

Extrait du Vodoun.fr

<http://www.vodoun.fr/spip.php?article49>

Retrouvailles à Ligugé

- CHEZ YABO
-

Date de mise en ligne : vendredi 17 juillet 2009

Copyright © Vodoun.fr - Tous droits réservés

<dl class='spip_document_866 spip_documents spip_documents_right' style='float:right;width:300px;'>

Sur l'initiative de mon ami **Bruno ROUSSEAU** un ami de longues dates, j'ai pu rencontrer **M. Serge BILÉ** le jeudi 16 juillet 2009 de passage dans la vienne à Ligugé (Poitiers).

Une rencontre très sympathique autour d'un repas avec l'ensemble de la famille ROUSSEAU.

Nous avons pu faire connaissance et échanger nos points de vue sur l'actualité et surtout sur les différents livres de Serge dont le dernier co-écrit avec son confrère camerounais AUDIFAC Ignace vient de paraître, aux éditions Pascal GALODÉ : **Et si Dieu n'aimait pas les Noirs ? Enquête sur le racisme aujourd'hui au Vatican.**

L'ouvrage regroupe des témoignages de prêtres et de religieuses d'origine africaine, en poste à Rome, sur les conditions, les traitements et les discriminations dont ils seraient victimes.

<dl class='spip_document_865 spip_documents spip_documents_right' style='float:right;width:300px;'>

La soirée s'est terminée autour du célèbre jeux africain appelé "**Adji**" au Bénin et dont voici rapidement les règles :

Au début du jeu, on dispose uniformément 4 graines par case.

Après tirage au sort, le premier joueur prend les graines d'une quelconque des cases de son camp et les sème une à une dans les cases suivantes en décrivant une ellipse dans un mouvement inverse aux aiguilles d'une montre. ; il peut semer évidemment dans le camp de l'adversaire.

Il capture seulement lorsqu'il y a une ou deux graines (deux ou trois avec celle que l'on sème) dans la case où tombe la dernière graine à semer, et seulement dans le camp adverse. Il prend également le contenu des cases adverses précédemment remplies si celles-ci contiennent deux ou trois pions à condition qu'il n'y ait pas d'interruption dans ce nombre.

<dl class='spip_document_867 spip_documents spip_documents_right' style='float:right;width:300px;'>

Jeu Africain "Adji"

A chaque coup le joueur prend le contenu d'une des cases non vides de son propre camp et sème les graines une à une dans les cases suivantes.

Au cours d'un semis, on ne doit jamais remettre de graine dans la case de départ si on a fait plus d'un tour complet des 12 cases.

Aussi longtemps qu'il est possible, le joueur doit fournir des graines à son adversaire (lui "donner à manger") s'il se trouve démuni ; le joueur qui, réunissant toutes les graines de son côté, prive ainsi de jeu son partenaire, est puni : l'adversaire ramasse alors à son profit toutes les graines restantes.

La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus assez de graines pour prendre chez l'autre. Ci-contre une autre version du jeu.