

# Le Seega



Jeu datant de plus d'un siècle, essentiellement alors pratiqué en Egypte, il est encore aujourd'hui joué en Somalie. Le but du Seega est de capturer tous les pions de son adversaire (voire le plus possible quand le jeu arrive à une configuration de blocage, cf plus loin)

Le Seega se joue sur un plateau de 5 cases sur 5.  
Chaque joueur possède 12 pions.

Il arrive de jouer sur des plateaux plus importants en taille, par exemple, 7 cases sur 7 ; les joueurs possédant alors 24 pions chacun ; voire 9 cases sur 9.

Dans un premier temps, les joueurs disposent tour à tour 2 pions sur des cases vides du plateau de jeu, à l'exception de la case centrale, qui doit restée libre. Par exemple, voici ce que donner un début de partie après la pose des 24 pions. Le dernier joueur ayant posé ses 2 derniers pions peut alors commencer à déplacer un pion. Chaque pion peut se déplacer vers une case vide contiguë horizontalement ou verticalement. Un pion peut se déplacer sur la case centrale.

Un pion peut capturer un pion adverse quand, lors de son déplacement, sa case d'arrivée lui permet d'encadrer ce pion adverse avec un autre de ses pions.

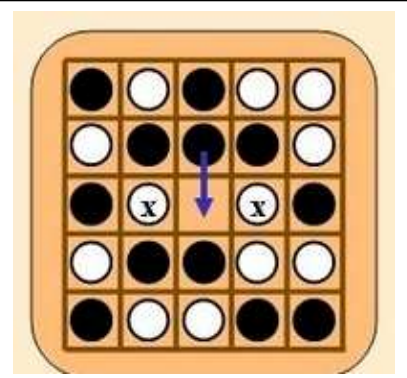
Le pion encadré est alors retiré du jeu.

Il est possible de prendre plusieurs pions simultanément.

Sur l'exemple ci-contre, le pion noir, en se déplaçant, va encadrer simultanément 2 pions blancs (marqués d'une croix), qui seront donc capturés et retirés du jeu. Un pion sur la case centrale ne peut pas être capturé.

La prise s'effectue toujours dans le cadre d'un déplacement. C'est pourquoi un pion se déplaçant entre 2 autres pions adverses n'est pas capturé.

Si un joueur ne peut jouer, il passe son tour et son adversaire doit effectuer un coup permettant au premier joueur de jouer.



Au Seega, il peut arriver qu'on aboutisse à une position où chaque joueur a réussi à construire une « barrière » (ligne continue de ses pions), derrière laquelle il peut déplacer ses pions sans aucun danger de prise. La position restant en statu quo, le joueur ayant capturé plus de pions à ce moment de la partie gagne.

Par exemple, sur le diagramme ci-contre, 2 barrières blanche et noire se sont formées, les 2 joueurs pouvant alors déplacer leurs pions derrière chacune de leur barrière sans danger.

A ce stade de la partie, le joueur noir sera déclaré vainqueur, puisqu'il aura capturé plus de pions que son adversaire.

