règle n°1: Distribution

initialisation/
JS : $U_i = m$ graines avec $i \in \{1,6\}$

$\rightarrow U_i = 0$ trou vide

la distribution: posons k le nombre de trous ou on va mettre les m graines de $U_i \rightarrow 1 < k < m$

U_{ik} contenu de k avant la distribution
On a $U_{ik} + 1$ après la distribution

Règle n°2 capture:
Pour JS c'est quand $i + m > 7$

Si $U_{i+m} = 2$ ou 3 si oui, alors $C_s = C_{s\circ} + U_{i+m}$

$\rightarrow U_{i+m} = 0$ après

Règle n°3: Capture multiple

JS : $i + m > 8$

Si $U_{i+m} = 2$ ou 3 et si $U_{i+m-x} = U_{i+m}$ avec $i+m < x < i = 7$

alors $C_s = C_{s\circ} + U_{i+m} + U_{i+m-x}$

Le but : On voulait ainsi étudier les deux fonctions gains (Cs et Cn) qui sont des fonctions croissants et essayer de relier leur augmentation à chaque étape du jeu afin de pouvoir déterminer les coups qui font vite croître la fonction Cs ou éventuellement Cn. La fonction qui atteindrait la première, un maximum de 25 graines serait la gagnante.
Mais la relation entre la progression du jeu et les fonctions cagnottes ou gains n'a pas était évident à prouver et on décidait de s'y prendre autrement.

En remplaçant les graines par des chiffres, on a remarqué que chaque coup correspondait à une addition de matrice et on a trouvé une formulation générale en utilisant les parties entières

4	4	4	4	4	4	JN
0	5	5	5	5	4	JS

On considère toujours M_i comme étant la matrice de graines dans un trou,
$M_{i+1} = M_i + T$

avec $T = \begin{pmatrix} -U_i & \sigma_3 \\ \sigma_1 & \sigma_2 \end{pmatrix}$

ET $\sigma_1 = E[(U_i - 1)/3] + 1$
$\sigma_2 = E[(U_i - 2)/3] + 1$