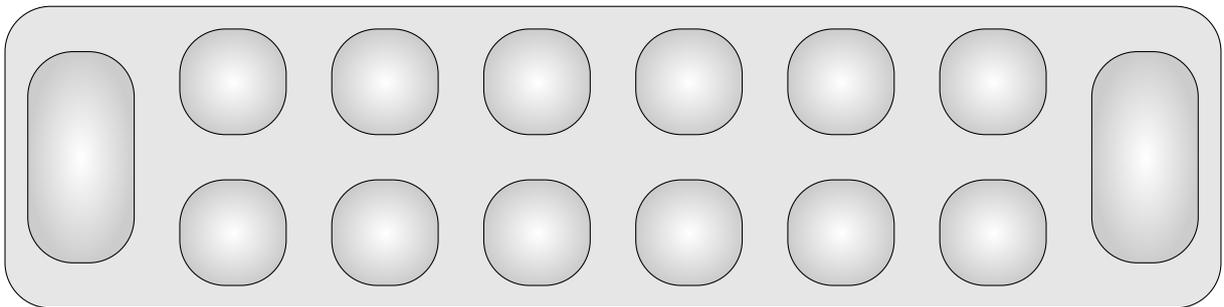


chungkalah

Alain Busser

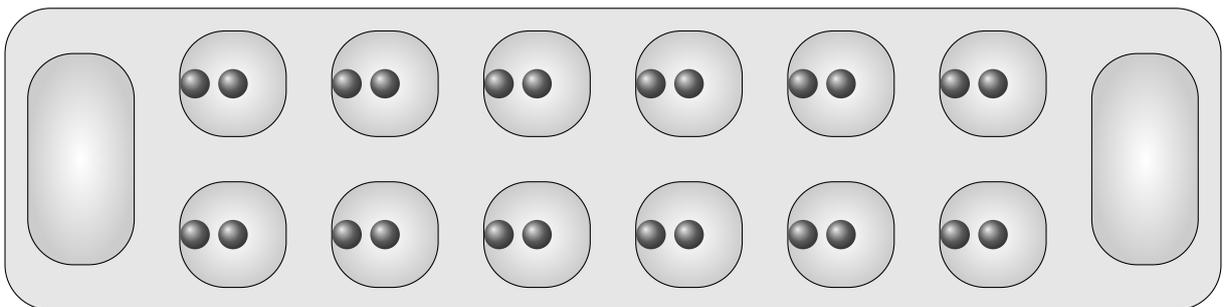
21 mai 2024

Le jeu *chungkalah* se joue sur un plateau comportant deux rangées de cases (une rangée par joueuse) plus deux réserves :

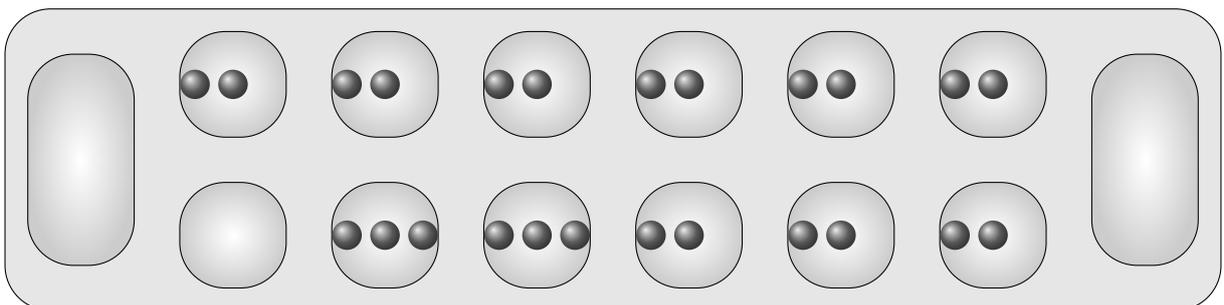


Le plateau ci-dessus est celui du jeu américain *kalah*, à 6 cases par joueuse. On peut aussi jouer avec un autre nombre de cases par joueuse, par exemple 7 cases par joueuse comme dans le *congkak* de Singapour, voire 8 cases par joueuse comme dans le *chungka* des Philippines. On peut aussi jouer avec 4 cases par joueuse, voire moins.

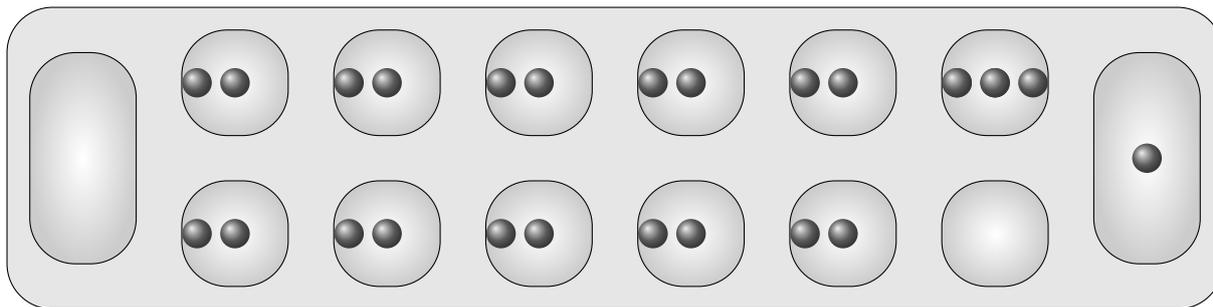
Avant de jouer, on place un certain nombre de graines (de 1 à 9) dans chaque case. Par exemple 2 graines par case :



Chaque joueuse à son tour choisit une de ses cases (les plus proches d'elle) puis en retire toutes les graines, qu'elle place dans sa main. Ensuite elle sème les graines, une par une, vers la droite. Par exemple si Sud choisit de semer les graines de la case tout à gauche, elle arrive à

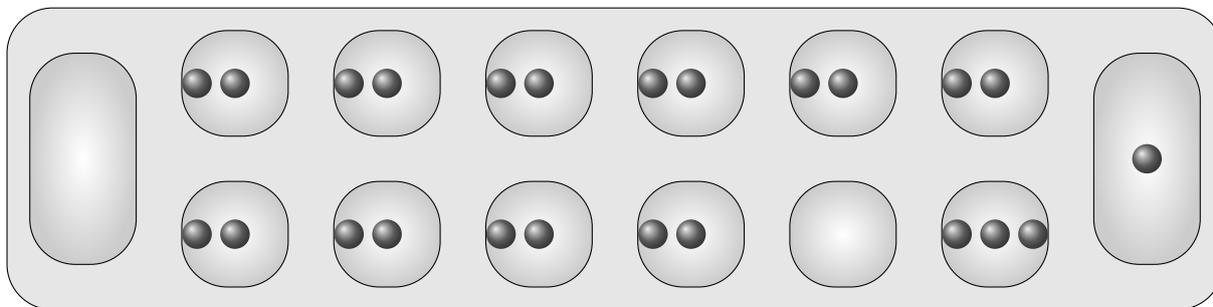


Si elle choisit la case tout à droite, elle sème la première graine dans sa réserve (à sa droite) puis la suivante chez Nord, et à partir de là elle sèmera chez Nord de droite à gauche :



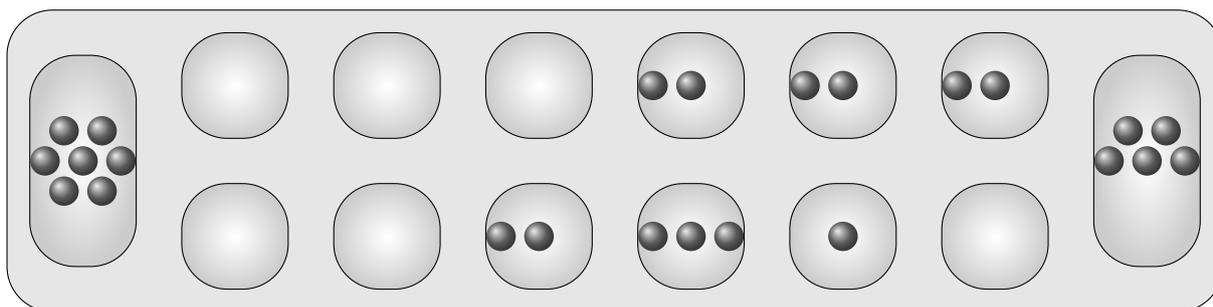
Si jamais il y a tellement de graines à semer qu'on finit par arriver tout à gauche, on continue à partir de chez soi tout à gauche, de gauche à droite. En résumé, on sème dans le sens giratoire, en passant par sa réserve mais pas celle de l'opposante.

Le tour de jeu s'arrête lorsqu'on a fini de semer les graines de la case choisie, et c'est à l'opposante de jouer. Sauf si la dernière graine tombe dans la réserve :

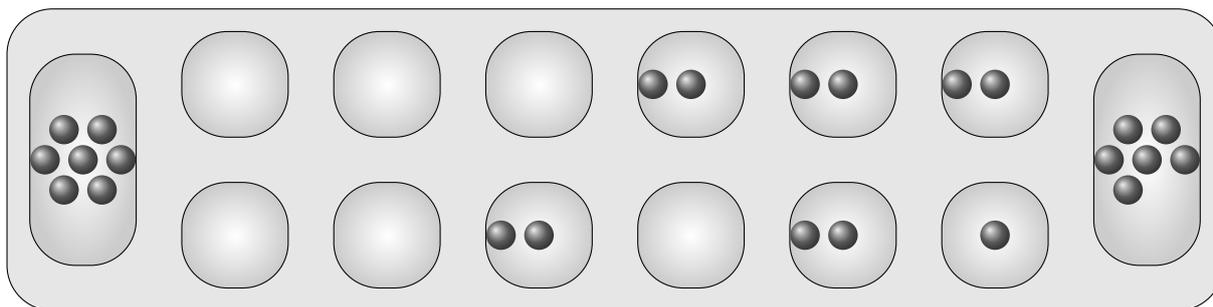


Dans ce cas, on rejoue : on choisit une autre case non vide, puis on sème les graines qu'elle contient vers sa droite.

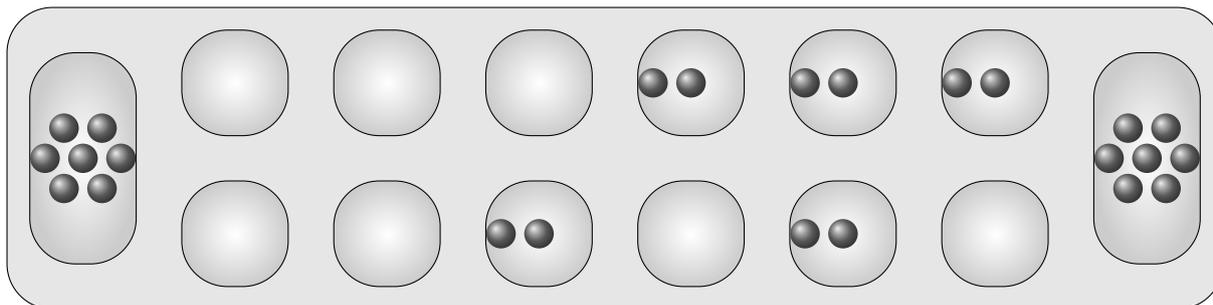
Il est possible de rejouer plusieurs fois, si à chaque fois la dernière graine tombe dans la réserve. Par exemple à partir de



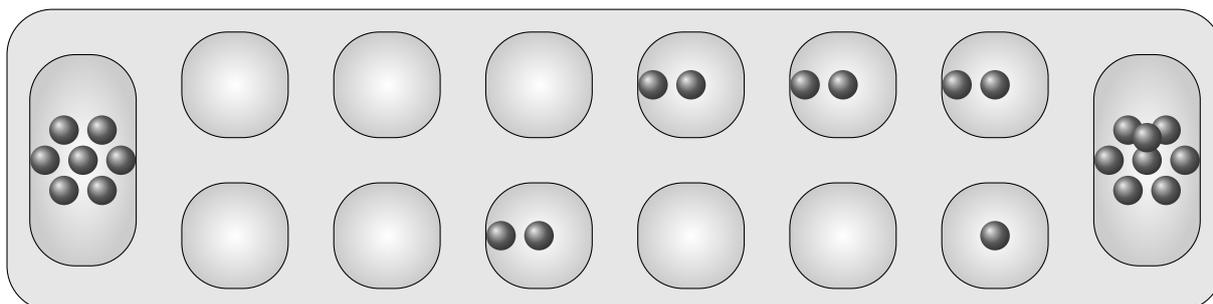
Sud peut jouer les 3 graines :



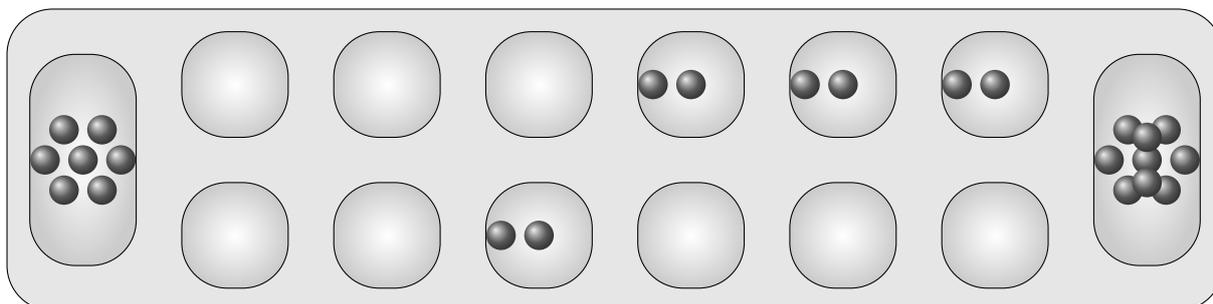
et, comme la dernière graine est tombée dans sa réserve, elle rejoue, la case tout à droite :



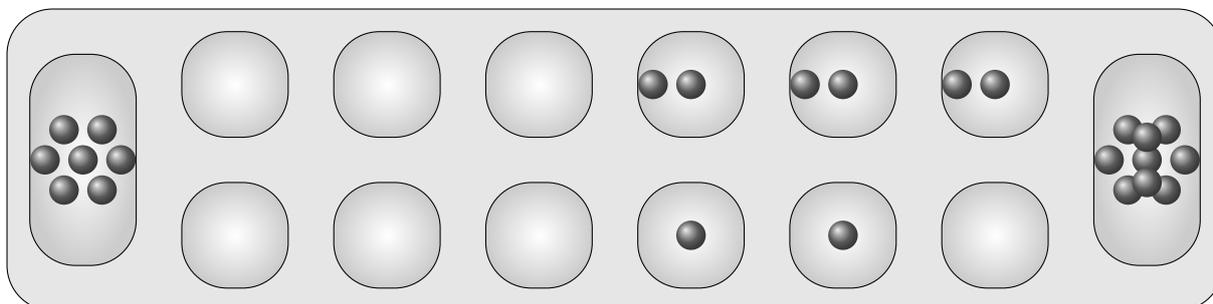
ce qui lui permet de rejouer, les deux graines de droite :



et (comme la dernière graine est tombée dans sa réserve), de rejouer encore, la graine tout à droite :

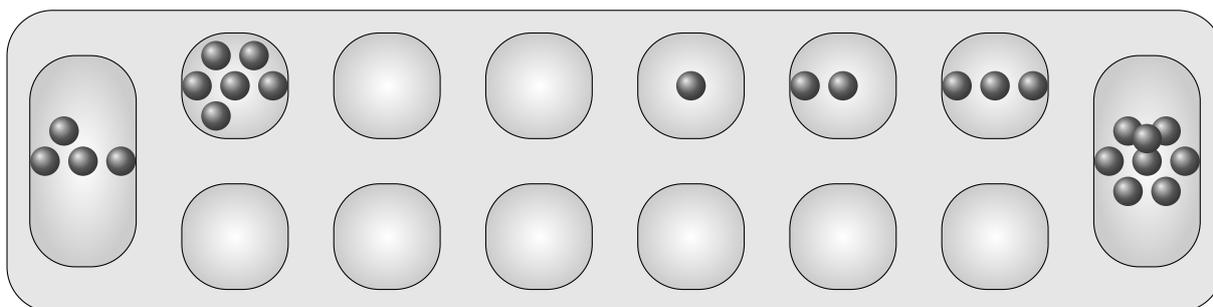


et donc encore de rejouer :



Comme la dernière graine n'est pas tombée dans sa réserve, son tour de jeu est (enfin) terminé et maintenant c'est à Nord de jouer.

Lorsqu'une joueuse n'a plus de graine dans sa rangée alors que c'est à son tour de (re)jouer, le jeu s'arrête. Par exemple si c'est à Sud de jouer ici :

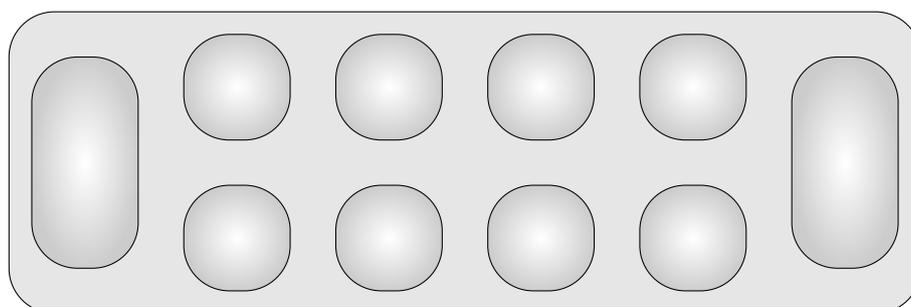


Comme les 6 cases de Sud sont vides, Sud ne peut plus jouer, donc le jeu est terminé. Lorsque le jeu est terminé, on compare les graines dans les deux réserves : *la gagnante est celle qui a le plus de graines dans sa réserve*. Ci-dessus c'est Sud qui a gagné puisqu'elle a 8 graines dans sa réserve alors que Nord n'a que 4 graines dans sa réserve.

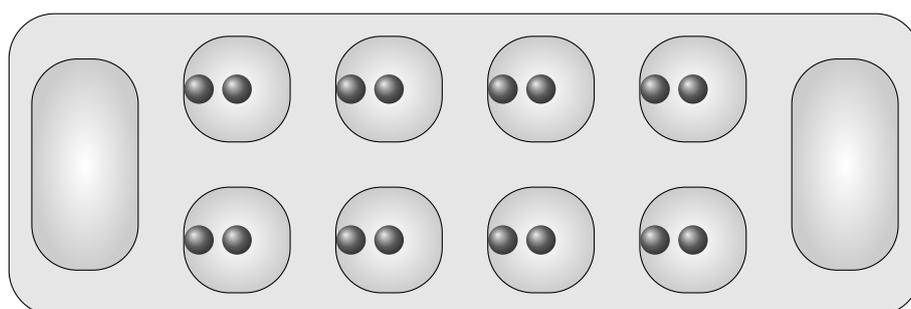
Si les deux réserves contiennent autant de graines, la gagnante est celle dont la rangée n'est pas vide.

Si les deux réserves contiennent autant de graines et que les deux rangées sont vides, il n'y a pas de gagnante : partie nulle.

Pour commencer, on peut essayer avec ce petit plateau :



avec 16 graines :



voire 24 (3 par case) ou 32 (4 par case) graines au total.

