

## Tchuka Ruma- (Indonésie; Malaisie; Inde) se joue seul.

**Matériel:** La Tchuka Ruma est formée de 5 cases : 4 sont identiques et la dernière - nommée Ruma - est nettement plus volumineuse. Les 5 cases sont généralement alignées, bien que l'on trouve parfois des versions dans lesquelles elles sont disposées en cercle. Des graines ou des billes - au nombre de 8 dans la version la plus simple et la plus répandue – sont utilisées pour jouer.

**Règle du jeu:** Au départ, on dispose un certain nombre de graines dans les 4 cases “normales”, la Ruma restant vide. La position initiale la plus classique est 2222, comme l'indique la photo ci-dessous.



L'objectif du joueur est de placer toutes les graines dans la Ruma, en respectant les règles de déplacement du jeu. Le principe de base de déplacement des graines est celui de la “semaille”, comme tous les jeux de type “mancalas” :

Cela consiste à prendre toutes les graines situées dans une case, et de les semer une à une à partir de la case suivante, de la gauche vers la droite. Une fois arrivé au bout – en l'occurrence en semant une graine dans la Ruma – on continue en semant dans la case située le plus à gauche. Une graine est semée par case à chaque tour, et on ne saute jamais de cases.

Par exemple, en partant de la position 2042-0, le joueur choisit de semer la case contenant 4 graines et arrive alors à la position 3103-1, comme représenté dans le schéma suivant.



Au départ, le joueur choisit de semer les graines d'une des 4 cases “normales”. Il est interdit de semer les graines contenues dans la Ruma, et ce tout au long de la partie. Une fois que l'ensemble des graines contenues dans la case sont semées, il y a trois possibilités :

- Si la dernière graine semée tombe dans une case “normale” vide, la partie est terminée et le joueur a perdu.
- Si la dernière graine semée tombe sur une case “normale” non vide, le joueur doit prendre toutes les graines contenues dans cette case – y compris celle qu'il vient de poser – et continuer à semer.
- Si la dernière graine tombe dans la Ruma, le joueur choisit de semer à partir de la case “normale” de son choix.

### **Positions de départ possibles:**

La complexité du jeu dépend de la position initiale. Certaines positions ne permettent pas de gagner.

Avec un total de 12 graines maximum au départ, les positions initiales suivantes sont de difficultés croissantes :

**Niveau 1 :** 2222-2213-1243-1540-3221-3123-3321

**Niveau 2 :** 2314-2323-3322-3322-3213-4142-4232-0255-0255-2433-4080-4242-4530-2433

**Niveau 3 :** 2323-4312-2171-2216-2225-3422-3116-3323-4322-1164-1326-1362-2820-7221-9021-9201-2163-3360-3225