

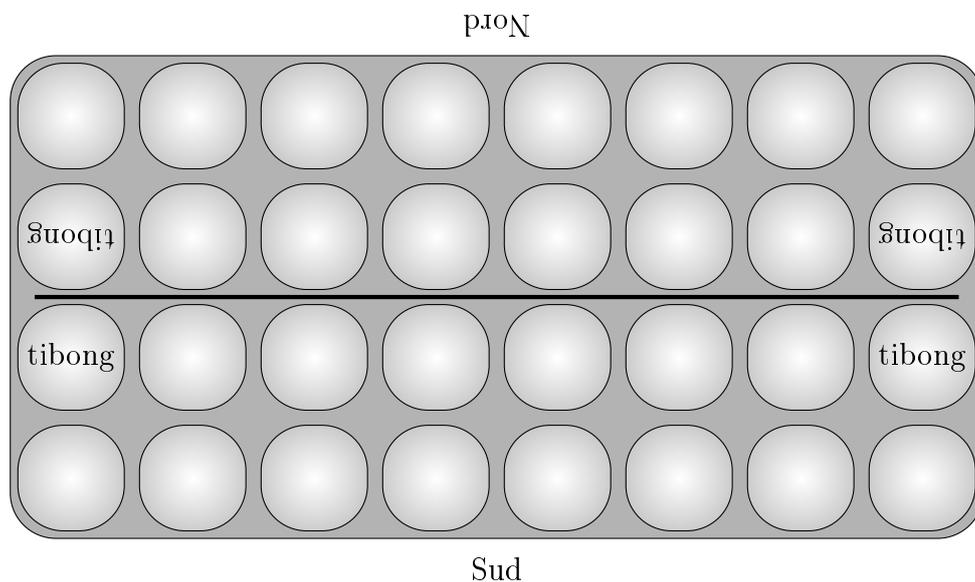
# Le jeu de Fifangha

Alain Busser

17 septembre 2023



Le jeu Fifangha se jouait sur un plateau de forme rectangulaire composé de 4 rangées de 8 cases chacune.



Les deux joueurs, nommés Sud et Nord, se font face. Chacun sème uniquement dans les deux rangées les plus proches de lui.

Le trait séparant les 4 rangées en 2 fois 2 rangées le rappelle : chaque joueur sème dans les rangées les plus proches de lui.

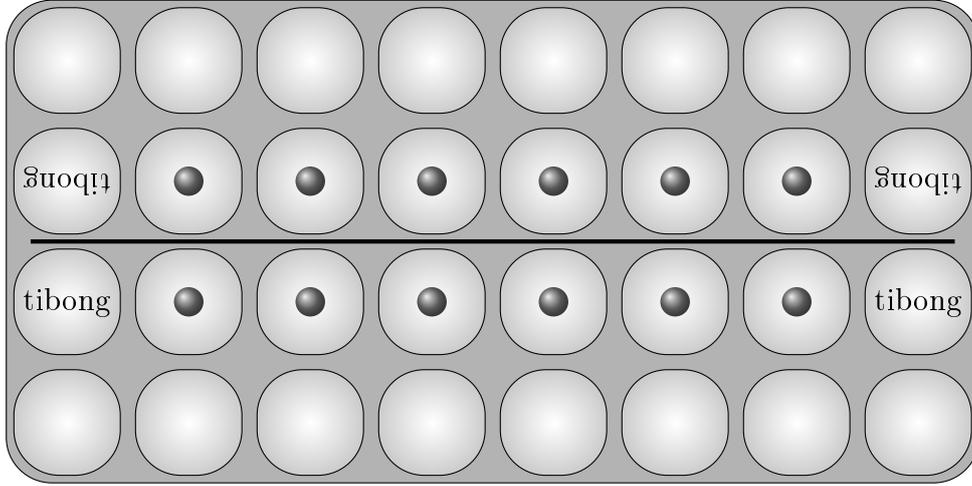
Chaque joueur a deux cases spéciales, situées dans la ligne intérieure (près du trait séparateur) aux deux bords. Ces deux cases, appelées *tsibongy* (prononcer tchiboungue, Flacourt écrivait *chibon*, on écrira ici *tibong*) sont spéciales

- d'une part par le traitement de faveur qui leur est réservées (elles sont un peu l'équivalent du *nyumba* du *m'raha wa tso* et du Bao)
- et d'autre part en tant qu'origine du semis (elles sont aussi l'équivalent du *kichwa* du Bao).

Chaque joueur, quand c'est à son tour de jouer, démarre un semis à partir d'un de ses tibongs.

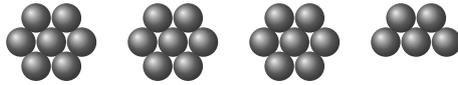
Le plateau de Fifangha comporte 32 cases (pas besoin de les compter pour les dénombrer !) et il est prévu au maximum 2 graines par case, soit en tout 64 graines réparties en 32 graines par joueur. Mais avant de commencer à jouer, seules 12 graines (6 par joueur) sont présentes sur le plateau.

Nord

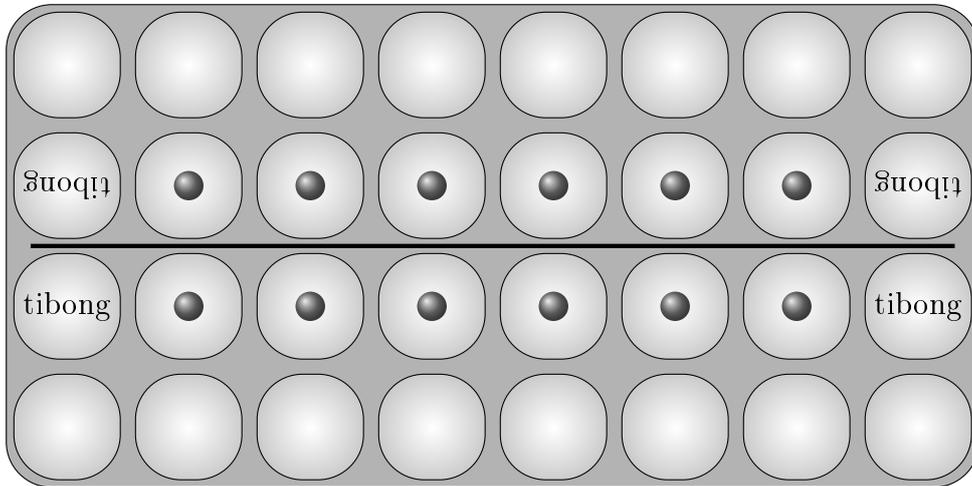


Sud

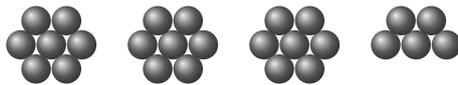
Chaque joueur a donc 26 graines en plus (avant de jouer), dans sa réserve :



Nord



Sud



Comment jouer ?

Chaque joueur à son tour

- prend une graine de sa réserve,
- la pose dans une case non vide de sa rangée intérieure,
- prend toutes les graines situées juste en face de cette case (dans la rangée intérieure de l'adversaire),
- sème ces graines à partir d'un tibong de son choix, en allant dans la direction de son autre tibong,
- recommence si la dernière graine semée tombe dans une case non vide de sa rangée intérieure :
  - prendre les graines de l'adversaire qui sont dans la case en face,
  - les semer à partir du tibong de son choix,
  - etc.

Un tour de jeu se termine donc lorsque la dernière graine semée tombe dans une case qui était vide (et contient donc exactement une graine à la fin du semis).

La suite des règles du jeu sera donnée sous la forme d'une FAQ (Foire Aux Questions).

***Qu'est-ce qui se passe si la case qui est en face de celle où j'ai ajouté une graine, est vide ?***

Il faut en priorité jouer une case non vide qui est en face d'une case non vide également (si on peut prendre, on doit prendre).

Si la dernière graine de mon semis tombe dans une case non vide mais qu'il n'y a rien en face, je prends les graines de la case où je viens de finir mon semis (y compris la graine que je viens d'y placer) puis je les sème à partir de la case suivante en respectant le sens de rotation initial.

***Et si toutes les cases en face de mes cases non vides, sont vides ?***

Dans ce cas je sème à vide : je mets la graine où je veux, je prélève les graines (les miennes puisqu'il n'y en a pas en face) et je les sème, à partir d'une des cases voisines, une par une, en ne changeant plus de sens de rotation jusqu'à ce que la dernière graine tombe dans une case vide, en ne prenant aucune graine dans le camp adverse jusqu'à la fin du coup.

***Que faire si toutes mes cases de la rangée intérieure sont vides ?***

Dans ce cas, je suis *kamo* (prononcer *kamou*, signifie paresseux) ce qui signifie que j'ai perdu.

***Puis-je jouer un tibong, c'est-à-dire placer une graine dans un de mes tibongs et donc prendre les graines du tibong d'en face ?***

Oui, le tibong, une fois qu'il n'est plus vide, est jouable. Mais

- Si le tibong d'en face comprend *au moins deux graines*, je joue normalement, c'est-à-dire que je sème les graines d'en face, à partir du tibong dans lequel je viens de placer une graine, en direction de l'autre tibong, etc.

- Si le tibong adverse ne contient qu'une seule graine, je rajoute cette graine à mon tibong, puis je sème le tout à *partir de la case voisine*, en direction de l'autre tibong, etc (ce qui fait que mon tibong est alors vide).
- Si le tibong adverse est vide, je dois en priorité jouer ailleurs que ce tibong, si je ne peux pas, je sème les graines de mon tibong à partir de la case voisine, etc et je ne prends pas de graines adverses durant tout le tour de jeu.

***Que se passe-t-il si je prends plus de 8 graines ?***

Si je rajoute une graine dans une case non vide en face de laquelle il y a plus de 8 graines, alors la huitième graine semée tombe dans mon autre tibong, et la neuvième va dans la case arrière qui est en face de ce tibong, et ensuite je continue en allant toujours dans le même sens : si j'ai semé à partir de mon tibong de gauche, j'ai commencé par aller de gauche à droite dans ma ligne intérieure, je continue donc de droite à gauche dans ma ligne extérieure, etc (si la dernière graine de ce semis tombe sur une case non vide de ma ligne extérieure, je ne prends pas de graines à mon adversaire, mais je vide cette case d'arrivée et je resème à partir de la case suivante, en allant dans le même sens. Je ne prends de graines adverses que s'il y en a et c'est uniquement dans ce cas que je recommence à partir d'un tibong).

***Et si je sème plus de 16 graines ?***

Dans ce cas, si par exemple j'ai choisi de les semer à partir du tibong de gauche,

- Je sème les 8 premières graines de mon tibong de gauche à mon tibong de droite.
- Je sème les 8 graines suivantes de droite à gauche dans ma rangée externe, jusqu'à la case qui est derrière le tibong de gauche (celui à partir duquel j'ai semé).
- je sème la 17e graine dans mon tibong de gauche, puis je continue de gauche à droite etc.

***Qu'est-ce qui se passe si personne n'est kamo après avoir joué chacun 26 fois ?***

Bonne question...