Fang, un jeu de semailles pour la construction du nombre

Alain Busser

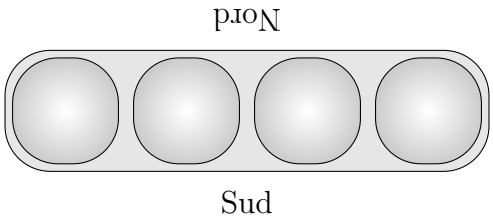
19 septembre 2023

Matériel nécessaire :

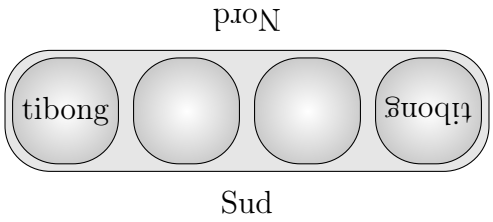
- un plateau de forme rectangulaire composé d'un nombre pair de cases, alignées,
- deux gommettes de couleurs différentes pour désigner les cases des bords, appelées *tibong* par la suite,
- des graines ou des jetons à répartir entre les joueurs. Il faut deux fois plus de graines qu'il y a de cases dans le plateau (par exemple 12 graines pour un plateau à 6 cases.

1 Version simple : 4 cases

Le jeu se joue sur un plateau de 4 cases (on peut aussi aligner 4 bols ou 4 soucoupes entre les deux joueurs, on peut même jouer sur des cases dessinées sur le papier) :

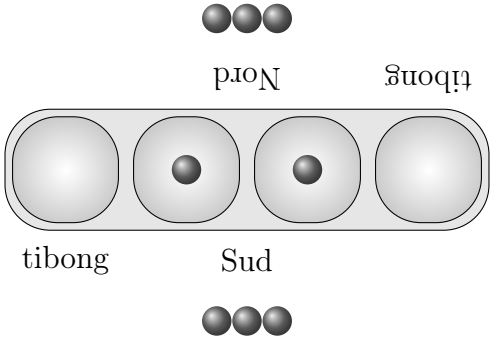


Les joueurs sont assis face à face, avec les 4 cases entre eux. On appellera les joueurs Nord (dessiné en haut de la figure) et Sud (dessiné en bas).
La case la plus senestre du plateau est le *tibong* du joueur. Plus précisément, la case la plus à l'Ouest est le tibong de Sud, et la case la plus à l'Est est le tibong de Nord :



Avant de jouer, on dispose les 8 graines de la façon suivante :

- 3 graines dans la réserve de Nord,
- 3 graines dans la réserve de Sud,
- les 2 graines restantes sur le plateau, les tibongs devant être vides avant le jeu :



Pour jouer, chaque joueur à son tour

- prend une des graines de sa réserve,
- la place dans une case **non vide** de son choix (on dit qu'il attaque une case en y plaçant la graine),
- prend toutes les graines de cette case,

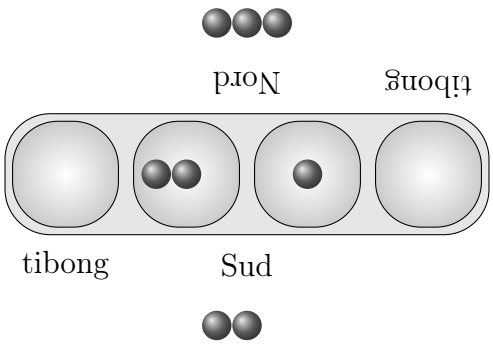
- puis les sème une par une à partir de son tibong, c'est-à-dire que :
  - il place la première graine dans son tibong,
  - la suivante dans la case voisine du tibong,
  - etc.

Quand chaque joueur a joué ses 3 graines, le jeu est terminé.

Le gagnant de Fang est celui qui a le plus de graines dans sa moitié du plateau (les cases les plus proches de son tibong). En cas d'égalité c'est celui qui a le tibong le plus garni.

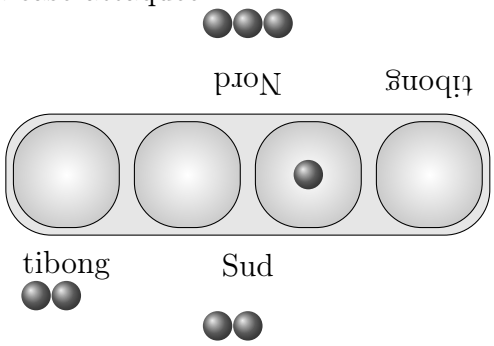
Voici un exemple de partie de Fang :

Sud commence. Comme on n'a pas le droit d'attaquer une case vide, Sud ne peut pas jouer (pour l'instant) un tibong. Donc il peut attaquer une case centrale (une des deux qui a actuellement une graine). Elle décide de jouer près de son tibong :

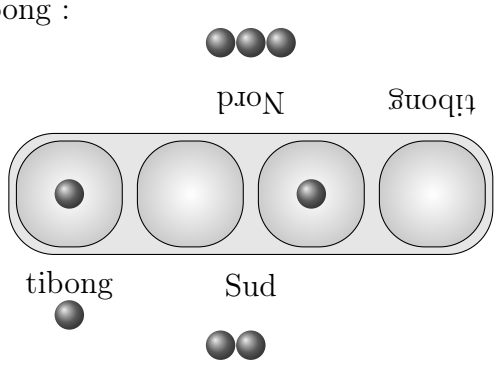


Pour semer,

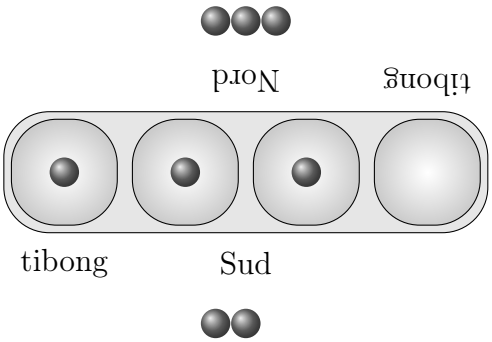
- elle retire les graines de la case attaquée :



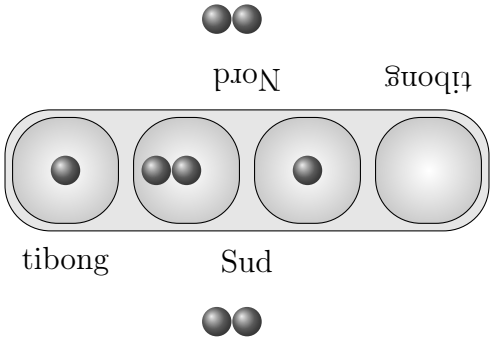
- en place une dans son tibong :



- puis l'autre à côté du tibong :

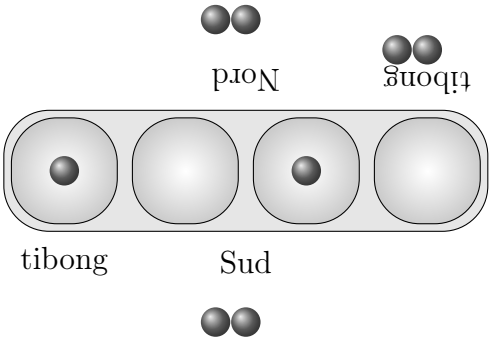


Sud a fini son semis, c'est donc au tour de Nord de jouer. Supposons que Nord décide d'attaquer la même case (c'est possible car elle n'est à nouveau plus vide) :

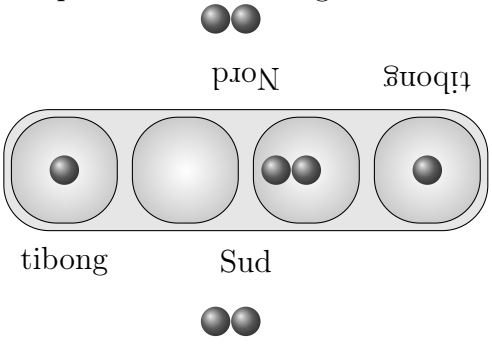


Nord va donc

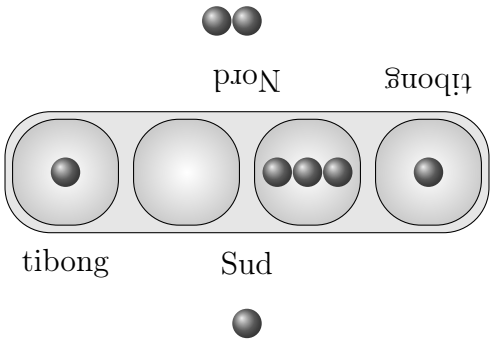
- vider la case attaquée :



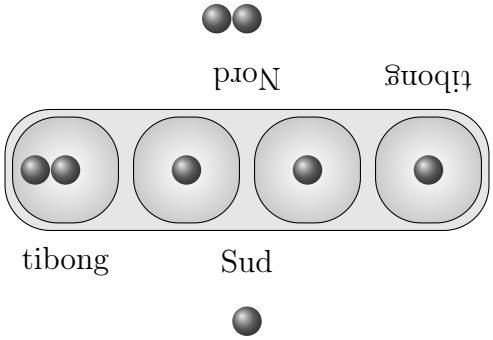
- puis semer les deux graines à partir de son tibong :



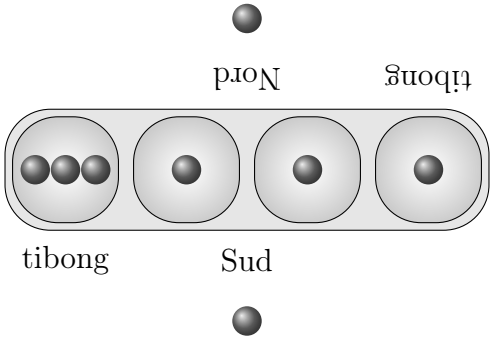
C'est donc maintenant à Sud de jouer à nouveau. Sud décide d'une stratégie consistant à attaquer la case la plus remplie :



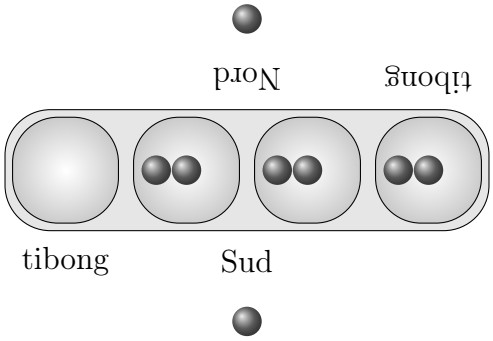
Comme les 3 graines sont semées à partir du tibong de Sud (à gauche sur le dessin), on aboutit à



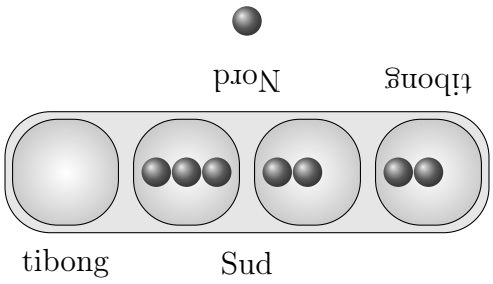
Nord décide d'imiter Sud, en attaquant la case la mieux garnie, qui est en l'occurence le tibong de Sud :



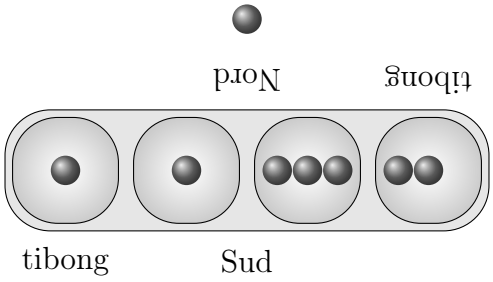
Les 3 graines sont semées à partir du tibong de Nord ce qui aboutit à :



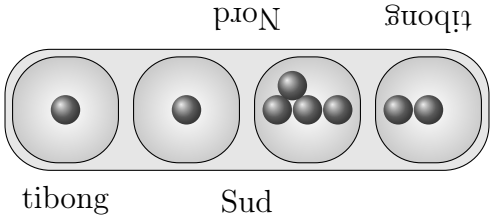
Sud a le choix maintenant puisque 3 cases sont garnies de 2 graines chacune. Sud choisit celle la plus proche de son tibong :



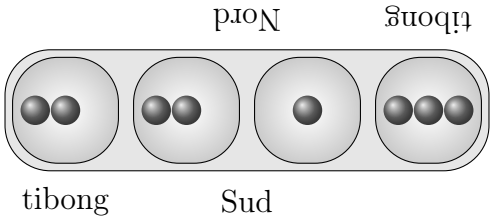
Les 3 graines sont semées à partir du tibong de Sud ce qui aboutit à



Nord voit une case contenant 3 graines et décide par gourmandise de l'attaquer :



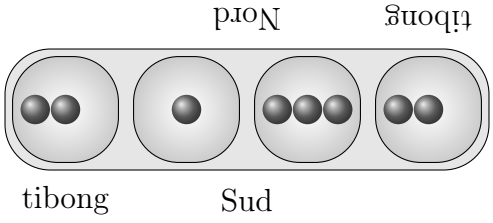
Cela fait 4 graines à semer, soit une graine dans chaque case :



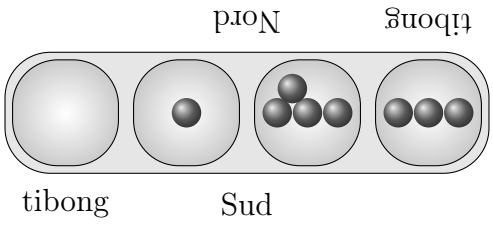
Comme aucun joueur n'a plus de graines dans sa réserve, le jeu est terminé. Qui a gagné ?

- Le total des graines de la moitié ouest du plateau est $2+2 = 4$,
- le total des graines de la moitié est du plateau est $1+3 = 4$ aussi.

On ne peut donc pas départager les joueurs de cette manière. Le vainqueur sera donc celui dont le tibong est le plus peuplé, il s'agit donc de Sud puisque son tibong contient 2 graines alors que celui de Nord n'en contient qu'une.
En fait Nord a mal joué à la fin : supposons qu'au lieu d'attaquer la case la plus garnie, il attaque le tibong de Sud :



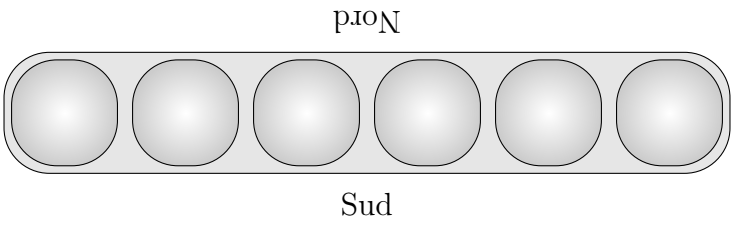
Cela fait alors 2 graines à semer, à partir du tibong de Nord. Ce qui mène à



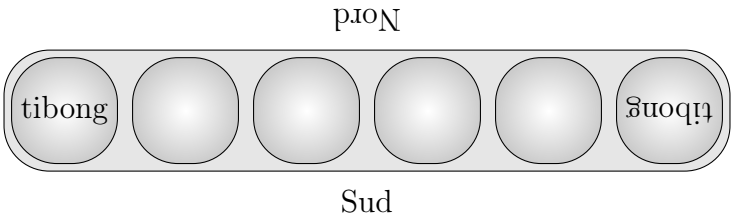
et la victoire de Nord se voit sans avoir à compter : 1 graine dans la moitié ouest du plateau, et 7 graines dans la moitié est, 7 est nettement plus grand que 1.

2 Version plus complexe : 6 cases

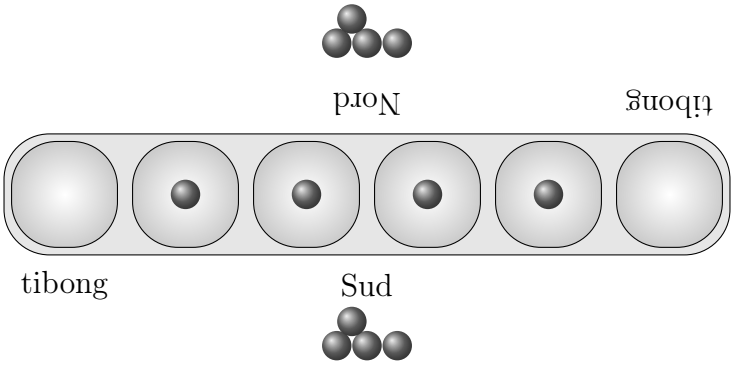
Le plateau est un peu plus grand :



Chaque joueur a un tibong qui est à sa gauche :



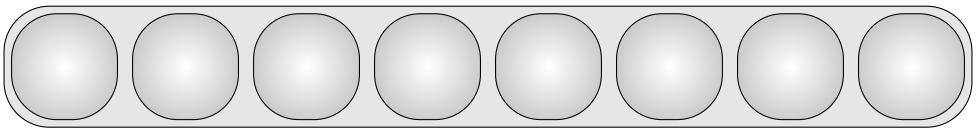
Chaque joueur a 4 graines dans sa réserve au début du jeu, et il y a 4 graines dans le plateau :



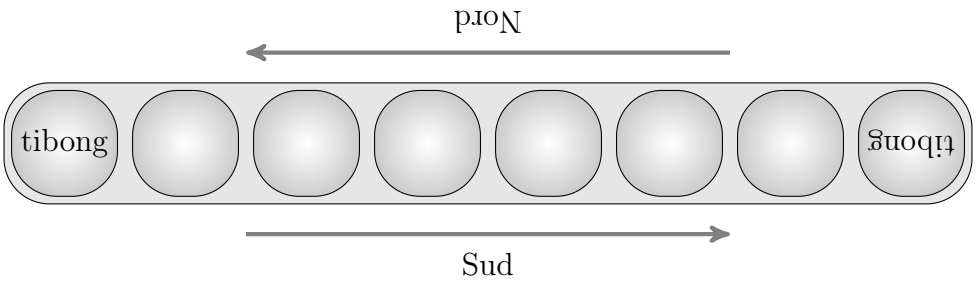
Chaque joueur va donc semer 4 fois au cours du jeu, et le jeu dure 8 semis.

3 Version pour les Grande Section : 8 cases

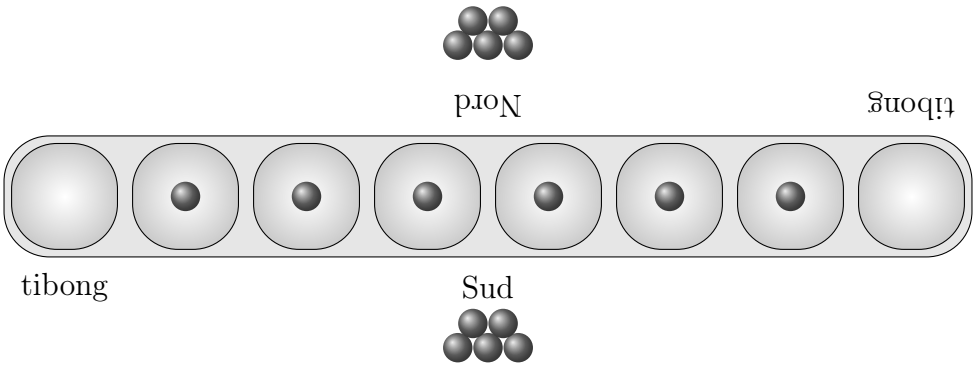
Le plateau ressemble à ceci :



Là encore, les tibongs sont à gauche (le tibong de Nord à l'Est, le tibong de Sud à l'Ouest) :



Au début du jeu, chaque joueur a 5 graines dans sa réserve, et il y a 6 graines dans le plateau :



Lorsque les joueurs sont familiarisés avec le Fang, on peut compliquer légèrement les règles, en ajoutant celle-ci :
Si un tibong ne contient qu'une graine, il est interdit de l'attaquer.
Autrement dit, on ne peut ajouter une graine à un tibong (pour semer le tout) que s'il y a déjà au moins deux graines (et non une comme précédemment) dans ce tibong.
Et pour aller encore plus loin, il y a le Fifangha mais là, il faut un plateau beaucoup plus grand : 32 cases en 4 rangées de 8, et donc 64 graines en tout, dont 26 par joueur au début du jeu.