

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Les règles du jeu de songo

I. Qu'est-ce que le jeu de songo ?

Le jeu de songo (songo) est un jeu de réflexion africain. Il appartient à la famille des jeux appelés « Jeux de semailles ». Ces jeux sont appelés ainsi, car dans la pratique, en y jouant on distribue des pions ou des graines dans des cases, puis on en retire un certain nombre pour effectuer des captures.

Ce mouvement de distribution et de capture est assimilé à l'action de semer et de récolter. Les jeux de semailles sont présents partout en Afrique, en Amérique du sud (Brésil), au moyen orient (Bahreïn) et en Asie du Sud-Est (Indonésie, Vietnam, Cambodge...).

Le songo est une variante des jeux de semailles présente au Cameroun, au Gabon, en Guinée équatoriale et au Congo. Le plateau de jeu de cette variante comporte 14 cases réparties en deux camps de 7 cases chacun.

Pour y jouer, il faut avoir 70 graines ou pions, en plus du plateau de jeu. Les graines peuvent être des cailloux, de petits noyaux de fruits, ou des billes. Elles sont indifférenciées. Ça signifie qu'il n'y a pas de distinction entre elles. Toutes les graines du songo peuvent être identiques.



La pratique des jeux de semailles dans le monde. Représentation issue de l'ouvrage *Wari et solo. Le jeu de calculs africain* [A. Deledicq & A. Popova]

II. Description du plateau de jeu

Le plateau du jeu de songo comporte deux rangées de 7 cases. Chaque rangée constitue le camp d'un joueur. Dans le songo, il y a donc au total 14 cases. Le plateau de jeu peut être fabriqué en creusant 14 trous dans le sol, en sculptant une bille de bois, en utilisant du bois et du plastique, ou alors en évidant des troncs de bambou.

Quelques exemples de plateaux de jeu de songo :



Plateau de songo sculpté dans du bois.



Plateau de songo fabriqué en bois et en plastique.



Plateau de songo fabriqué en bambou évidé.

III. Le but du jeu

Au début de la partie de songo, il y a 70 graines dans le plateau de jeu. Chaque joueur possède 35 graines dans son camp. Ces graines sont réparties dans chaque case à raison de 5 graines par case.

Le but du jeu est de capturer 40 graines dans le camp de l'adversaire. Cette capture des graines s'effectue progressivement au cours du jeu, selon des règles déterminées par la position des cases sur le plateau et le nombre de graines qu'elles contiennent.

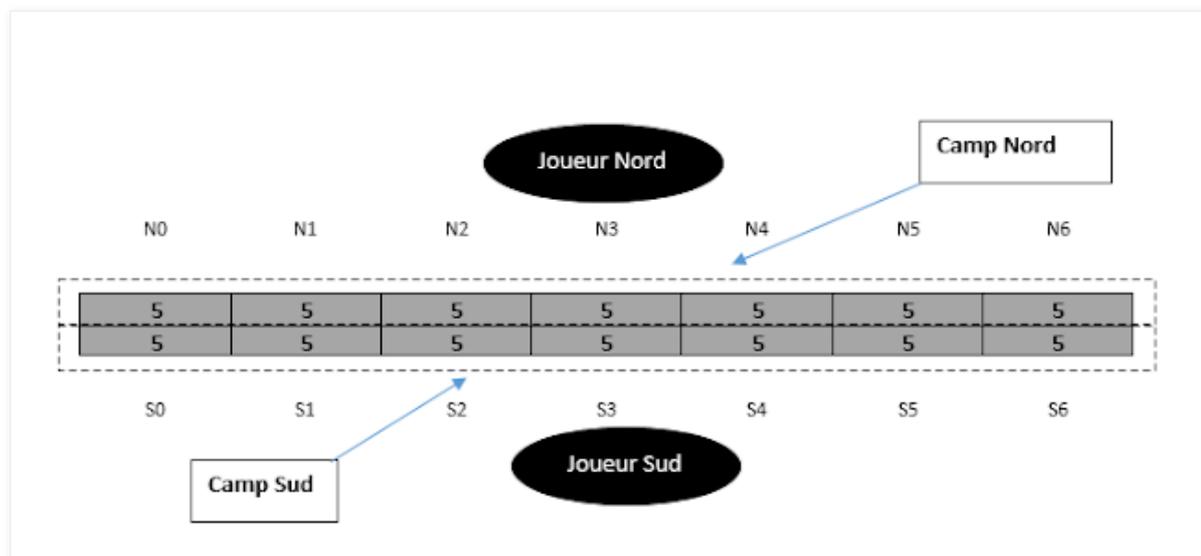
Une partie de songo peut s'achever par un match nul ou la victoire d'un des joueurs. Pour gagner, il faut absolument avoir capturé 40 graines au moins. Ce nombre de graines correspond à l'ensemble des graines possédées par un joueur en début de partie, auquel il rajoute 5 graines de l'adversaire.

IV. La distribution des graines

Pour jouer une partie de songo, il faut un plateau de jeu contenant 70 pions, ainsi que deux joueurs.

Les joueurs s'asseyent l'un en face de l'autre. Chaque joueur est assis devant son camp constitué de 7 cases. Dans chaque case, il faut mettre initialement 5 pions. Ci-

dessous une représentation schématique d'un plateau de songo avant le début du jeu.



Par convention, les deux camps sont appelés Nord et Sud. Les joueurs de chaque camp sont respectivement appelés "Joueur Nord" et "Joueur Sud".

Les cases du joueur Nord sont identifiées par les symboles N0, N1, N2, N3, N4, N5 et N6. Les cases du joueur Sud sont identifiées par S0, S1, S2, S3, S4, S5, S6. Cette notation conventionnelle n'est pas indispensable pour apprendre à jouer. Elle sera utile pour expliquer plus simplement certains coups du jeu et certaines stratégies.

D'un commun accord, les joueurs choisissent celui qui débute la partie. Ce choix n'est pas déterminant pour gagner ou perdre un match. Les coups sont joués de façon alternée entre les deux joueurs.

Pour jouer un coup, il suffit de choisir une case de son camp, ramasser toutes les graines de cette case, puis les distribuer dans toutes les cases suivantes; les siennes et celles de son adversaire.

Il faut à chaque fois déposer une graine par case. La distribution des graines s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre; c'est-à-dire de la droite vers la gauche.

Il faut noter que ce sens de la distribution des graines dans le songo est différent de celui de la variante du jeu appelée awalé, awele, oware, ou Wuri. Cette variante est pratiquée dans certaines régions du Cameroun, ainsi qu'en Afrique de l'Ouest: Cote d'Ivoire, Nigéria, Ghana, Sénégal...

Par exemple, supposons que le joueur Sud joue son premier coup et choisit sa case S2: dans ce cas, il videra la case S2 de son contenu et il distribuera respectivement une graine dans les cases S1, S0; puis dans les cases N0, N1 et N2. Le coup du joueur s'arrête uniquement lorsqu'il a distribué toutes les graines issues d'une case.

Voici l'aspect qu'aura le plateau du jeu à la suite du premier coup du joueur Sud (en rouge, les cases qui ont été impactées par le coup du joueur sud) :

Un moyen mnémotechnique pour se souvenir de la règle de distribution des graines dans le songo : RADIMESE

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
6	6	6	5	5	5	5
6	6	0	5	5	5	5
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

- **R**amasser toutes les graines
- **D**istribuer toutes les graines
- **M**ettre une graine par case
- **S**ens des aiguilles d'une montre

Le Cas particulier du grenier ou de la maison (ndà) :

Un grenier est une case contenant plus de treize pions. Pour distribuer les pions issus d'une telle case, il faut en mettre progressivement dans chaque case du plateau de jeu jusqu'à en faire le tour. Le tour du plateau ayant été effectué, il restera encore des graines à distribuer.

Si le joueur qui effectue le coup possède encore une graine en main (cas du grenier contenant 14 pions), cette graine est considérée comme une prise. Elle est retirée du plateau du jeu et conservée par le joueur ayant effectué le coup.

Si le joueur qui effectue le coup reste avec plus d'une graine en main, il redistribue chacune de ces graines dans le camp de son adversaire, toujours le sens des aiguilles d'une montre (de la gauche vers la droite dans le camp adverse).

Par exemple dans la représentation ci-dessous du plateau de jeu, le joueur Nord possède un grenier dans sa case N4.

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
3	0	1	6	14	5	5
2	10	5	0	13	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Représentation du plateau de jeu après que le joueur Nord a joué son grenier en N4

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
4	1	2	7	0	6	6
3	11	6	1	14	2	8
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Après que Nord a joué avec sa case N4, toutes les cases du plateau de jeu ont reçu une graine supplémentaire. Nord a donc distribué 13 graines dans l'ensemble du

plateau de jeu. Il conserve la dernière graine et elle devient une récolte, car il y a une règle qui interdit de distribuer une graine dans la case extrême gauche du camp adverse. Nous y reviendrons dans le paragraphe consacré aux interdits du jeu.

Comme indiqué plus haut, un grenier est une case contenant plus de treize graines. Comment s'effectue la distribution des graines lorsqu'un grenier contient par exemple 15 graines ?

Dans ce cas, le joueur distribue 13 graines dans l'ensemble des cases du plateau de jeu, puis il distribue les deux graines restantes dans le camp de son adversaire.

Par exemple dans la représentation ci-dessous du plateau de jeu, le joueur Nord possède un grenier de 15 graines dans sa case N4.

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
3	0	1	6	15	5	5
2	10	5	0	13	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Représentation du plateau de jeu après que le joueur Nord a joué son grenier en N4

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
4	1	2	7	0	6	6
3	11	6	1	14	3	9
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Après que Nord a joué avec sa case N4, toutes les cases du plateau de jeu ont reçu une graine en plus. Nord a donc distribué 13 graines dans le plateau de jeu. Ensuite, Nord distribue les deux graines restantes dans les cases S6 et S5 de son adversaire.

V. La prise des graines

Comme indiqué précédemment, le but du jeu de songo est de capturer au moins 40 graines dans le camp de l'adversaire pour gagner la partie. Cette capture des graines s'effectue progressivement au cours du jeu, selon des règles déterminées par la position d'une case sur le plateau et le nombre de graines qu'elle contient.

Les graines sont capturées uniquement dans le camp de l'adversaire. Comment capturer des graines ?

Au terme de la distribution des graines contenues dans une case, si la dernière graine est jetée dans une case de l'adversaire contenant déjà 1, ou 2, ou 3 graines, alors le joueur effectuant le coup ramasse toutes les graines de cette case. Le joueur ramasse également toutes les graines qui sont dans les autres cases de l'adversaire dont le cumul total est égal à 2, 3 ou 4.

Utilisons les trois exemples ci-dessous pour illustrer des situations de prises de graines par le joueur Sud :

Exemple 1 : Le joueur sud Capture six graines chez Nord en jouant en S1.

Situation avant le coup :

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
3	1	1	10	1	5	0
2	3	5	0	1	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

En jouant sa case S1, le joueur Sud va récolter 4 graines dans la case N0 et 2 graines dans la case N1

Situation Intermédiaire (Sud a distribué les pions issus de la case S1) :

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
4	2	1	10	1	5	0
3	0	5	0	1	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Situation Finale (Sud a capturé les pions dans les cases N0 et N1) :

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0	0	1	10	1	5	0
3	0	5	0	1	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Exemple 2 : Le joueur sud Capture neuf graines chez Nord en jouant en S2.

Situation avant le coup :

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
3	4	1	0	2	3	1
2	3	9	0	1	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

En jouant sa case S2, le joueur Sud va récolter 3 graines dans la case N4 et 4 graines dans la case N5 et 2 graines dans la case N6.

Situation Intermédiaire (Sud a distribué les pions issus de la case S2) :

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
4	5	2	1	3	4	2
3	4	0	0	1	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Situation Finale (Sud a capturé les pions dans les cases N4, N5 et N6):

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
4	5	2	1	0	0	0
3	4	0	0	1	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Il faut noter que le joueur Sud ne capture pas les graines dans les cases N2 et N0, bien que ces cases remplissent les conditions d'une récolte de graines.

Pourquoi n'y a-t-il pas de capture de graines dans les cases N2 et N0? La capture des graines s'effectue dans toutes les cases dont le total des graines après la distribution est compris entre deux et quatre graines. Mais dès qu'une case ne remplit pas cette condition de prise des graines, la récolte des graines s'interrompt.

Exemple 3 : Le joueur sud joue avec un grenier de 17 graines en S5 et capture onze graines chez Nord

Situation avant le coup:

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0	1	0	2	8	5	10
1	7	0	0	1	17	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

En jouant sa case S5, le joueur Sud va récolter 2 graines dans la case N0, 3 graines dans la case N1, 2 graines dans la case N2 et 4 graines dans la case N3.

Situation Intermédiaire (Sud a distribué les pions issus de la case S5):

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
2	3	2	4	9	6	11
2	8	1	1	2	0	8
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

En comparant la situation avant coup et la situation intermédiaire, on remarque que les cases N0, N1, N2 et N3 ont chacune reçu deux graines. Cette distribution est en accord avec la règle de distribution des graines issues d'un grenier (Case contenant plus de 13 pions).

En effet, lors de la distribution des graines issues d'un grenier, un tour complet du plateau de jeu est effectué, ensuite les tours suivants sont effectués exclusivement dans le camp de l'adversaire. Cette distribution des graines s'effectue évidemment de la gauche vers la droite (sens des aiguilles d'une montre).

Situation Finale (Sud récolté 11 graines issues des cases N0, N1, N2 et N3):

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0	0	0	0	9	6	11
2	8	1	1	2	0	8
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Un moyen mnémotechnique pour se souvenir de la règle de capture des graines dans le songo: DITOTO

- **D**istribuer les graines
- **T**otal des graines de la dernière case
- **T**otal des graines des cases précédentes

VI. Les interdits

Il y a plusieurs interdits dans le jeu de songo. Il est interdit de :

- Distribuer une graine dans le camp de son adversaire à partir des cases N6 ou S0
- Distribuer deux graines dans le camp de son adversaire à partir des cases N6 et S0, sauf s'il s'agit de faire une capture de graines.
- Capturer des graines uniquement dans les cases S6 et N0
- Effectuer une capture qui prive son adversaire de graines

Quelques situations du jeu permettant de matérialiser les différents interdits :

Interdiction de distribuer une graine dans le camp de son adversaire à partir des cases N6 et S0 :

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
3	1	1	10	1	5	1
1	3	5	0	1	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Ni le joueur Nord, ni le joueur Sud ne peuvent distribuer leurs pions des cases N6 et S0.

Interdiction de distribuer deux graines dans le camp de son adversaire à partir des cases N6 et S0, sauf s'il s'agit de faire une capture de graines.

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
3	4	1	10	1	5	2
2	3	5	0	1	0	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Ni le joueur Nord, ni le joueur Sud ne peuvent distribuer leurs pions des cases N6 et S0.

Mais le joueur Nord et le joueur Sud peuvent distribuer leurs pions des cases N6 et S0, car à l'issue de cette distribution, ils feront des captures de graines chez l'adversaire.

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
3	1	1	10	1	5	2
2	3	5	0	1	1	7
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Interdiction de capturer des graines uniquement dans les cases S6 et N0

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
3	4	1	10	1	2	0
0	0	0	4	1	0	1
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Le joueur Nord et le joueur Sud peuvent distribuer les pions des cases N5 et S3.

Mais au terme de cette distribution, ils ne feront pas de capture de graines, car il est interdit à Nord de capturer des graines en S6 et à Sud de capturer des graines en N0.

Interdiction d'effectuer une capture qui prive son adversaire de graines

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
3	4	1	7	1	2	4
0	0	0	2	1	2	1
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Le joueur Nord peut distribuer les pions de la case N3. Mais au terme de cette distribution, il ne fera pas de capture de graines, car il est interdit de faire une récolte qui laisse son adversaire sans aucune graine dans son camp (on dit qu'il est interdit d'assécher le camp de l'adversaire).

Interdiction de jouer avec une case autre que celle qui contient le maximum de graines, lorsque le camp de l'adversaire n'a plus aucune graine. Cet interdit s'appelle la règle de solidarité.

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	23	1	10	1
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Le joueur Sud doit jouer avec la case S3, car le camp de son adversaire n'ayant plus aucune graine, il doit choisir une case contenant le maximum de graines.

VII. Quelques stratégies

Le but du jeu de songo étant de capturer au moins 40 graines dans le camp de l'adversaire, il existe un ensemble de stratégies déployées par chacun des joueurs pour atteindre cet objectif au cours d'une partie.

Ces stratégies visent à contraindre l'adversaire à perdre l'initiative dans le jeu et à demeurer en permanence dans une position défensive.

A. La menace simple

Une menace simple consiste à mettre un nombre suffisant de graines dans une case afin que cette case puisse potentiellement effectuer des prises dans le camp de l'adversaire.

Un adversaire soumis à une menace simple peut choisir de l'ignorer, de la bloquer en déplaçant les pions de la case menacée ou en y rajoutant un pion. Il peut aussi mettre en œuvre une contre-menace de telle sorte qu'après la prise de son adversaire, la sienne soit plus importante.

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0	0	2	0	6	0	0
1	4	0	3	1	5	1
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Dans la configuration de jeu illustrée par ce plateau, la case N4 du joueur Nord exerce une menace simple sur les cases S3 et S4 du joueur Sud.

De plus, la case S1 du joueur Sud exerce une menace sur la case N2 du joueur Nord.

Si le joueur Sud joue en S1, il fera une capture de trois graines en N2. Nord pourra répliquer en jouant N4. Nord effectuera alors une prise de 6 graines grâce aux cases S3 et S4.

B. La menace double

Une menace double consiste à placer un nombre suffisant de pions dans deux cases afin que ces deux cases puissent potentiellement effectuer des prises dans deux cases du camp adverse.

Un adversaire soumis à une menace double peut choisir de l'ignorer, mais il ne peut pas la bloquer. Cependant, un joueur soumis à une menace double peut en limiter les effets en diminuant le nombre de pions qui seront capturés par l'adversaire, ou en créant une contre-menace.

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0	1	1	0	6	0	0
2	4	0	0	1	5	1
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Dans la configuration de jeu illustrée par ce plateau, les cases S0 et S1 du joueur Sud exercent des menaces simultanées sur les cases N1 et N2 du joueur Nord. Pour limiter la menace double représentée par les cases S0 et S1, le joueur Nord peut déplacer le pion de la case N2. Il ne perdra alors que deux pions lorsque Sud jouera avec sa case S0.

C. Le Yinda

Pour contrer une menace de l'adversaire sur une de ses cases, le joueur dispose de la stratégie du Yinda. Yinda est issu des deux mots « yin » et « ndà » signifiant dans la langue éwondo « renforcer la maison ».

La stratégie du Yinda consiste à rajouter une graine dans une case afin d'annuler une menace de capture de graines pesant sur cette case.

Le tableau ci-dessous illustre un cas de Yinda :

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0	1	2	0	1	0	0
1	1	0	0	17	5	1
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

La case S4 exerçant une menace sur les cases N0, N1, N2 et N3, le joueur Nord peut limiter cette menace en déplaçant le pion de la case N1 dans la case N2.

En effectuant ce déplacement de pion, si la case S4 est jouée par Sud, le total des pions distribués en N2 sera égal à 5. Avec 5 graines en N2, la prise éventuelle de

graines effectuées par Sud grâce à S4 sera limitée à 2 graines au lieu de 11 graines si le Yinda n'était pas posé.

D. Le grenier (ndà)

Un grenier est une case contenant plus de treize pions. Le grenier symbolise une place forte dans le songo. On lui donne le nom ndà pour cette raison. Le mot ndà signifiant maison en langue éwondo.

Pour distribuer les pions issus d'une telle case, il faut en mettre progressivement dans chaque case du plateau de jeu, jusqu'à en faire le tour.

Le tour du plateau ayant été effectué, il restera encore des graines à distribuer. Ces graines sont distribuées dans le camp de l'adversaire.

Dans la stratégie du jeu de songo, le grenier est un atout important pour gagner la partie. En effet, grâce à lui, le joueur distribue les graines dans son camp et en distribue plusieurs fois dans celui de l'adversaire. Cette distribution multiple de graines dans le camp adverse peut entraîner la capture d'un nombre important de graines.

Le tableau ci-dessous illustre un exemple de Grenier :

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0	1	2	0	1	0	0
1	1	0	0	17	5	1
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

La case S4 du joueur Sud est un grenier. A l'issue de la distribution des graines de S4, Sud est susceptible de récolter 11 graines.

E. Le bidoua

Au-delà d'être un jeu dont l'objectif est de capturer au moins 40 graines pour gagner, le bidoua est le mécanisme stratégique essentiel dans le jeu de songo.

Qu'est-ce que c'est? Le bidoua est la traduction de la liberté de circulation des graines dans un plateau de songo. Il est en effet indispensable pour chaque joueur de pouvoir déplacer ses pions en toute liberté pour:

- Alimenter une case afin de construire un grenier
- Alimenter une case afin de développer des menaces
- Déplacer des graines afin d'éviter une prise de l'adversaire
- Conserver dans son camp un volume de pions plus important que celui de l'adversaire

Dans le jeu de songo, le joueur qui conserve un bidoua supérieur à celui de son adversaire a des chances prépondérantes de gagner la partie.

Le tableau ci-dessous illustre un cas de Bidoua avantageux pour le joueur Nord :

N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0	1	2	0	1	0	2
1	1	0	0	8	5	1
S0	S1	S2	S3	S4	S5	S6

Pour évaluer le bidoua d'un joueur, on exclut toutes les cases susceptibles de transférer des graines à l'adversaire; ensuite, on effectue un déplacement potentiel des graines jusqu'à ces cases. La somme de ces déplacements potentiels constitue le bidoua de chaque joueur.

Quelques ouvrages de référence pour approfondir la pratique et la connaissance du jeu de songo:

Bonaventure Mvé Ondo : **L'Owani et le Songa**, deux jeux de calcul africains. Editions Sepia.

Serge Mbarga Owona : **Le jeu de songo** (Le livre contient un logiciel de jeu). Editions l'Harmattan.

Serge Mbarga Owona : **Les jeux de calcul africains** (ouvrage de modélisation mathématique et de présentation des algorithmes informatiques de l'awalé et du songo). Edition l'Harmattan.