

CO GANH – LES ECHECS VIETNAMIENS

Aperçu au : Vietnam

Nombre de joueurs : 2 personnes

Histoire :

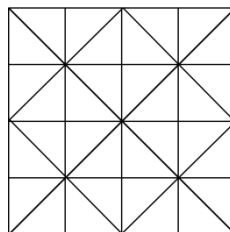
S'il est difficile de dater l'origine de ce jeu parfois nommé « les échecs vietnamiens », on sait qu'il provient de la **région de Quang Nam**, au centre du Vietnam. Cette région a longtemps hébergé un port de commerce très fréquenté par les marchands chinois et occidentaux. Les Vietnamiens auraient ainsi créé leur propre **jeu d'échecs** à partir de ceux qu'ils voyaient pratiqués par les marchands étrangers.

Son nom « Co ganh », fait référence à la **palanche** vietnamienne : une tige en bambou sur laquelle les marchands suspendent deux paniers à chaque extrémité. La région de Quang Nam forme elle-même un couloir entre les deux extrémités du pays, grandes productrices de riz.

Matériel :

- **1 plateau.** Il s'agit d'un quadrillage de 5 lignes sur 5 lignes, avec un losange central et deux diagonales. Au total, cela forme 25 intersections.

Plateau :



- **16 pions réversibles.** Il s'agit de pièces avec deux faces distinctes (boutons, cailloux colorés, etc).

But du jeu :

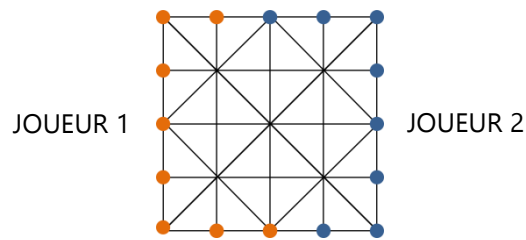
Il y a deux façons de gagner. Le joueur gagnant est celui qui (1) soit a **retourné tous les pions** de son adversaire (2) soit a fait en sorte que son adversaire **ne puisse plus déplacer** aucun de ses pions.

Règles :

- Chacun des deux joueurs se voit **attribuer 8 pions**. Chacun utiliseront ces pions sur une **face différente**.

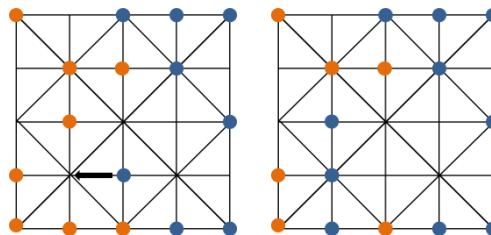
- Pour commencer, tous les pions sont placés aux intersections situées sur les **bords** du plateau. Chaque joueur a ses pions devant lui.

Placement initial des pions :

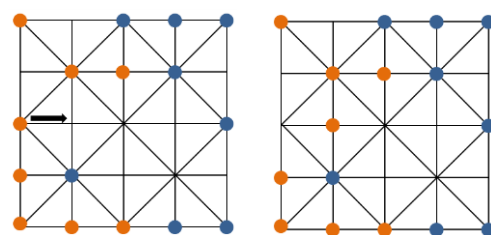


- Tout au long du jeu, les joueurs déplacent un de leurs pions **chacun leur tour**. Le déplacement se fait d'**une intersection à une autre, sur des lignes adjacentes**. Les intersections de départ peuvent être utilisées, ainsi que celles du côté adverse.
- Suite à un déplacement, si un des joueurs place un de ses pions **entre deux pions adverses**, il retourne ces derniers. Il obtient deux pions supplémentaires sur le plateau. En revanche, si un joueur se déplace de façon à ce qu'un pion adverse soit entre deux de ses pions, le retournement n'a pas lieu.

Exemple de déplacement donnant lieu à un retournement (par placement au centre) :



Exemple de déplacement ne donnant pas lieu à un retournement :



- Suite à un déplacement, si un des joueurs **encerclé de ses pions un ou plusieurs pions adverses** et empêche ainsi son/leur déplacement, il retourne ce ou ces dernier(s). Il obtient ainsi un ou plusieurs pions supplémentaires.

Exemple de déplacement donnant lieu à un retournement (par encerclement) :

