatrahana* ou *laharana* ou *fanga*, le jeu de katra, sur lequel se jouent des parties interminables et souvent fort compliquées.

En Imerina, ce jeu est surtout réservé aux femmes, les hommes préférant, et de beaucoup, jouer au *fanorona*. Chez les Sakalava, les hommes, beaucoup plus oisifs que les Hova, s'y livrent avec acharnement. Souvent de véritables tournois s'engagent, des enjeux relativement considérables sont hasardés et les vieux « rangahy » de Nosy-Be ou du Sambirano n'hésitent pas à risquer une piastre ou deux sur une seule partie. Une galerie assez nombreuse fait cercle autour des joueurs réputés et chaque combinaison des partenaires est longuement et bruyamment commentée (1).

Le *fanao-voan-katra* est plus ou moins orné et enjolivé suivant les tribus. En Imerina, où le bois est rare, il se compose d'une simple planche un peu épaisse, à cavités peu profondes, que l'on pose à même sur la natte ou sur le sol battu. Sur la deuxième face on trace souvent un jeu de *fanorona*. Sur la côte il est plus grand, plus luxueux, pourrais-je dire. Il est souvent porté sur quatre pieds et taillé d'un seul bloc dans un tronc de palissandre. Il est pourvu d'une sébille arrondie servant à mettre les graines avec lesquelles on joue. L'artiste qui le creuse

(1) Dans presque tous les villages sakalava (Nord-Ouest) se trouve sur la place centrale une case, d'une forme et d'une destination particulières, nommée *fantsina*. Elle se compose d'un sorte de hangar couvert, élevé sur pilotis. Le plancher, formé de troncs de « ravenala » fendus en deux, débarrassés de leur moelle et aplatis, se trouve à une certaine hauteur au-dessus du sol, comme dans les greniers à riz. On y accède par un escalier extérieur. Il est entièrement recouvert de nattes. À une des extrémités se trouve quelquefois une manière d'estrade réservée aux chefs et aux principaux personnages du village.

Les Sakalava, grands discoureurs et grands paresseux (leurs besoins sont peu nombreux et très faciles à satisfaire) passent en général sous le *fantsina* la meilleure partie de leurs journées, à dormir, à jouer au katra, ou à raconter des histoires.

se plaît à l'agrémenter d'entailles plus ou moins régulières et de dessins en creux garnis ensuite de terre blanche, sorte de kaolin grossier, dont la couleur tranche sur le fond sombre du bois.

Pour jouer on emploie 64 graines arrondies, grosses comme les billons si chères à notre enfance. En Imerina, on emploie surtout les fruits du *voandelaka* (*Melia azederach* L.) Sur la côte on préfère des graines dures, irrégulièrement arrondies, de couleur grise, nommées *vatolalaka* et qui sont les fruits d'un arbrisseau du même nom (*Cæsalpinia bonducella* Fleming) (de *voto*, pierre, à cause de la dureté de l'enveloppe, et de *lâlaka*, qui se dit de tout ce qui n'est pas serré, l'amande intérieure jouant et faisant du bruit comme un grelot lorsqu'on agite le fruit).

Le *katra* se joue de plusieurs façons, ayant chacune un nom particulier. Les principales sont :

1^o Le *katra gorobaka* ou *borobaka* (de *gorobaka*, traversé d'outré en outré) ainsi nommé parce que lorsqu'un joueur « mange » (prend) les graines de son adversaire, il prend, en une seule fois, celles d'une rangée latérale tout entière, y faisant ainsi un vide complet.

2^o Le *katra mpantsaka* (sans doute du vieux mot *tsaka*, limite), ainsi nommé parce que la prise des graines est limitée au premier rang de l'adversaire.

3^o Le *katra fandatsaka* (de *latsaka*, tomber), ainsi nommé parce que chaque joueur commence son coup en laissant tomber une graine nouvelle ou *fandatsaka* dans le trou qu'il a choisi comme point de départ.

4^o Le *katra-be* ou *katra sakalava*, joué principalement sur toute la côte Nord-Ouest.

Nous pouvons les diviser en deux groupes caractérisés de la façon suivante :

1^{er} groupe. — Les 64 graines sont mises, dès le début, dans les trous, à raison de deux par trou : *katra gorobaka* et *katra mpantsaka*.

2^o groupe. — Une petite partie seulement des graines (12 ou 20) est déposée dès le début de la partie dans quelques trous déterminés. Les autres graines sont ajoutées successivement et une par une au commencement de chaque coup : *katra fandatsaka* et *katra-be*.

Avant d'étudier chacun d'eux d'une façon plus complète, il n'est pas superflu de dire que le jeu de *katra* est fort ancien. De Flacourt, arrivant à Fort-Dauphin en décembre 1648, le trouva déjà répandu et très en honneur sous le nom de *fifangha* (1). Il en a laissé, dans le chapitre XXXIV de son livre (édition de 1661) une description assez exacte quoiqu'un peu sommaire. Je me fais un devoir de la reproduire, ne serait-ce qu'à titre documentaire :

« Le *fifangha* est un jeu d'esprit qui tient du jeu de dame

(1) Du vieux mot *fanga*, jeu de *katra*.

« et du tricouetrac, on joue avec de certains fruits ronds qu'ils
 « nomment *bassy* (sans doute du vieux mot *basia* : projectiles,
 « balles, plomb, mitraille) sur une tablette de bois, où il y a
 « trente-deux trous en quatre rangs, seize servans à un joueur
 « et seize à l'autre. Il faut avoir chacun trente-deux *bassy* : ce
 « jeu est assez récréatif. Les premiers trous ou cases marquez
 « A sont les premiers *chibon* (1) dont il y en a quatre. Les cases
 « marquées B sont les seconds *chibon* dont il y en a aussi quatre.
 « Celles qui sont marquées D sont les cases de derrière ou du
 « dehors qui sont seize.

« L'on joue avec soixante-et-quatre boulettes que l'on
 « nomme *bassy* lesquelles on met en un ou deux réservoirs qu'il
 « y a eu une ou deux extrémités du jeu que l'on peut jouer aussi
 « avec des jettons.

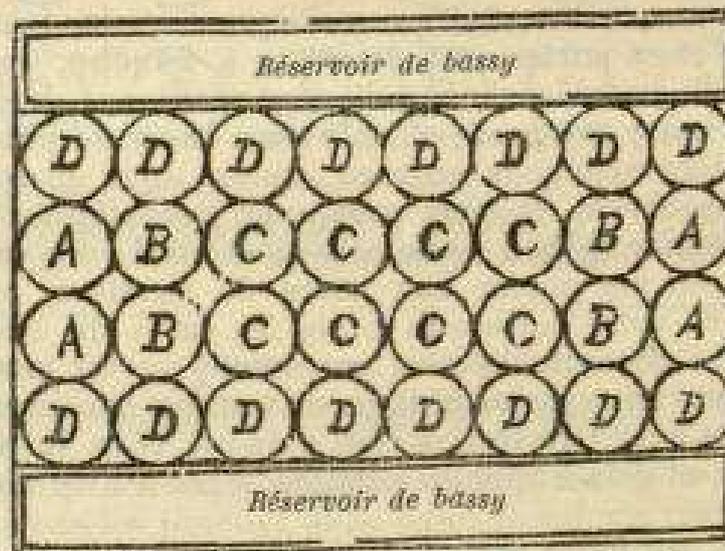


Figure 1. — Jeu de katra ou fifangha

« L'on garnit premièrement les 12 cases du milieu de
 « chacune un *bassy* avec les quatre seconds *chibon*, puis le premier
 « joueur porte un *bassy* dans une des cases du milieu des deux
 « seconds *chibon* qui sont de son côté, et prend le *bassy* dans la
 « case opposite à celle où il a placé son *bassy* et le porte dans un
 « des deux premiers *chibon* qui sont de son côté. L'autre joueur a
 « un *bassy* en sa main et le place dans un des deux *chibon*, ou une
 « des quatre cases du milieu qui sont de son côté et prend le
 « *bassy* de la case opposite et le porte à un des deux premiers
 « *chibon* qui sont de son côté

« Le premier joueur prend un *bassy* dans le réservoir et le
 « place dans une des cases de son côté, et prend le *bassy* opposite
 « et le porte au premier *chibon* de son côté, et s'il y a un *bassy*
 « dans le *chibon* opposite, il le prend avec ceux qui sont dans son
 « premier *chibon* : puis sa porte une dans le second *chibon* qui est

(1) Sans doute de *tsibongy*, trou naturel en terre.

« de son côté et porte un autre dans une case et le dernier qu'il
« a en sa main dans la case qui suit, et, si, en l'opposite, il y a
« un bassy, il le prend et le porte dans le premier chibon qu'il a
« de garni.

« Le second joueur en fait de même de son côté et quand
« les chibon et cases de votre côté sont dégarnis vous avez
« perdu, et de même à l'opposite, et cela s'appelle *camou* (expres-
« sion encore usitée aujourd'hui).

« L'on ne peut jamais porter de bassy dans une case où il
« n'y a rien, comme aussi quand il y a à prendre, on est obligé
« de prendre : mais si les cases à l'opposite de celles où vous
« avez des bassy sont dégarnies et que les autres cases de votre
« adversaire qui ne sont pas opposées à celles qui sont garnies
« devant vous soient garnies, vous faites alors : *Mamoucatscha* (1)
« c'est que vous portez un bassy dans une de vos cases garnies
« et vous prenez, avec celui que vous y avez mis, tous les bassy
« qui y sont et en portez un à droite ou à gauche, comme vou-
« drez, dans la case prochaine, l'autre ensuivant, jusqu'à ce que
« le dernier bassy soit posé ; s'il n'y a un bassy ou plusieurs dans
« cette dernière case vous enlevez encore tout et en garnissez
« une case ensuivant, comme vous avez commencé : et si vous
« êtes au premier chibon de ce côté-là et qu'il vous en reste dans
« la main, vous les portez aux cases de derrière, et s'il y en
« avait tant en votre main que toutes les cases de derrière fus-
« sent garnies chacune de ceux que vous y auriez mis, vous por-
« terez le reste au premier chibon suivant en continuant jusqu'à
« ce que vous avez trouvé une case vide où vous laissez le der-
« nier bassy, et cela s'appelle *mandre*, c'est-à-dire dormir ou se
« reposer.

« Le jeu est assez récréatif et s'apprend plus facilement en
« jouant que de parole.

« L'on peut, au lieu de bassy, jouer avec des jettons. » (FLA-
COURT : *Histoire de la Grande Isle Madagascar, etc.* (1661)
pp. 108 et 110).

Ajoutons, enfin, que l'on emploie, pour jouer au « katra »,
un certain nombre de mots ou d'expressions avec un sens parti-
culier.

Les tas de graines qui s'accumulent dans les trous se nomi-
ment « vary » (riz) et le plus gros tas est le « vary be »

Prendre des graines à l'adversaire c'est les « manger » (ho-
mana).

Cesser de jouer lorsqu'un coup est terminé pour permettre
à l'adversaire de jouer à son tour, se dit : « dormir » (mandry).

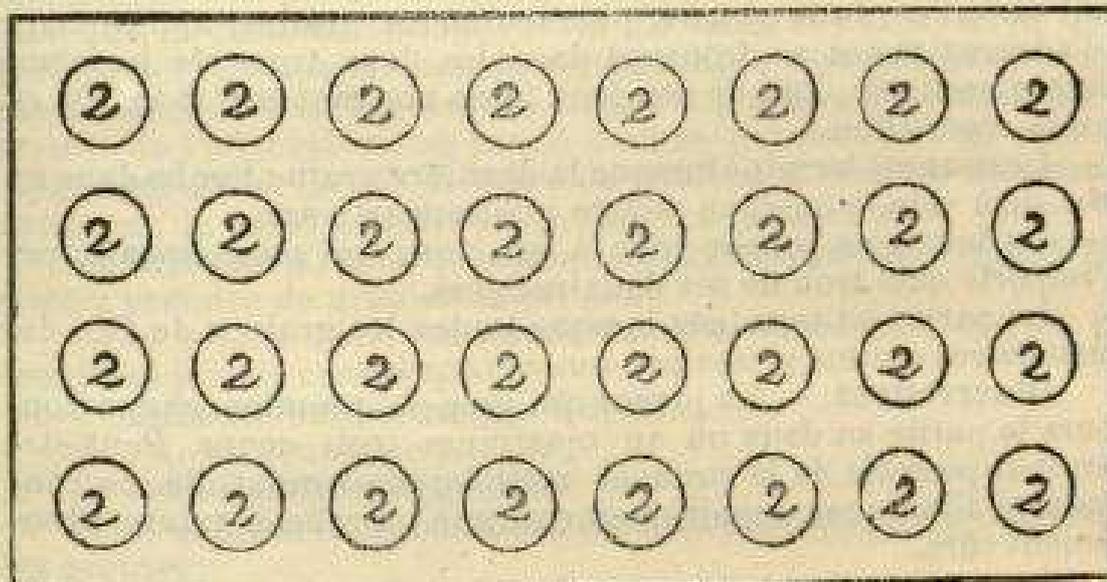
Perdre la partie, être battu, se dit « être paresseux » (kamo).

(1) Le texte de Flacourt présente sûrement une faute d'impression et c'est
Mamoneatsika qu'il faut lire. Il ne signifie pas *mamono atrika* ou s'emparer
des graines qui sont dans les *atrika* de l'adversaire, mais plutôt *mameno-*
atrika, de *mameno*, remplir, car le coup a pour objet exclusif de garnir les
atrika que l'on a de vides. L'expression est encore employée de nos jours.

1° KATRA GOROBKA

Le katra gorobaka se joue à deux joueurs, avec 64 graines placées 2 par 2 dans chacun des 32 trous. Chaque joueur dispose de deux rangées horizontales de trous, la rangée avant et la rangée arrière (Fig. II).

Deuxième joueur



Premier joueur

Figure II. — Début de la partie

Pour rendre les explications plus faciles et plus claires, nous ne situerons pas les joueurs dans leurs positions respectives. La droite du premier sera aussi la droite du deuxième, ce qui n'est pas en réalité, puisque, les deux se faisant face, la droite de l'un correspond à la gauche de l'autre et réciproquement. Mais il nous a paru plus simple d'identifier la droite et la gauche des deux joueurs avec la droite et la gauche des plans-figures.

Pour commencer, le premier joueur prend deux des graines qui sont dans un trou quelconque de sa rangée avant et il les répartit *une par une* dans les autres trous. On peut les répartir indifféremment dans les trous de droite ou dans les trous de gauche. La répartition doit être faite en suivant une marche circulaire de sens invariable pendant toute la durée d'un même coup.

Ainsi, par exemple, si l'on part du quatrième trou (à partir de la droite) de la rangée avant et si l'on distribue les graines de gauche à droite, lorsqu'on arrive au dernier trou à droite de cette rangée, l'on passera au trou de la rangée arrière qui se trouve sous celui-ci (dernier trou à droite) et l'on continuera vers la gauche. Arrivé au dernier trou à gauche de la rangée arrière, l'on continuera dans la rangée avant par le trou qui est immédiatement au-dessus et l'on ira vers la droite. Le mouvement sera donc *pareil à celui des aiguilles d'une montre*. Si,

partant du même trou, l'on distribue les graines vers la gauche, le mouvement sera l'inverse de celui des aiguilles d'une montre.

Si, au cours de la répartition des graines, la dernière est déposée dans un trou qui en contient déjà, on reprend, et cette graine et celle ou celles qu'il y a dans le trou et on continue à les répartir en commençant par le trou suivant.

Si la dernière est placée dans un trou de la rangée avant, mais de cette rangée seulement, qui ne soit pas vide, on ramasse tout ce qui est dans ce trou, plus toutes les graines appartenant à l'adversaire qui se trouvent dans les deux trous de la même rangée verticale, l'un de ces deux trous pouvant être vide. On en fait la répartition.

Le coup est terminé lorsque la dernière graine tombe dans un trou déjà vide, à quelque rangée qu'il appartienne.

Le deuxième joueur joue à son tour en commençant par n'importe quel trou de ses deux rangées.

La partie est terminée lorsque toutes les graines de l'un des partenaires ont été prises par son adversaire.

Observations. — Le joueur qui joue le premier gagne toujours la partie en deux ou au maximum trois coups. Peut-être serait-il possible de le prouver mathématiquement. Je me contenterai d'indiquer, empiriquement, une marche à suivre absolument sûre.

Les graines étant disposées deux par deux dans chaque trou, le premier joueur commence par le quatrième trou de sa rangée avant, quatrième trou à partir de la droite ou à partir de la gauche, à son choix. Je suppose qu'il commence par le quatrième trou à droite. Il répartit les graines de gauche à droite(1). Lorsqu'il a fini de jouer, les positions respectives sont les suivantes (Fig. III) :

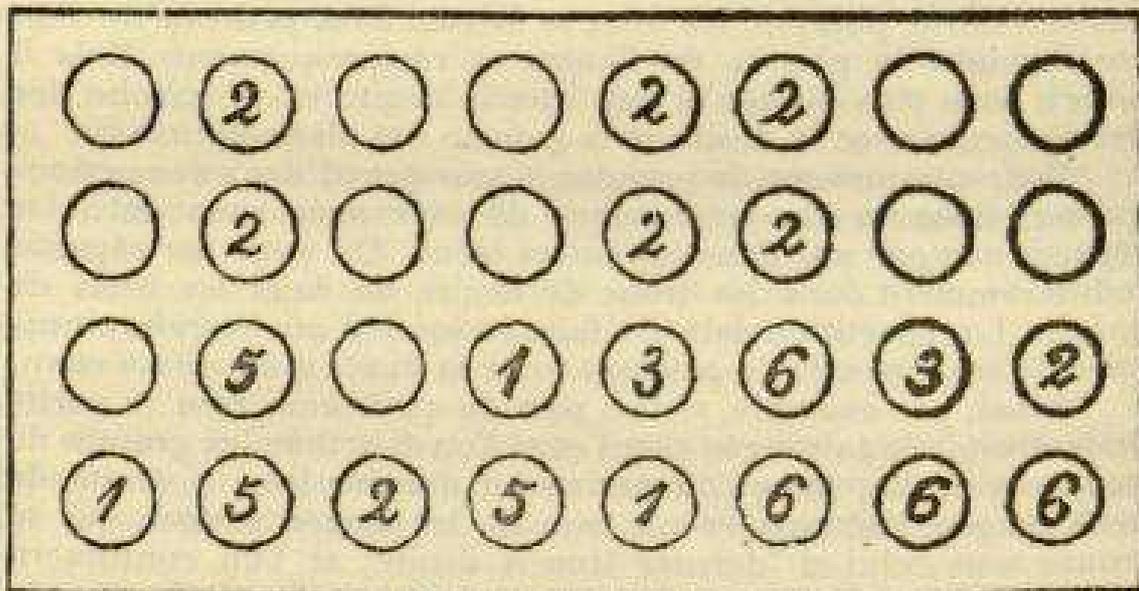


Figure III

(1) Il les répartirait de droite à gauche s'il commençait par le quatrième trou à gauche.

Le deuxième joueur n'a plus que douze graines disposées en trois rangées verticales : deux à droite, une à gauche. Le nombre des combinaisons auxquelles il peut se livrer est assez limité : six seulement. Il peut commencer par l'une quelconque de ses trois rangées et répartir ses graines soit vers la droite, soit vers la gauche.

Remarque. — Il est évident que le deuxième joueur peut commencer soit par sa rangée avant, soit par sa rangée arrière sans que le résultat change. Dans les deux cas le nombre des graines qui se trouvent dans la même rangée verticale ne change pas, chose importante puisque, lorsqu'il y a lieu de prendre les graines de l'adversaire, on prend tout ce qui est dans la même rangée verticale. Or, le nombre de graines à répartir ne changeant pas, le point d'arrivée ne changera pas non plus.

Enfin, il est à remarquer que le deuxième joueur ne pourra jamais prendre de graines au premier.

Nous allons donc examiner successivement les cas où le deuxième joueur commence :

- 1° Par sa première rangée à droite ;
- 2° Par sa deuxième rangée ;
- 3° Par sa rangée de gauche.

Nous supposerons, en outre, dans chaque cas, qu'il répartit ses graines :

- 1° Vers la droite ;
- 2° Vers la gauche.

Premier cas

Point de départ du deuxième joueur : première rangée verticale de droite.

1° Les graines sont réparties de droite à gauche.

Le premier joueur joue à son tour, part du troisième trou à droite dans sa rangée arrière et répartit les graines de gauche à droite. Il gagne en un coup (Fig. IV).

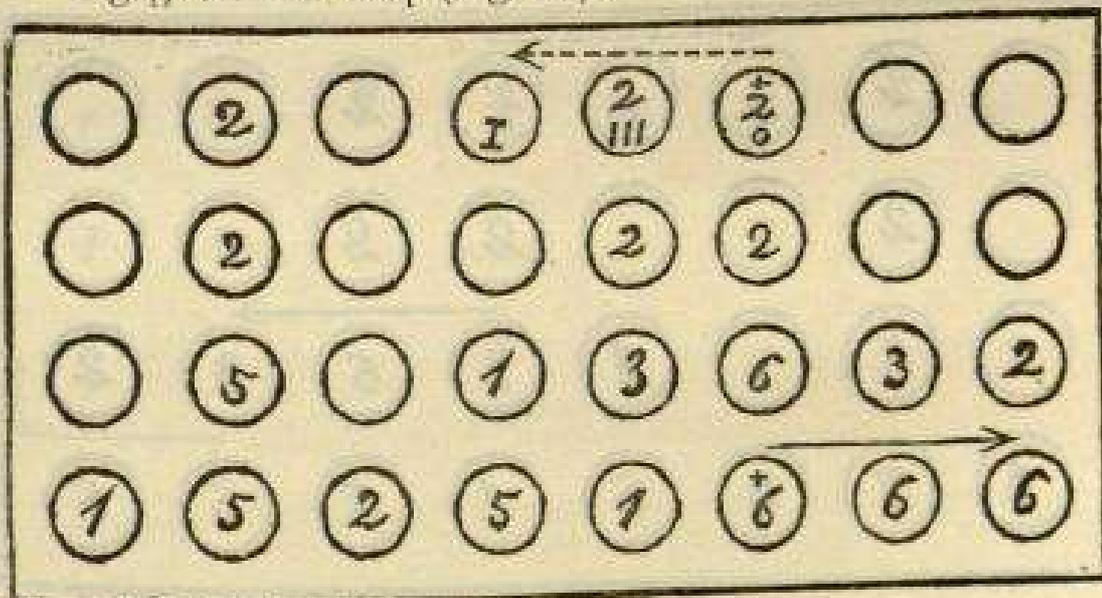


Figure IV

2° Les graines sont réparties de *gauche à droite*.

Le premier joueur part du premier trou à droite de sa rangée avant et répartit ses graines de droite à gauche. Il gagne en un coup (Fig. V).

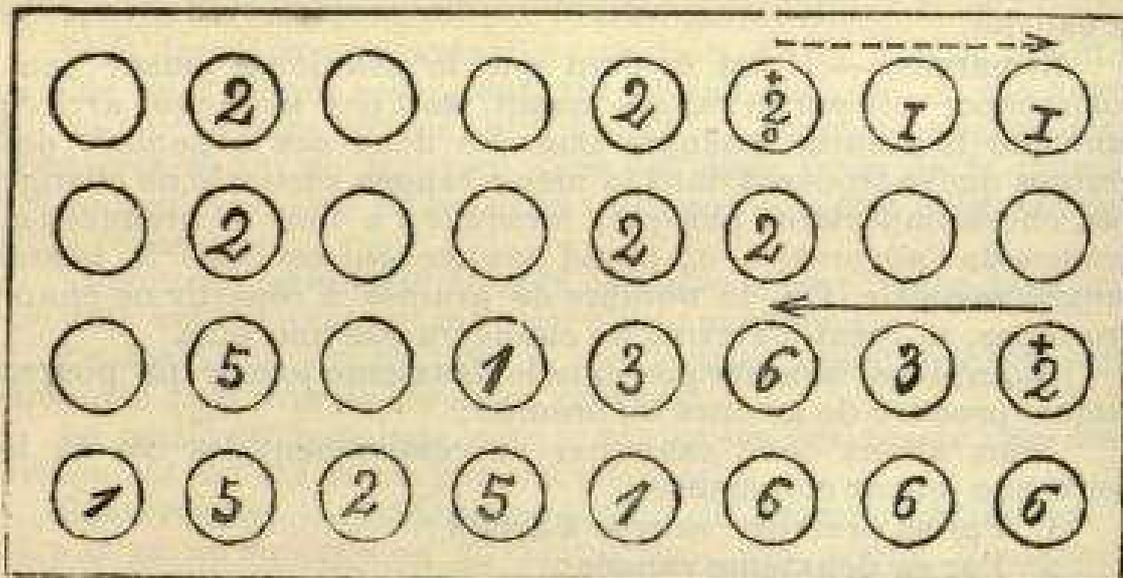


Figure V

Deuxième cas

Point de départ du deuxième joueur : deuxième rangée verticale de droite :

1° Les graines sont réparties de *droit à gauche*.

Le premier joueur part du quatrième trou à droite de sa rangée avant et répartit ses graines de droite à gauche. Il gagne en un coup (Fig. VI).

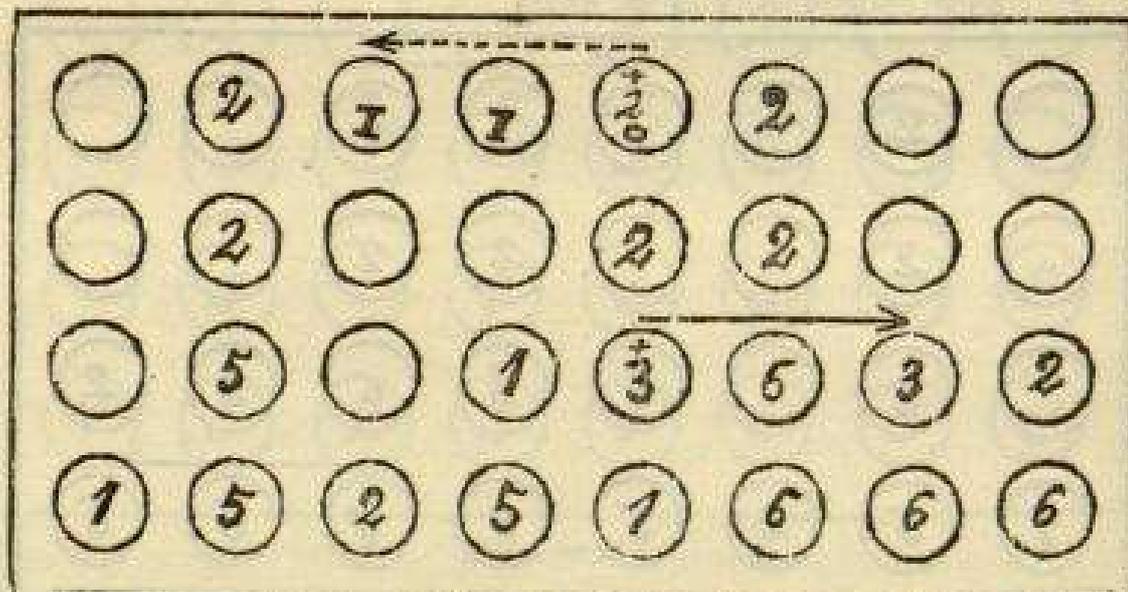


Figure VI

2° Les graines sont réparties de *gauche à droite*.

Le premier joueur part du quatrième trou à gauche de sa rangée avant et répartit ses graines de gauche à droite. Il gagne en un coup (Fig. VII).

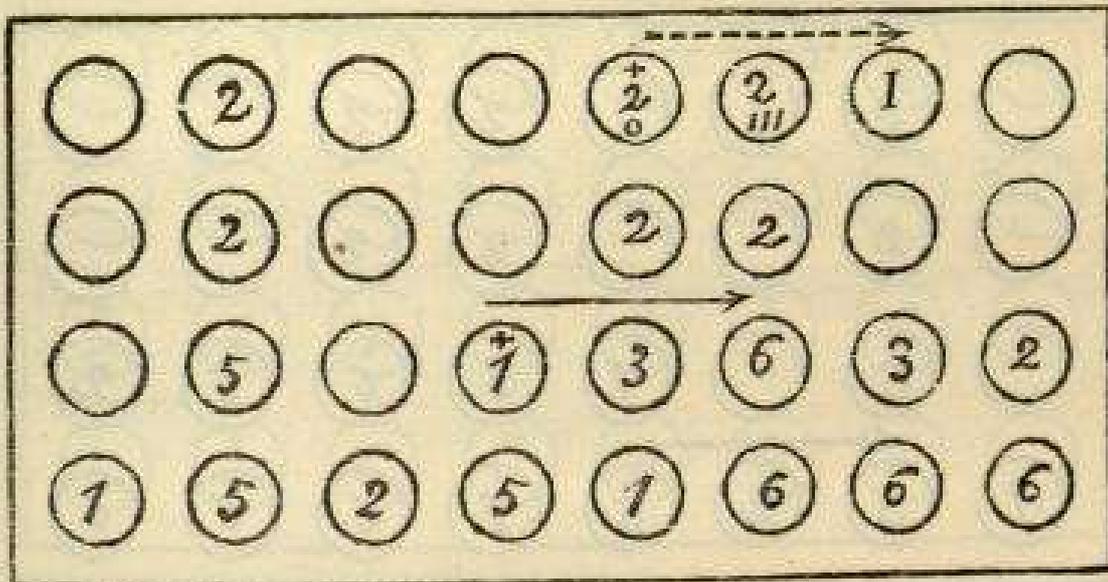


Figure VII

Troisième cas

Point de départ du deuxième joueur : rangée verticale de gauche.

1° Les graines sont réparties de *droite à gauche*. Le premier joueur part du deuxième trou à gauche de sa rangée arrière et répartit les graines de droite à gauche. Il gagne en un coup (Fig. VIII)

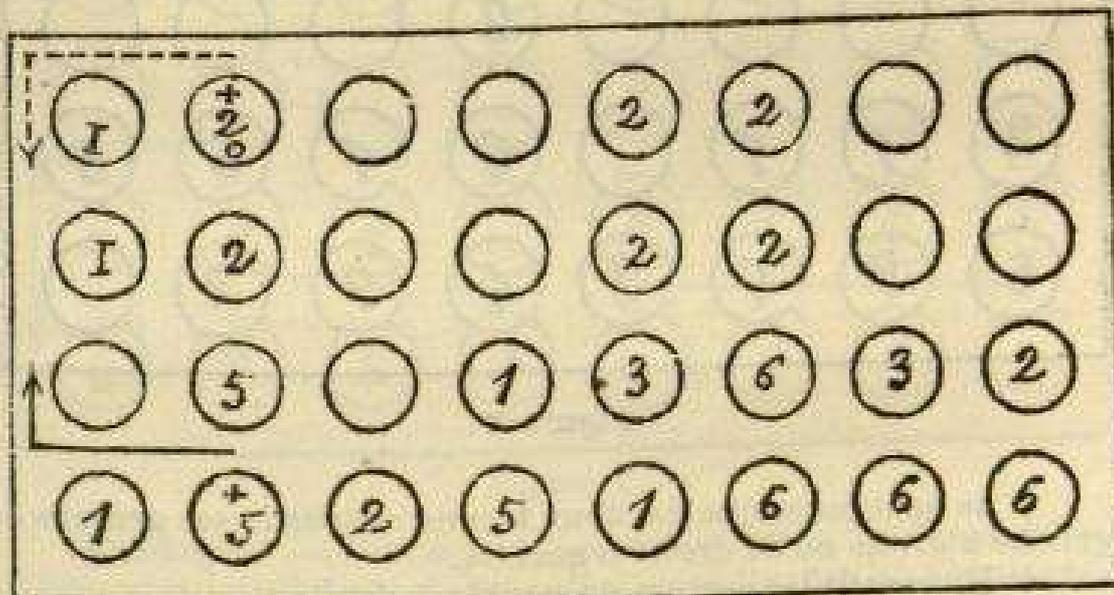


Figure VIII

2° Les graines sont réparties de *gauche à droite*. Il est impossible au premier joueur de gagner du premier coup. Afin de laisser à son adversaire le moins de graines possible, il doit commencer par le quatrième trou à gauche de sa rangée arrière et répartir ses graines de droite à gauche (Fig. IX).

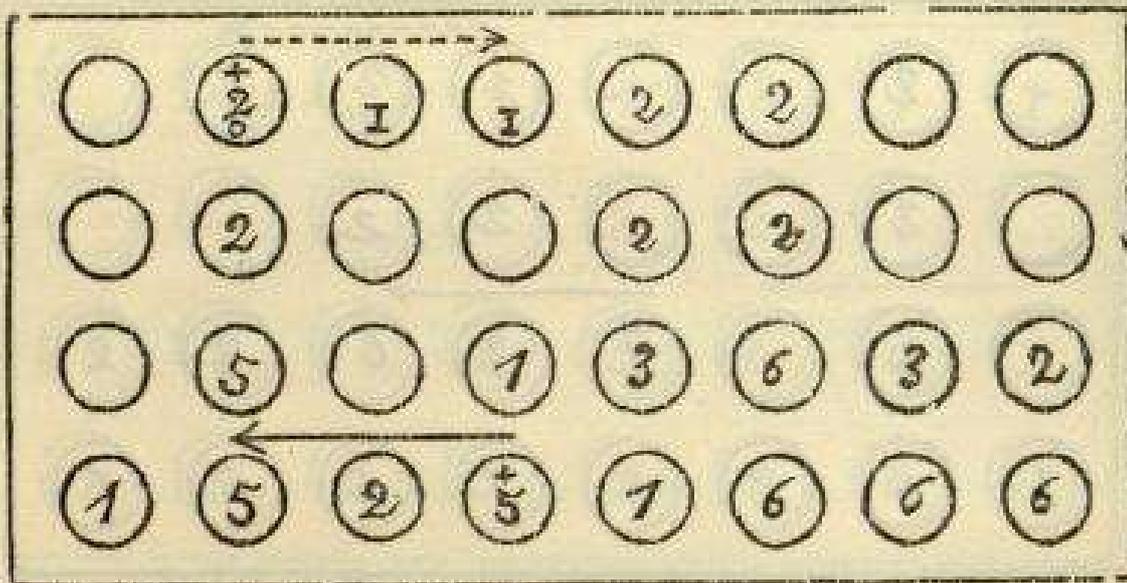


Figure IX

Le deuxième joueur reste alors avec 4 graines seulement, celles de la deuxième rangée à droite (Fig. X).

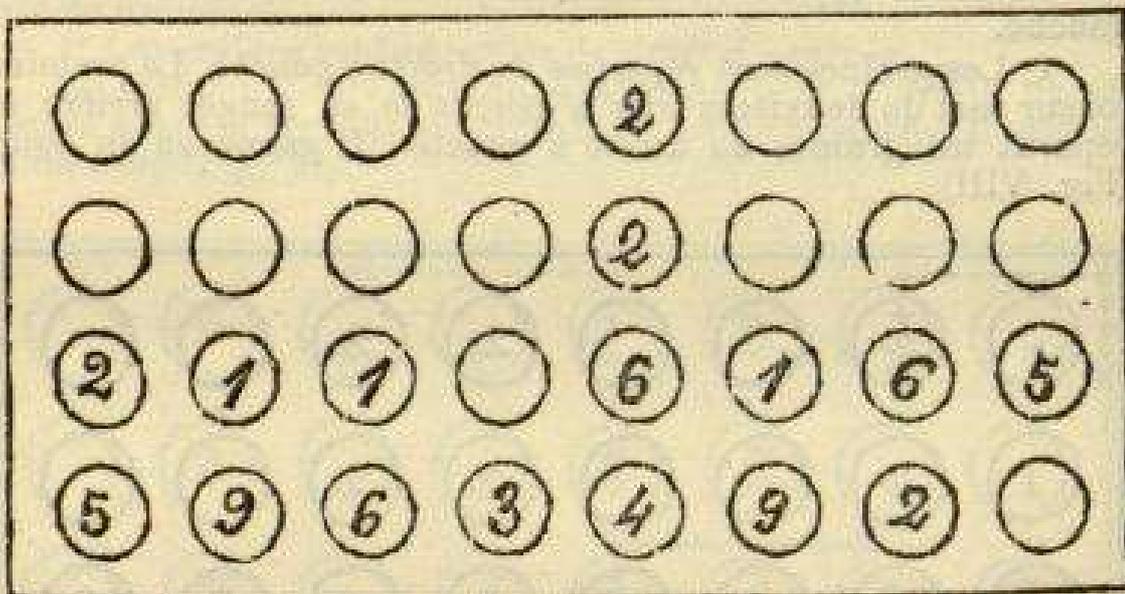


Figure X

Il ne peut jouer que de deux façons : répartir ses graines de gauche à droite ou de droite à gauche.

1° Il répartit les graines de *gauche à droite* :

Le premier joueur doit répartir ses graines de droite à

gauche. Il peut partir : du troisième trou à droite ou du premier à gauche de sa rangée avant, du deuxième trou à gauche de sa rangée arrière (Fig. XI).

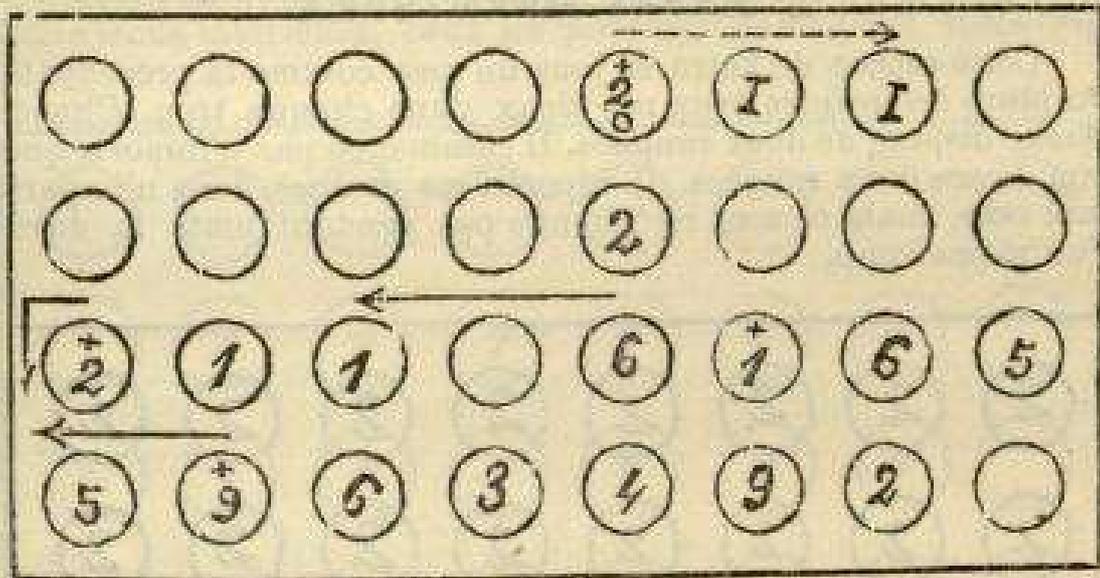


Figure XI

2° Il répartit les graines de droite à gauche. Le premier joueur peut partir : 1° du premier trou à gauche de sa rangée avant et répartir les graines de droite à gauche ; 2° des troisième et quatrième trous à droite de sa rangée arrière et répartir les graines de gauche à droite. Il gagne en un coup (Fig. XII).

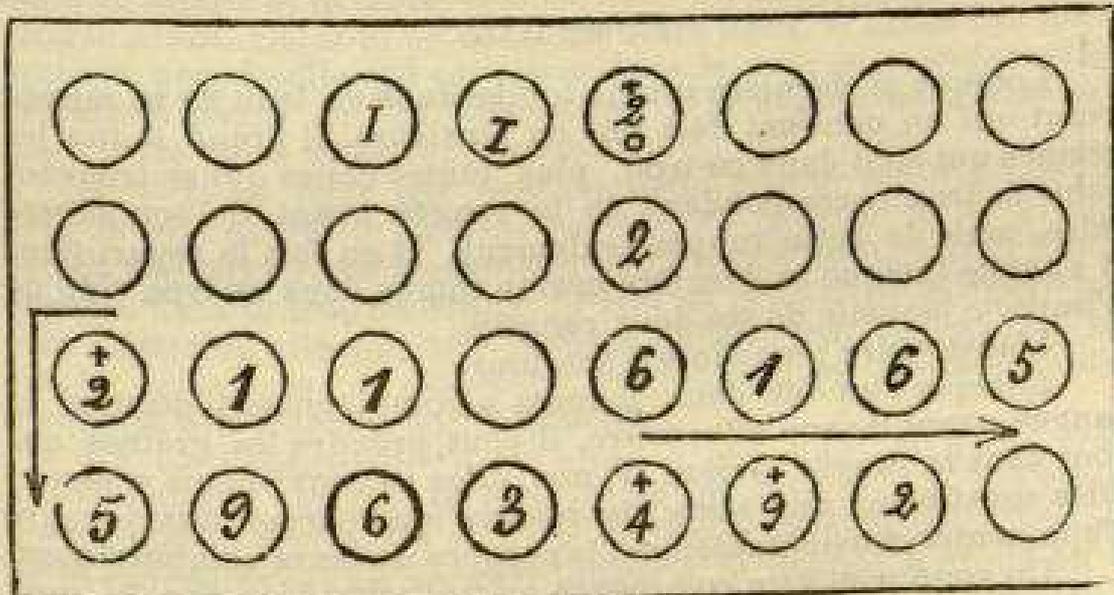


Figure XII

Remarque. — Certains joueurs apportent quelquefois une légère restriction aux règles que j'ai indiquées au commencement de cette étude. Ils conviennent qu'on ne peut choisir pour

point de départ une case qui ne contient qu'une graine. Il faut qu'il y en ait au moins deux. Dans ce cas, le procédé indiqué au troisième cas, première partie, ne peut être employé.

2° KATRA MPANTSACA

Cette espèce de katra se joue un peu comme la précédente. On place les graines deux par deux dans chaque trou. Chaque joueur dispose de deux rangées. Il commence par n'importe quel trou de ses deux rangées. Il répartit ses graines dans n'importe quel sens, mais ce sens ne change pas pendant toute la durée d'un même coup.

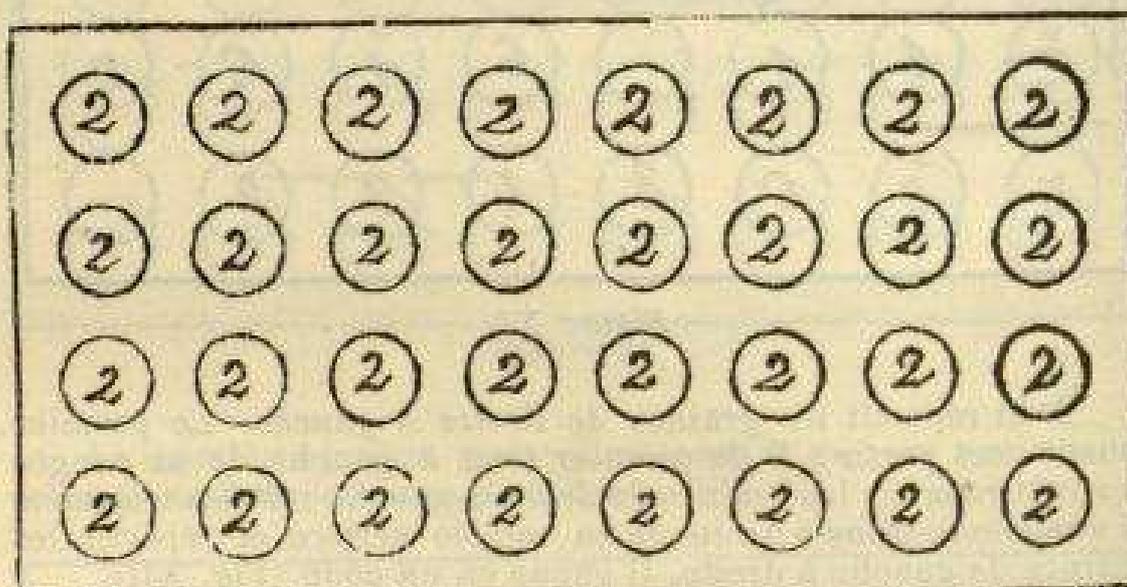


Figure XIII

Lorsque sa dernière graine tombe dans un trou de sa rangée avant qui en contient déjà une ou plusieurs, il prend toutes les graines qui sont dans ce trou, plus toutes celles qui se trouvent dans le trou correspondant de la rangée avant de son adversaire, mais de cette rangée seulement. Il en fait la répartition. Il s'arrête lorsque sa dernière graine tombe dans un trou vide de n'importe laquelle de ses deux rangées.

L'adversaire joue alors à son tour.

Lorsque l'un des deux joueurs a complètement dégarni la rangée avant de son adversaire, il peut prendre les graines qui sont dans la rangée arrière. Si non, elles ne sont jamais prises et elles constituent une sorte de réserve qui permet aux joueurs d'augmenter considérablement le nombre de leurs combinaisons.

Un coup peut être commencé ou fini aussi bien sur la rangée arrière que sur la rangée avant. Certains joueurs, pourtant, sont d'avis qu'il faut, autant que possible, ne commencer que par la rangée avant.

La partie est terminée lorsque l'un des deux joueurs n'a plus aucune graine.

KATRA FANDATSAKA

Le *katra fandatsaka* est un des plus intéressants et celui qui offre les combinaisons les plus variées.

Avant de commencer on met une graine dans chacun des douze trous intérieurs, ceux du pourtour demeurant vides (Fig. XIV).

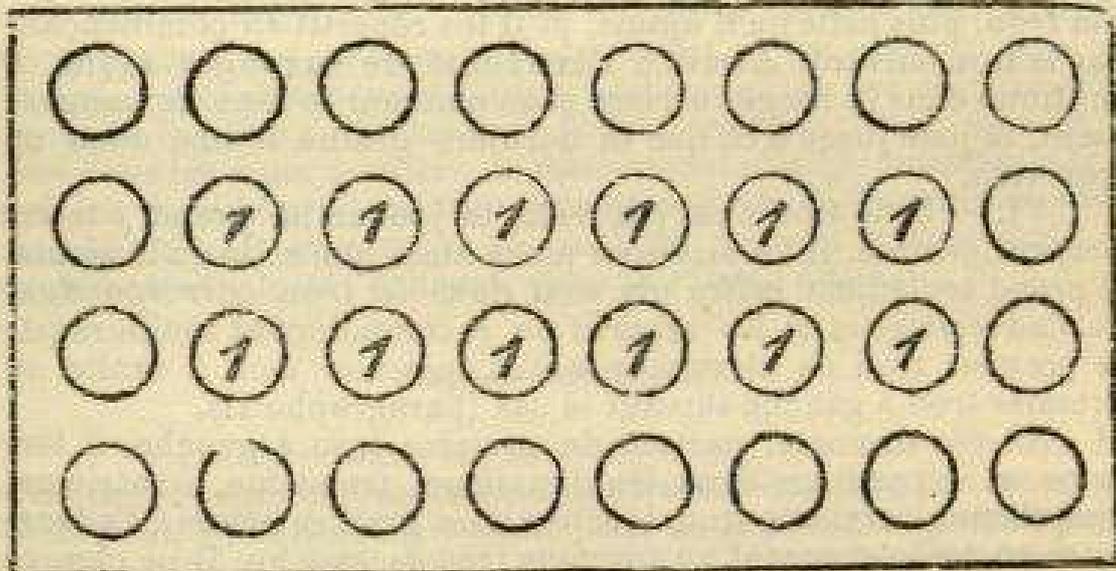


Figure XIV

Les autres graines sont mises en réserve dans une sébille *ad hoc*. Une rangée de trous garnis est réservée à chaque joueur.

I. — Pour commencer, le premier joueur prend une graine dans la sébille et la laisse tomber dans un des trous garnis de sa rangée avant. Celui-ci en contient alors deux. Il laisse ces deux graines, prend celle qui se trouve dans le trou correspondant de la rangée avant de son adversaire et la dépose dans l'un des deux trous vides de sa rangée avant.

II. — Il ne peut pas déposer cette graine indifféremment dans le trou de droite ou dans le trou de gauche. Si la graine prise à l'adversaire est dans le deuxième trou à droite, elle doit être déposée dans le trou de droite. Si elle est prise dans le deuxième trou à gauche, elle doit être déposée dans le trou de gauche. Si elle est prise dans l'un des quatre trous du milieu, elle est déposée à volonté soit à droite, soit à gauche.

III. — L'adversaire joue alors à son tour. Il prend une graine dans la sébille, la laisse tomber dans un de ses trous garnis, prend seulement celle qui se trouve dans le trou opposé de la rangée avant du premier joueur et la dépose à droite ou à gauche ainsi que je viens de l'expliquer ci-dessus.

IV. — Le premier joueur joue à nouveau. Au bout de plusieurs coups, certains trous des rangées avant des deux adversaires renferment plusieurs graines. Lorsque l'on prend celles-ci il faut les répartir. On les répartit une par une dans la rangée avant en

commençant par la droite ou par la gauche (voir paragraphe II). Si la dernière tombe dans un trou vide, le coup est terminé et l'adversaire joue à son tour. Si elle tombe dans un trou contenant déjà des graines, deux cas peuvent se présenter :

1° Le trou correspondant dans la rangée avant de l'adversaire est vide ;

2° Il ne l'est pas.

V. — S'il est vide, le joueur *prend les graines qui sont dans son trou*, plus celle qu'il ajoute, et il les répartit en commençant par le trou suivant. Arrivé à l'extrémité de sa rangée avant, il continue dans la rangée arrière sans changer le sens du mouvement, et joue jusqu'à ce que sa dernière graine tombe dans un trou vide.

VI. — Si le trou n'est pas vide, le joueur *ne prend pas ses propres graines*. Il les laisse en place ainsi que celle qu'il ajoute. Il prend seulement *celles qui sont dans le trou correspondant de l'adversaire* et il les répartit en recommençant toujours par le premier trou de sa rangée avant, premier trou à droite ou premier trou à gauche suivant le cas (paragraphe II).

Si, par exemple, partant du premier trou à gauche, il termine sa répartition dans les deuxième, troisième, quatrième, cinquième ou sixième trou, il répartit les graines prises à l'adversaire en recommençant au premier trou de gauche. Il ne change pas le sens de son mouvement et va toujours de gauche à droite.

Mais si, partant de ce même trou, il termine sa répartition dans le septième ou huitième trou, c'est-à-dire dans le deuxième ou le premier à partir de la droite, il répartit les graines qu'il prend en commençant par le premier trou à droite, changeant ainsi le sens de son mouvement, c'est-à-dire allant, cette fois, de droite à gauche. Cette nouvelle répartition peut amener de nouvelles prises de graines sur l'adversaire. Celles-ci seront réparties à partir du premier trou à droite et de droite à gauche, tant qu'une prise ne se fera pas en dehors du sixième trou, à partir de la droite. Dans ce cas, la répartition recommencera à gauche, et ainsi de suite.

Les trous peuvent se compter de gauche à droite ou de droite à gauche. Lorsque je dis, deuxième, troisième, quatrième trou à gauche, cela veut dire, deuxième, troisième, quatrième trou comptés à partir du premier à gauche, de même, cinquième, sixième, septième, huitième à droite cela veut dire cinquième, sixième, septième, huitième trou, comptés à partir du premier à droite. C'est ce qu'indique la figure suivante (Fig. XV).

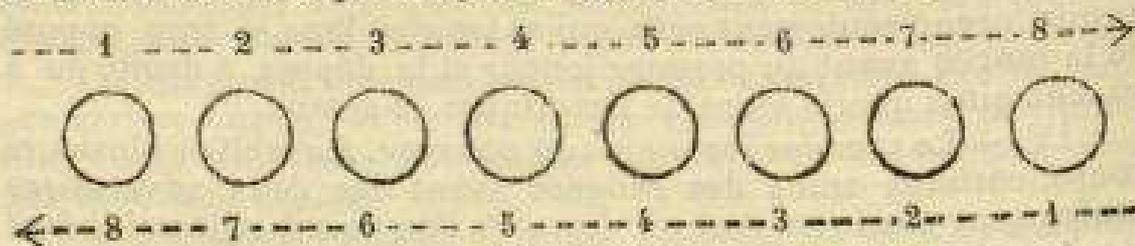


Figure XV

Le premier à droite est le huitième à gauche ; le deuxième à droite est le septième à gauche, etc.

VII. — Si les graines prises sont très nombreuses, après en avoir mis une dans chacun des trous de la rangée avant, on passe dans la rangée arrière pour revenir, s'il le faut, dans la rangée avant, en continuant toujours le même mouvement circulaire, pareil à celui des aiguilles d'une montre ou de sens inverse.

VIII. — En résumé : lorsqu'un joueur, dans le courant d'un coup, prend des graines à l'adversaire, il les répartit dans sa rangée avant en revenant toujours à l'origine de son mouvement, tant que la prise s'effectue dans les six premiers trous. Si elle a lieu dans les deux derniers, le mouvement change de sens et a son origine dans le premier trou du côté opposé. Si les graines sont nombreuses, la répartition se continue dans la rangée arrière, pour revenir, le cas échéant, dans la rangée avant.

Règles particulières

I. — Lorsque, dans les rangées avant, aux trous garnis de l'un des joueurs correspondent des trous vides chez l'adversaire, il ne peut, évidemment, y avoir prise de graines. Le joueur joue *fotsiny* (joue « à blanc »). Il laisse tomber un *sandatsoka* (une graine) dans un de ses trous garnis et il en répartit les graines à partir du trou suivant, et dans le sens qu'il lui plait. Mais, durant tout ce coup, il ne peut pas prendre des graines à son adversaire. Il se contente de déplacer exclusivement les siennes propres jusqu'à ce que la dernière tombe dans un trou vide, ce qui amène la fin de son coup. En d'autres termes : s'il n'y a pas prise de graines dès le début du coup, il ne peut y en avoir par la suite, quelle que soit la durée du coup.

II. — Lorsqu'il n'y a plus de graines dans la sébille, la partie continue de la façon suivante. Le joueur prend les graines qui sont dans l'un quelconque de ses trous et les répartit dans le sens qu'il lui plait. Son coup doit commencer de préférence dans la rangée avant, il peut cependant le commencer dans la rangée arrière. Mais il faut que la première répartition se termine dans un trou garni de la rangée avant situé en face d'un trou garni de l'adversaire, qu'il y ait prise de graines, par conséquent. Sinon le joueur joue *fotsiny*, et il ne peut y avoir de prises pendant toute la durée du coup.

III. — Tant qu'il y a des graines dans la sébille, tous les coups doivent commencer par la rangée avant. Ils ne peuvent jamais commencer par la rangée arrière, bien qu'ils puissent s'y terminer. On est obligé de prendre toutes les fois qu'on le peut.

IV. — Lorsqu'on prend les graines qui sont dans le premier trou de droite ou le premier trou de gauche de l'adversaire, on les répartit comme il est expliqué au paragraphe III, s'il y en a

au moins deux. S'il n'y en a qu'une, le joueur la prend, l'ajoute à celles de son premier trou correspondant et il répartit le tout à partir du trou suivant de sa rangée avant.

V. — Lorsque la sébille est vide, un joueur ne peut commencer son coup que par un trou contenant au moins deux-graines : une seule graine ne se déplace jamais au début d'un coup.

VI. — Il peut arriver que l'un des trous contienne un nombre de graines suffisant pour faire plus d'un tour complet (17 graines au moins). En les répartissant la rangée avant se trouve complètement garnie. Si la dernière graine tombe dans un trou de cette rangée situé en face d'un trou garni de l'adversaire, les graines de l'adversaire sont prises et réparties.

VII. — La partie est terminée lorsque toutes les graines de la rangée avant de l'adversaire ont été prises, quel que soit le nombre de celles qui restent dans la rangée arrière ou dans la sébille.

Elle est encore terminée lorsque, la sébille étant vide, toutes les graines de l'adversaire sont disposées une par une dans les trous, car une graine toute seule ne peut se prendre pour se jouer.

KATRA SAKALAVA OU KATRA-BE

Le katra-be ou katra sakalava se joue un peu comme le précédent. Les principales règles que j'ai énoncées lui conviennent.

Il se dispose, au début, de la façon suivante (Fig. XVI).

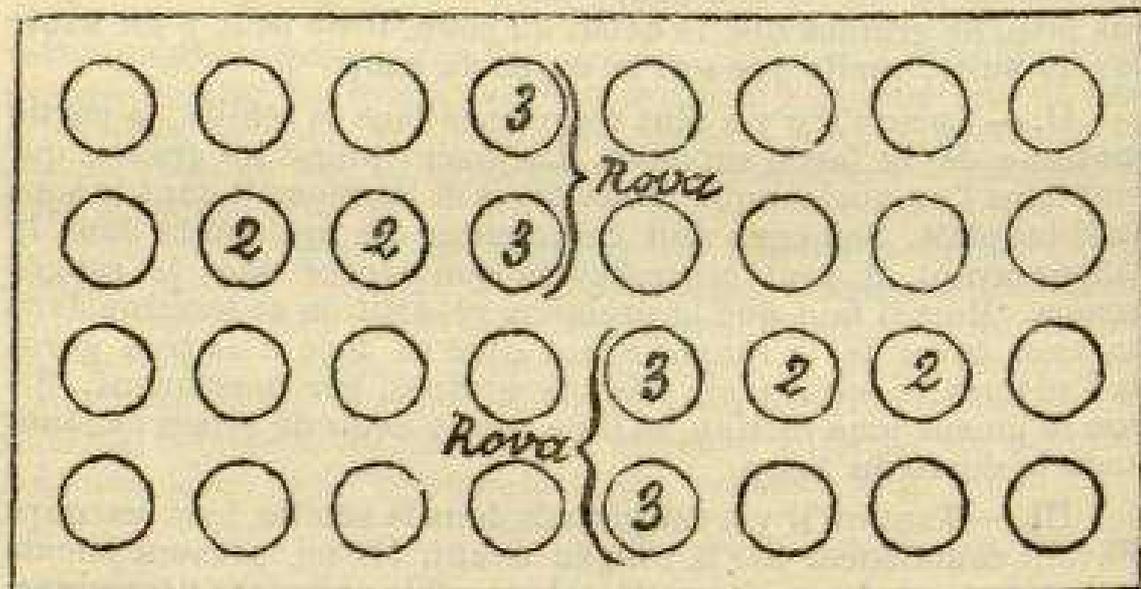


Figure XVI

Les deux trous dans lesquels se trouvent trois graines se nomment *rova*. Ils jouissent de privilèges spéciaux. Le reste des graines est déposé dans la sébille *ad hoc*.

Le joueur a toute latitude pour jouer lorsqu'il lui plaît les graines de ses deux *rova*. Mais il n'est jamais obligé de le faire. Si, au cours d'une répartition de graines, la dernière tombe dans un des *rova*, il peut arrêter là son coup ou le continuer. L'arrêt est obligatoire si le coup finit dans le *rova* de la rangée arrière. Il est facultatif s'il finit dans le *rova* de la rangée avant.

Si le joueur continue, son coup il doit enlever à la fois les graines qui sont dans les deux *rova*, et il les répartit. Les *rova* ne peuvent plus ensuite se reconstituer. La partie continue comme pour le *katra sandatsaka*.

Si, au cours d'une répartition, la dernière graine tombe dans le trou qui est en face des *rova* de l'adversaire, le joueur « mange » les graines qui sont dans les deux *rova*, si toutefois son trou n'était pas vide. C'est là le seul cas où on peut dégarnir à la fois les deux trous d'une même rangée verticale.

La tactique des deux joueurs est de s'emparer des *rova* de l'adversaire tout en conservant pour soi-même des *rova* copieusement garnis qui permettront, au moment voulu, de combiner un coup décisif. Cette réserve, qui donne au moment où l'adversaire est déjà affaibli, assure un avantage considérable.

Toute la difficulté du jeu consiste donc :

- 1° A « manger » les *rova* de l'adversaire ;
- 2° A protéger ses propres *rova* ;
- 3° A jouer au moment opportun les graines que l'on y tient en réserve.

La partie est terminée lorsque la rangée avant de l'un des deux joueurs est complètement dégarnie, ou lorsque, la sébille étant vide, aucun des trous ne contient plus d'une graine.

Les quatre espèces de *katra* que nous venons d'étudier sont celles qui se jouent le plus souvent sur la côte. Pour être complet il faudrait étudier aussi les différentes espèces usitées en Imerina et qui font la joie des femmes et des enfants : *Katra mandry dia homana*, *katra masombika*, *katra homanivoho*, *katra atsipina*, *katra fanenjika* ou *katra olo-may*. C'est ce que nous ferons dans un prochain article.

A. DANDOUAU.
