

LUDOFICHES 82

Agon

Les Chercheurs de trésor

Les Crosses

Les Dames en croix

Hex

Les Méandres

Un Mini-Halma solitaire

Néo-pettie

Nim bicolore

Quandary

Reversi

Turnabout

Twixt

Agon

Matériel

- Un plateau hexagonal à cases hexagonales.
 - 7 pièces blanches (6 pions et une dame).
 - 7 pièces noires (6 pions et une dame).
- Voir diagramme *position initiale*.

But du jeu

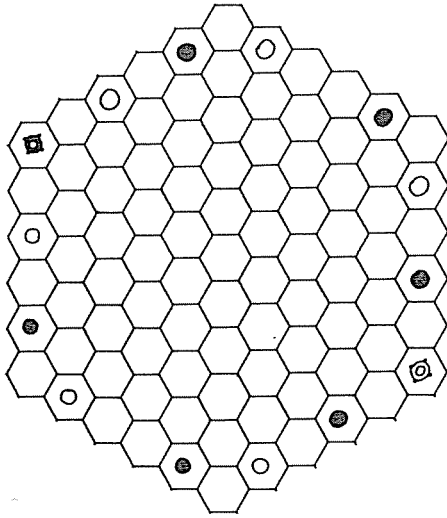
Il faut, *pour gagner*, amener sa dame sur la *case centrale* et l'entourer de ses six pions (voir diagramme 2).

Règles

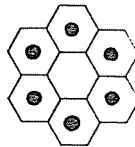
- 1) Blanc commence.
- 2) Les deux joueurs avancent une de leurs pièces alternativement d'une case vers le centre ou sur le côté.
Les pièces ne reculent pas sauf dans le cas des règles 3 et 4.
- 3) Si un pion est pris en sandwich par deux pions ennemis (de telle sorte que les trois pions soient alignés), ce pion devra être ramené en arrière sur une case libre du *bord*, au choix de son propriétaire. Cela compte pour un coup.
- 4) Si, comme en 3, pareille mésaventure arrive à la dame, son propriétaire doit la transporter sur une case *quelconque* libre du plateau qu'il choisit selon sa convenance.
- 5) Nulle pièce ne peut se placer d'elle-même en sandwich entre deux pièces ennemies.
- 6) Seules les dames peuvent occuper la case centrale.
- 7) Si deux ou plusieurs pièces sont prises en sandwich en même temps, on doit d'abord bouger la dame, puis les autres pièces au choix, une à chaque coup.
- 8) *Nullité* : si la case centrale est vide *et* entourée de six pions de la même couleur, la partie est nulle.

Bibliographie

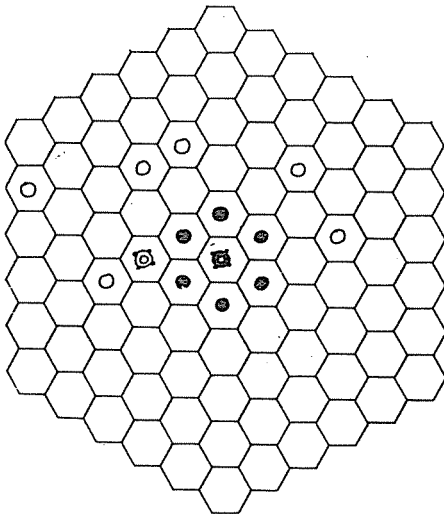
- Board and table games*. R.C. BELL, 1969.
Règles de tous les jeux. G. BEUDIN. Albin Michel, 1962.



— diagramme 1
Position de départ.
(On remarquera la position symétrique des deux dames).



— diagramme 3
La case centrale est vide...
La partie est nulle.



— diagramme 2
Position finale gagnante.
Les noirs ont gagné.

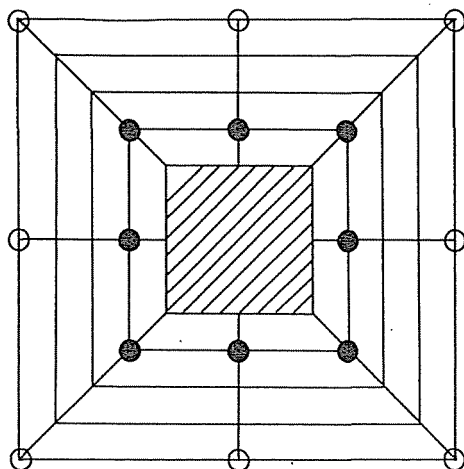
Les chercheurs de trésor

Matériel

- Huit pions d'échecs blancs ○.
- Huit pions d'échecs noirs ●.
- Seize autres pions (des pions de dames, ou des lentilles !).

But du jeu

Les chercheurs de trésor (blancs) cherchent à pénétrer dans le carré central pour s'emparer du trésor (les lentilles !). Les défenseurs (noirs) essaient de les repousser.



Marche du jeu

Les pions se meuvent uniquement le long des traits tracés, d'un point à un point voisin.

Les pions au départ sont disposés comme sur la figure. Les blancs commencent. Le but des blancs est de faire pénétrer un pion dans la case centrale hachurée : s'ils y parviennent, ils raflent tout ce qui reste du trésor et le jeu s'arrête.

Les noirs n'ont pas le droit de pénétrer dans la case du trésor.

Les joueurs peuvent capturer les pions ennemis en sautant par-dessus comme aux dames. Les captures se font uniquement sur une ligne droite. Il n'y a pas de prises multiples.

A l'occasion de chaque capture, le joueur preneur s'approprié une partie du trésor (une lentille) (elle est donc retirée du centre).

Les noirs gagnent le reste du trésor s'ils sont capables de capturer tous les blancs.

Le vainqueur est évidemment celui qui, à la fin du jeu, a le plus de lentilles !

Il est conseillé d'alterner les rôles chercheur-défenseur à chaque partie.

Bibliographie

Games and puzzles for addicts. Roger MILLINGTON.
Editeur M. et J. Hobbs, 1979.

Les crosses

Matériel

- Un damier de 4×4 .
- 2 crosses de couleurs différentes.
- 2 pions.

But du jeu

Bloquer la crosse de l'adversaire.

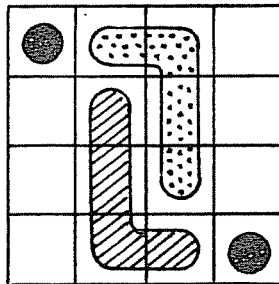
Règles

2 joueurs qui jouent alternativement. Chaque joueur a sa crosse.

A son tour de jouer, le joueur :

- 1) *doit* déplacer sa crosse de façon qu'elle couvre, après le déplacement, au moins une des cases qu'elle couvrait avant le déplacement (on peut la tourner, la retourner, la glisser), puis :
- 2) *peut* déplacer *un* pion dans une quelconque des cases disponibles.

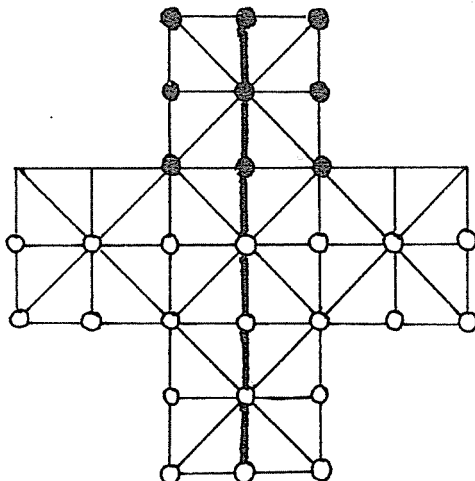
Position de départ



Les dames en croix (jeu anglais)

Matériel

- Un tablier constitué de cinq drapeaux anglais.
- Neuf pions noirs.
- Vingt pions blancs.



But du jeu

Les blancs doivent occuper les neuf cases de départ des noirs !

Si les noirs réduisent les blancs à huit pions, ils ont évidemment gagné.

Règles

La position de départ est celle du dessin. Les blancs commencent.

Les joueurs jouent alternativement. Les pions peuvent avancer vers une intersection voisine libre (voir schéma).

Les blancs peuvent aller droit devant, en avant en diagonale, ou sur le côté. Les blancs n'ont pas le droit d'aller en arrière.

Les noirs peuvent aller dans toutes les directions.

Les captures se font par saut comme aux dames. Dans ce jeu, la règle du "soufflage" est de rigueur : on *peut* pénaliser l'adversaire qui ne vous a pas pris en lui ôtant la pièce attaquante en question.

Les blancs prennent par saut en avant ou diagonalement ou sur le côté. Mais la prise de côté *doit* se faire *en direction de la ligne centrale* (en gros sur le dessin).

Les noirs prennent dans toutes les directions.

Un pion noir sur la ligne centrale ne peut pas être pris de côté.

Remarque

A neuf contre vingt le combat n'est pas déséquilibré.

Bibliographie

Games and puzzles for addicts. Roger MILLINGTON. Hobbs, 1979.

Hex

Matériel

Le jeu se pratique sur un tableau en forme de losange composé d'hexagones (ici nous avons choisi un tableau 16×16).

- Deux côtés opposés du tableau sont appelés noirs.
- Les deux autres côtés sont appelés blancs.
- Les quatre hexagones formant les coins appartiennent aux deux côtés qui les forment.
- Blanc a 128 pions blancs.
- Noir a 128 pions noirs.

Il peut être plus agréable de photocopier le diagramme joint, de le coller sur une petite planche et de recouvrir le tout d'une feuille de plastique transparente autocollante. On peut écrire avec des crayons gras et gommer quand on veut !

Voir différentes réalisations du jeu de Hex dans "Jeux et matériels".

Règles

- 1) A tour de rôle les joueurs placent un de leurs pions sur l'une *quelconque* des cases hexagonales *libres*.
- 2) Blanc commence.
- 3) Les pions ne se déplacent pas.
- 4) Il n'y a aucune prise.

But du jeu

- Le but des *blancs* est de constituer une chaîne continue de pions blancs allant d'un *bord blanc* à l'autre.
- Le but des *noirs* est de relier d'une façon analogue *les deux bords noirs*.

Remarques

- Les chaînes de pions sont constituées par des pions posés sur des cases contiguës (adjacentes).
- Les chaînes formées peuvent avoir les formes sinueuses les plus bizarres.
- Il y a au maximum 256 poses de pions.
- La partie ne peut pas être nulle : un joueur ne peut gêner son adversaire qu'en réalisant son propre objectif, et inversement (et ceci même involontairement !).

Stratégie

On peut montrer par un raisonnement par l'absurde qu'il "existe" une stratégie gagnante pour blanc.

Il n'en demeure pas moins que le jeu est loin d'être trivial et les techniques défensives existent ! Le Hex demeure encore un jeu et un des meilleurs.

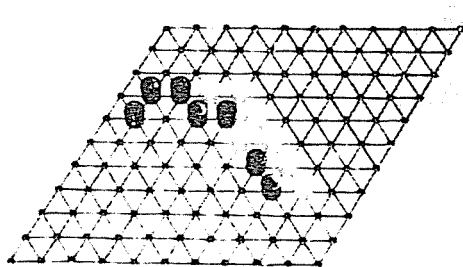
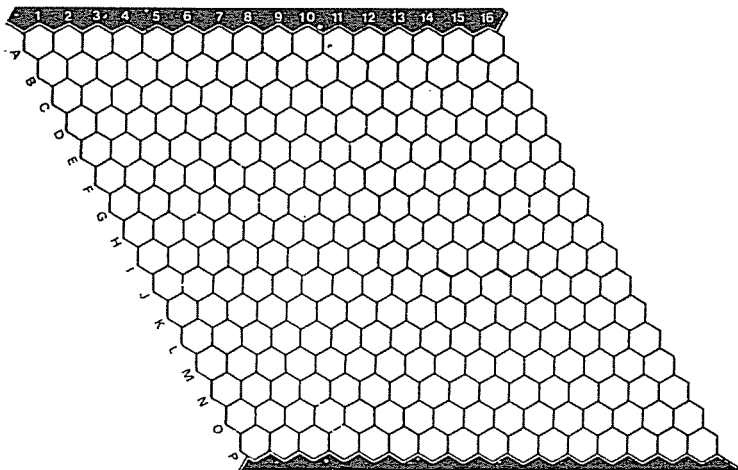
Il peut être utile, à la fois pour assimiler la structure hexagonale et pour s'épargner du temps de réflexion dans le jeu global, d'étudier à quelles conditions d'éloignement du bord un pion doit satisfaire pour être liable à celui-ci.

Dans le jeu global, il ne faut pas perdre de vue que :

- 1) tout coup défensif est aussi un coup d'attaque ;
- 2) souvent le meilleur coup d'attaque est une défense ;
- 3) une attaque pour être bonne doit être multiple !
- 4) l'attaque doit servir à occuper plus d'espace.

Bibliographie

Problèmes et divertissements mathématiques. Martin GARDNER.
Brochure vendue avec le jeu 11×11. Flammarion, 1977.



Réalisation d'un jeu de Hex sur un réseau triangulaire.

Les Méandres

Matériel

- Un damier 5×5 .
- 24 jetons carrés identiques.

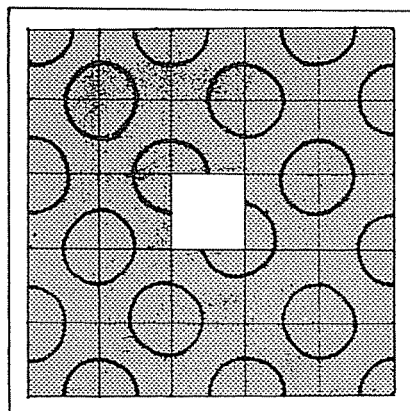


But du jeu

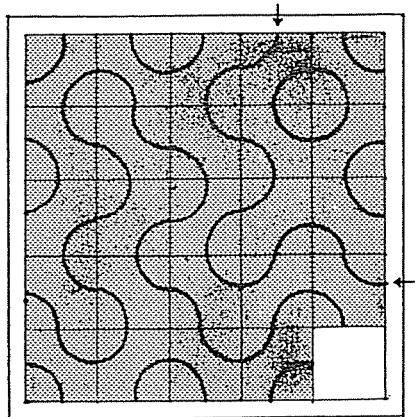
2 joueurs.

A partir de la position initiale (voir diagramme) chaque joueur à tour de rôle fait glisser un jeton ou une ligne (ou colonne) de 2, 3 ou 4 jetons.

Gagne le premier joueur qui forme un dessin, comprenant *au moins 3 jetons*, formant une ligne continue joignant deux côtés du damier (côtés opposés *ou* adjacents !).



POSITION INITIALE



UNE POSITION GAGNANTE

Commentaires

Un pousse-pousse stratégique ! Martin Gardner prétend que ce jeu est trop compliqué pour être résolu sans ordinateur. Un très simple jeu de chemin, quant aux règles !

Origine

Une invention de l'écossais G.W. LEWTHWAITE.

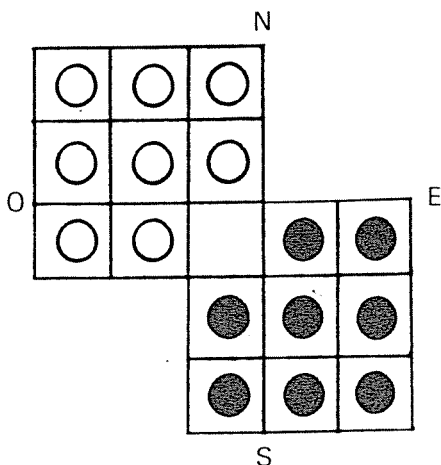
Bibliographie

Pour la Science. N° Zéro, hors série.

Un mini-Halma solitaire (origine anglaise)

Matériel

- Huit pions noirs.
- Huit pions blancs.
- Un morceau de damier (on peut en bricoler un).



But du jeu

Interchanger les pions blancs et noirs en un minimum de temps.

Règle de déplacement

On peut déplacer un pion d'une case à une case adjacente libre ou le faire sauter par dessus un voisin immédiat (quelle que soit sa couleur), à condition qu'il retombe sur une case libre. Seuls les mouvements en ligne ou en colonne sont permis.

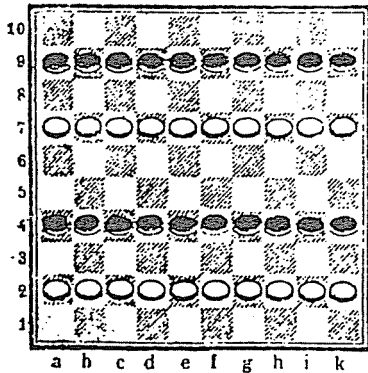
Remarques

- Pour la recherche, on peut conseiller la notation suivante :
déplacement : d , saut : s , direction : N, S, E ou O
Il y a huit mouvements différents possibles :
sN , sS , sE , sO , dN , dS , dE , dO .
- Le nombre minimum est 46 coups.
Existe-t-il des solutions différentes et combien ?

Bibliographie

- Les casse-tête mathématiques de Sam Loyd.* Martin GARDNER, Dunod, 1964.
- The moscow puzzles.* Boris KORDIEMSKY. Penguin Book, 1972. (Contient une solution).

La néo-pettie



Position initiale

Matériel

Un jeu de dames 10 × 10.

But du jeu

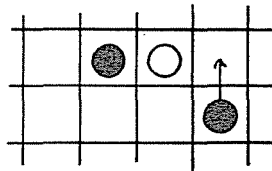
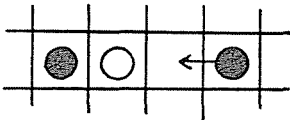
Il s'agit de faire un *score* plus important que son adversaire, soit sur une partie (version courte), soit sur plusieurs parties (version longue : il s'agit alors d'être le *premier à totaliser 25*).

Règles

Les joueurs jouent alternativement un pion de leur couleur en le déplaçant d'une case verticalement ou horizontalement (4 directions possibles).

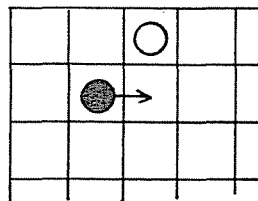
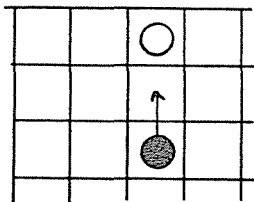
Si après un déplacement vous encadrez un pion adverse entre deux de vos pions sur une même verticale ou horizontale et sans espace, il est capturé et retiré.

Exemple :



Si après un déplacement vous coincez un pion ennemi entre le bord du damier et votre pion, vous capturez le pion adverse.

Exemple :



En combinant ces deux règles de prise, deux ou trois pions peuvent être capturés au même coup ; ces pions sont alors retirés du damier.

Aucun déplacement n'est obligatoire, seule existe l'obligation de jouer.

Un pion peut se placer de lui-même entre deux pions adverses sans être pris.

Score

Etant donné des éventualités de blocage, trois cas sont envisagés :

- 1) Le jeu va jusqu'à la disparition d'une couleur : le vainqueur marque le nombre de ses pions restant sur le damier.
- 2) Le joueur qui a l'infériorité numérique sur le damier bloque le jeu : la partie s'arrête, mais il est *pénalisé de 5 points* et on évalue alors la *différence des nombres de pions en présence*.
- 3) Le joueur qui a la supériorité numérique bloque le jeu : il est *pénalisé de 10 points* et on calcule l'écart des forces en présence.

Bibliographie

Les jeux d'échecs non orthodoxes. Joseph BOYER, 1951.

Les jeux de dames non orthodoxes. J. BOYER et V.R. PARTON, 1956.

Nim bicolore

Matériel

- 2 joueurs.
- n allumettes dont p brûlées et $(n-p)$ neuves.

Nature

Pions-arithmétique-logique.

Inventeur : FELDMANN.

Règles

- 1) Les allumettes sont réparties en k tas ; $k \leq n$.
- 2) Dans chaque tas il peut y avoir des allumettes neuves, des brûlées, ou les deux.
- 3) Chaque joueur joue alternativement.
- 4) Chaque joueur ôte des allumettes dans 1 seul tas à la fois. Il peut prendre des allumettes neuves, des brûlées, ou les deux.
- 5) Soit B le joueur qui prend la dernière allumette (il peut prendre les trois dernières par exemple).
 - Si la dernière est brûlée, il a perdu.
 - Si la dernière est neuve, il a gagné.

Il va de soi que si B prend les 3 dernières et qu'il y en a 1 brûlée, il a perdu. Il n'avait qu'à la laisser à A !

Stratégie

Inconnue à ce jour.

Quandary

Matériel

- 2 joueurs.
- 1 grille composée de carrés colorés.
- 4 pions blancs.
- 4 pions noirs.

But du jeu

Placer ses 4 pions sur les cases de départ de l'adversaire.

Marche du jeu

Chaque joueur possède 4 pions qu'il place sur 4 carrés tirés au hasard de la première rangée de son camp.

Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant un seul pion à la fois sur un carré en face ou en diagonale de la rangée suivante en respectant quelques règles :

- le carré doit être libre,
- le carré doit être de la même couleur qu'un carré en face d'une pièce opposée. Par conséquent, les joueurs n'ont pas un choix supérieur à 4 couleurs pour se déplacer,
- quand un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour mais il doit obligatoirement jouer dès qu'il en a la possibilité. Si les 2 joueurs sont bloqués, la partie est terminée et les joueurs sont ex-aequo.

Voici un exemple de répartition des couleurs. Néanmoins il faut 18 carrés de chacune des 8 couleurs.

	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
B	O	G	R	J	M	V	N	R	G	B	V		
J	V	N	M	O	G	R	B	M	O	N	J		
G	B	R	J	V	N	M	G	J	R	V	O		
M	J	O	N	B	O	V	R	N	M	G	B		
N	R	G	V	M	G	B	O	V	B	J	M		
O	M	J	B	R	V	N	J	G	N	O	R		
J	V	O	G	J	M	R	B	M	R	V	N		
B	N	R	M	O	N	G	V	O	G	B	J		
G	J	B	N	G	R	B	M	J	N	M	R		
M	R	V	O	J	V	O	N	B	V	G	O		
V	G	N	R	M	N	G	J	M	O	R	V		
O	B	M	J	O	B	R	V	N	J	B	G		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

B bleu
 G gris
 J jaune
 M mauve
 N noir
 O orange
 R rouge
 V vert

Bibliographie

Games and puzzles. July 1973.

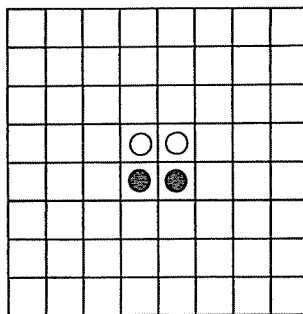
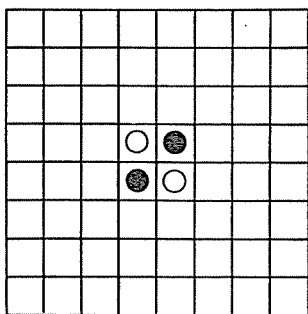
Le reversi

Matériel

- Jeu pour 2 personnes ou par équipes de 2.
- Plaque ou damier 64 cases (rondes ou carrées).
- Les pions, ronds ou carrés, ont des faces de couleurs différentes.

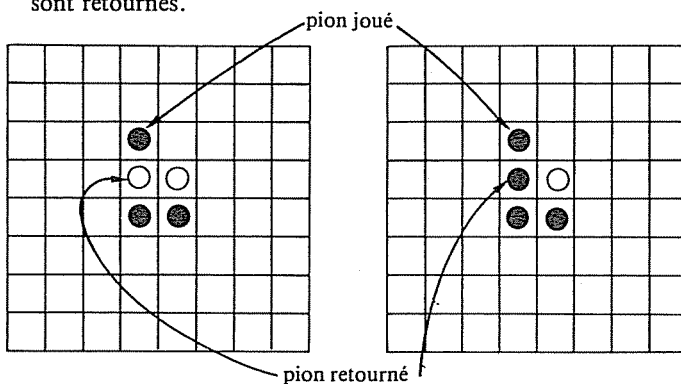
Position de départ

Il y en a deux possibles.

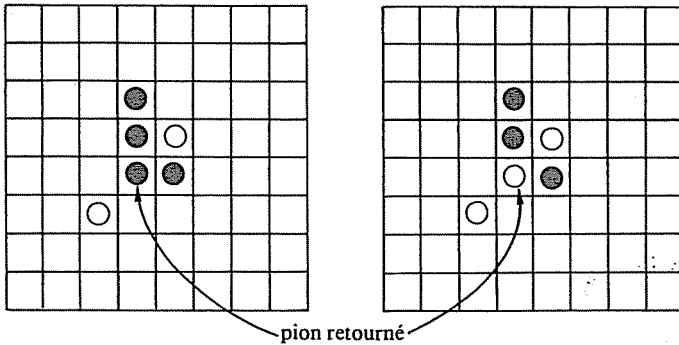


But du jeu

Le jeu consiste à encadrer les pions de l'adversaire, soit horizontalement, soit verticalement, soit en diagonale. Les pions ainsi encadrés sont retournés.



Le premier joueur (noir ici) joue : il a encadré un pion blanc.
Il retourne ce pion blanc.



Le deuxième joueur pose un pion blanc et retourne un pion noir.

Si un joueur pose un pion qui permet d'encadrer simultanément plusieurs rangées de pions de l'adversaire, il doit retourner les pions de toutes les rangées.

Remarque

Quand un joueur n'a pas la possibilité d'encadrer des pions de l'adversaire, il doit passer son tour.

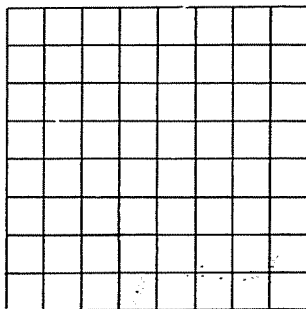
Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque les 64 pions sont tous posés ou si chaque joueur ne peut plus encadrer les pions de l'adversaire. Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de pions de sa couleur sur le jeu.

Analyse du jeu

- Facile à construire.
- Jeu accessible à tous et qui demande simplement beaucoup d'attention.
- Développe l'esprit d'analyse.

Turnabout



Matériel

- Un simple échiquier 8×8 .

- 32 pièces carrées identiques et *réversibles* :



recto



verso

(On peut donc, sans trop de complications, en bricoler quelques-unes).

Durée du jeu : environ 30 minutes.

But du jeu

C'est un jeu catalogué "*bord à bord*".

Les *deux joueurs* se divisent les rôles : l'un sera l'attaquant, l'autre le défenseur. L'attaquant commence en plaçant un carré, du côté qui lui plaît, sur une case de son choix (une fois posée, une pièce ne se déplace plus). Le défenseur place alors un carré où bon lui semble (et ainsi de suite).

Le but de l'attaquant est de relier deux bords opposés (soit N-S, soit E-O) *non spécifiés à l'avance* ! S'il y parvient il gagne.

Le rôle du défenseur est de bloquer astucieusement l'attaquant de telle sorte que le stock des 32 pièces soit épuisé avant qu'il ne parvienne à ses fins.

- S'il y parvient, il gagne !
- Il est bon d'intervenir les rôles.

Détail important pour le chemin :

Cette figure comporte un "passage supérieur" et un "passage inférieur", on ne peut donc pas tourner en son centre.



Origine

Jeu américain récent. Mag-Nif éditeur.

Remarques

- Des règles simples, des buts originaux. Un bon jeu qui semble assez profond. Qui doit l'emporter ?
- Peut aussi être un jeu de papier-crayon.

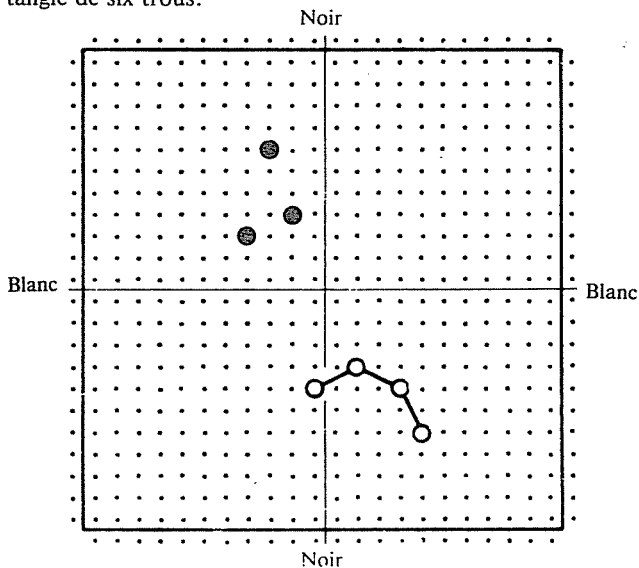
Twixt

Matériel

- Une planche à trous 24×24 (voir diagramme).
- 50 fiches blanches 50 fiches noires
- 50 liens blancs 50 liens noirs

On peut en prévoir quelques-uns en plus en cas de perte.

Si le pas de la maille vaut 1, le lien "vaut" $\sqrt{5}$; diagonale d'un rectangle de six trous.



But du jeu

Le gagnant est le premier des deux joueurs qui a relié ses deux lignes de but par une chaîne continue de fiches reliées de sa propre couleur.

Marche du jeu

Les blancs commencent.

A tour de rôle les joueurs placent une fiche sur le plateau dans un trou vide, à l'exception de ceux qui se trouvent derrière une ligne de but adverse.

Après avoir placé une fiche, il peut placer un ou plusieurs liens de façon à construire une chaîne.

Une chaîne ne peut pas être traversée par une autre chaîne.

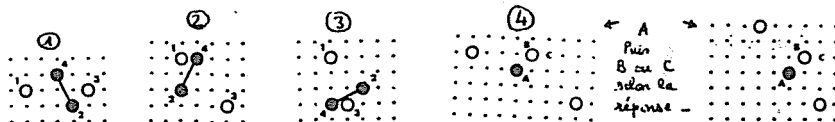
Si une liaison potentielle n'a pas été matérialisée, elle ne compte pas.

Si le stock de fiches est épuisé, on peut en retirer sur le plateau mais dans ce cas on ouvre des passages (!).

Commentaires

La partie nulle est possible.

On pense bien sûr aux doubles liaisons, mais une tactique défensive existe ; exemple :



Il faut donc utiliser des ruses stratégiques.

Le jeu se prête très bien à une *utilisation papier-crayon* (papier quadrillé !).

Bibliographie

Article de David WELLS dans *Modern board games*. Ed. David Pritch

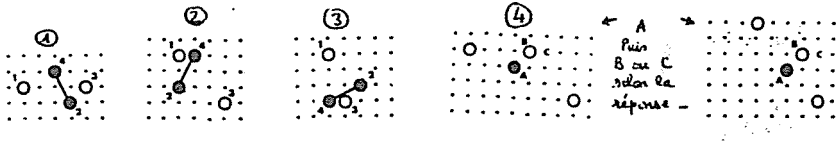
Origine

Créé par l'américain Alexander RANDOLPH.

Commentaires

La partie nulle est possible.

On pense bien sûr aux doubles liaisons, mais une tactique défensive existe ; exemple :



Il faut donc utiliser des ruses stratégiques.

Le jeu se prête très bien à une *utilisation papier-crayon* (papier quadrillé !).

Bibliographie

Article de David WELLS dans *Modern board games*. Ed. David Pritche

Origine

Créé par l'américain Alexander RANDOLPH.