

## O AN QUAN – JEU DU MANDARIN

**Aperçu au :** Vietnam

**Nombre de joueurs :** 2 personnes

### Histoire :

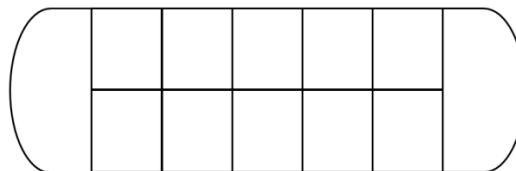
Le jeu de Mandarin existe depuis très longtemps au Vietnam. Il a connu une diffusion dans tout le pays. Autrefois très pratiqué par les **enfants**, ce jeu traditionnel a aujourd'hui quelque peu disparu des cours d'école. Ses vertus pour la **manipulation des chiffres** sont toutefois reconnues, c'est pourquoi certaines institutions comme le musée d'Ethnologie du Vietnam tentent de le faire perdurer. Le mathématicien vietnamien Mac Hien Tich aurait découvert les nombres négatifs en 1086 grâce à ce jeu... En 2004, il fait l'objet d'une **application téléphonique** qui lui donne un nouvel essor.

Ce jeu vietnamien est en fait un dérivé du **jeu du mancala**, dont on connaît l'existence depuis plus de 10 000 ans avant Jésus Christ en Egypte. Ce type de jeu est très répandu en Afrique.

### Matériel :

- **1 plateau.** Il s'agit d'un ovale : deux gros demi-ronds sur les extrémités (les chambres des mandarins) et dix plus petits espaces qui se divisent en deux lignes au milieu (les chambres des habitants). Il peut simplement être tracé à la craie sur le sol.

Plateau :



- **50 petites pièces.** Il est possible d'utiliser des cailloux, fruits secs, etc.
- **2 grosses pièces.** Elles doivent se distinguer des autres pièces par leur plus grande taille.

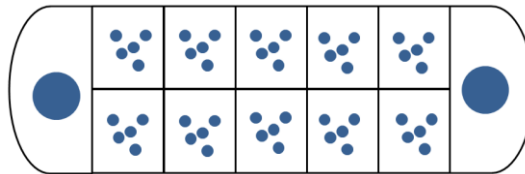
### But du jeu :

Pour gagner, il faut avoir **plus de points que son adversaire à la fin de la partie**. Le nombre de points dépend du nombre de pièces amassées. Les plus petites valent **1 point** et les grandes **5 points**.

## Règles :

- Pour commencer, **cinq petites pièces** doivent être placées dans chacune des 10 chambres des habitants. **Une grosse pièce** doit être placée dans chacune des 2 chambres des mandarins.

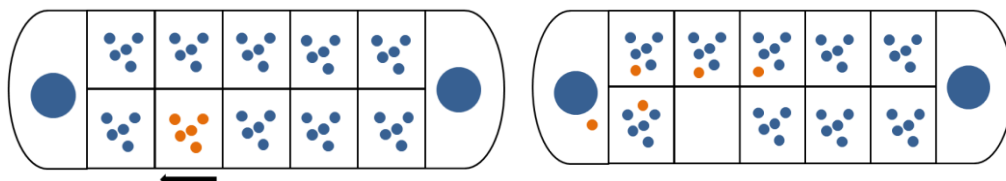
Mise en place du jeu :



- Chaque joueur contrôle les **5 chambres d'habitants situées en face de lui** et uniquement celles-ci. Les chambres des mandarins n'appartiennent à aucun des joueurs.
- Les joueurs vont jouer **les uns après les autres** mais leur tour peut durer **plus ou moins longtemps**.
- Le premier joueur commence son tour. Il **choisit une de ses chambres d'habitants, prend toutes les pièces** qui s'y trouvent dans sa main, **choisit un sens** (gauche ou droite) et **dépose une à une** toutes les pièces de sa main dans les chambres qui suivent, y compris celles des mandarins. Une fois toutes les pièces de sa main déposées, **trois scénarios** sont possibles :

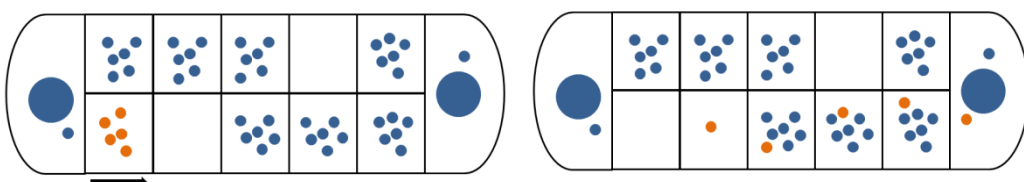
1. La chambre suivant celle dans laquelle il a déposé sa dernière pièce n'est pas une chambre de mandarin et n'est pas vide : il prend les pièces de cette chambre et **continue** son tour dans le **même sens** ; il les **dépose** toujours une à une

Exemple de scénario 1 :



2. La chambre suivant celle dans laquelle il a déposé sa dernière pièce est une chambre de mandarin : il n'amasse aucune pièce et son tour **s'arrête** ; c'est au tour de son adversaire

Exemple de scénario 2 :

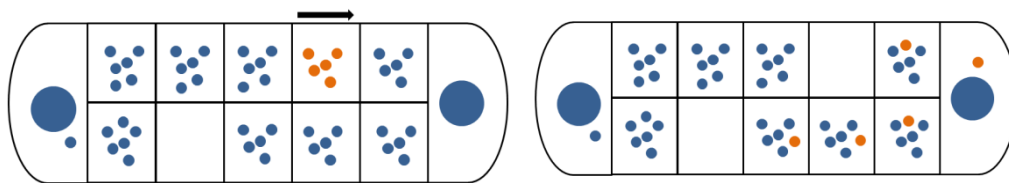


3. La chambre suivant celle dans laquelle il a déposé sa dernière pièce est vide (exemple imagé ci-dessous) : il **amasse** les pièces qui se trouvent dans la suivante (sauf si celle-ci est vide)

3.1. Si la chambre dont il a pris les pièces est suivie d'une chambre vide puis une chambre remplie, il peut continuer d'**amasser** les pièces de celle-ci et ainsi de suite. Il est comme cela possible de récupérer l'ensemble des pièces du plateau !

3.2. Si la chambre dont il a pris les pièces est suivie d'une chambre pleine ou de 2 chambres vides alors son tour **s'arrête** ; c'est au tour de son adversaire

Exemple de scénario 3.2. :



- Si toutes les chambres des habitants d'un joueur sont vides, celui-ci doit **remettre une pièce** dans chacune d'elles. Il pioche parmi les pièces qu'il a amassées. S'il n'en a pas assez, il peut en prendre à son adversaire mais il lui rendra à la fin du jeu avant de compter les points.
- Le jeu prend fin quand **les deux chambres de mandarins sont vides** : elles ne contiennent plus aucune pièce, petite ou grande. A ce moment-là, les joueurs **recupèrent** toutes les pièces qui se trouvent dans leurs chambres des habitants et **comptent** les points.

**Variante :** La stratégie du Mandarin

Il existe autant de variantes de ce jeu que d'ethnies au Vietnam ; c'est-à-dire énormément. Nous vous en proposons une qui ajoute davantage de **stratégie** dans ce jeu.

Les **grosses pièces** ne valent plus de points mais permettent de déterminer la **règle** qui désignera le gagnant :

- Si **les 2 grosses pièces sont détenues par le même joueur** à la fin de la partie, c'est celui qui a le **moins** de points qui gagne.
- Si **les 2 joueurs ont chacun une grosse pièce** à la fin de la partie, c'est celui qui a le **plus** de points qui gagne.