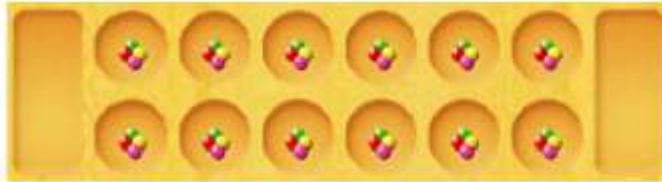


## Mancala

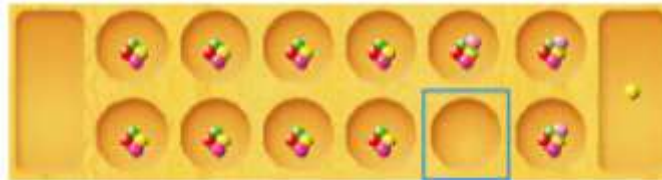
Il existe autant de variantes de règles à ces jeux que de tribus en Afrique. On choisit d'utiliser les règles suivantes :

■ Le jeu se joue sur un plateau de deux fois six cases (avec deux greniers de chaque côté) avec des graines. Le but du jeu est d'avoir le plus de graines dans son camp (une des rangées de six cases) et dans son grenier à la fin de la partie. La partie se termine lorsqu'un des deux joueurs n'a plus de graine dans son camps.

■ Au début du jeu, chaque case contient quatre graines, les deux greniers sont vides.



■ Chaque joueur, à son tour, choisit une case dans son camps qui contient au moins une graine. Il prends les graines de cette case et les distribue une par une dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en passant éventuellement par son grenier (à sa droite). Voici un exemple de coup joué à partir de la position initiale :



■ Si la dernière graine est déposée dans le grenier, le même joueur rejoue.

■ Si la dernière graine est placée dans un trou vide du camp du joueur, alors il capture les graines du trou correspondant (opposé) et les place dans son grenier. Exemple de capture, avant et après.



Comprendre comment on peut formaliser le déroulement d'un tel jeu dans le but de le programmer, et comment l'on définit des stratégies pour implémenter le comportement d'un joueur.

Jeu sur ordi : <http://www.bambousoft.com/jeux/Mancala.html>

Briançon : 2 élèves de seconde et 4 élèves de 1<sup>o</sup>S

MARTIN Corentin, JOLY Léo, PELLISSIER Paul, MEYER Jasper, MOCQUAT Virgile, MANIN Pierre

Cluj-Napoca : 3 élèves (X), 3 élèves (XI), 3 élèves (IX)

BODEA Adonis, FARAUANU Manuel, POP Dan-Stefan, CUIBUS Mihnea, ILE Andrei, RETE Catalina, REVNIC Iulia, RADOI Radu, CICEO Ioana

Turin : 2 élèves de seconde et 1 élève de 1S

RUSSO Kyara, LESUEUR Cédric et MELLANO Bianca