

15F

un grand wargame :
la campagne de Russie

ISSN 0247-1132

jeux & stratégie

TOUS LES DEUX MOIS

jouez à
l'assassin



n°21

échecs/logique/tarot/Scrabble/programmes/casse-tête/crypto

Calcul N° 16 de Texas Instruments.



Un travail pour la TI-57LCD :

Le chien s'interroge : "Quelle distance peut bien parcourir mon maître à chaque tour de pédale ?"

Cette distance dépend du rapport du nombre de dents entre le pédalier et le pignon arrière et du diamètre de la roue arrière.

Pour calculer la distance il suffit de programmer la formule adéquate sur la calculatrice TI-57LCD. On pourra ensuite l'utiliser maintes et maintes fois pour les différents rapports du dérailleur.

La toute nouvelle TI-57LCD n'est pas une calculatrice ordinaire de milieu de gamme. Elle succède à la TI-57 dont la facilité à programmer est idéale pour initier les élèves aux concepts de la programmation.

La calculatrice TI-57LCD possède 48 pas de programmes, 7 mémoires maximum, des fonctions analogues à celles d'un ordinateur telles que branchements conditionnels, boucles et sous-programmes. Et en plus elle possède la plupart des fonctions scientifiques.

Le complément indispensable de la TI-57LCD est son manuel d'utilisation rédigé

avec la collaboration de Marc Ferrant, professeur de mathématiques, qui permet à l'élève de bénéficier immédiatement de tout le potentiel de sa nouvelle calculatrice.

Vous pensez que l'ensemble de ces caractéristiques va vous coûter cher ? une heureuse surprise vous attend.

En effet la TI-57LCD offre une capacité extraordinaire et une grande facilité d'emploi pour un excellent rapport performance/prix. De plus, elle est livrée dans un étui rigide tel que l'exige la vie souvent bousculée de l'élève.

La TI-57LCD est un exemple de ce que Texas Instruments vous propose pour calculer avec efficacité.

Le progrès qui fait progresser.

Solution : imaginons que le cycliste ait le choix entre deux plateaux de pédalier : l'un à 52, l'autre à 44 dents, ainsi qu'entre cinq différents pignons arrière, respectivement à 12, 15, 18, 21 ou 24 dents. Le diamètre de la roue étant de 0,68 m, le cycliste parcourra de 3,90 m, à 9,26 m à chaque tour de pédale suivant la position du dérailleur.



TEXAS INSTRUMENTS





OPTION: LE JEU QUI RENVERSE LES SITUATIONS.

Fini le ronron des jeux de lettres.
Aujourd'hui, il y a Option. Le jeu
de lettres à rebondissements, pour
les joueurs top niveau... et les autres.
La situation n'est jamais bloquée.
Un mot n'est jamais définitif.
Soudain, le "I" se transforme en "N".



Le plus astucieux a toujours le
dernier mot. Tous les passionnés vont
aimer ce nouveau jeu où l'on ma-
nipule les lettres avec brio.

Option a un nom prometteur.
Vous verrez qu'il
tient ses promesses.



Jeux & Stratégie n° 21

Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02.

Direction, administration

Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

j&s

Rédaction

Rédacteur en chef :
Alain Ledoux

assisté de :
Michel Brassinne

conseillé par :
Pierre Berloquin
ludographe

Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin

Direction artistique :
Francis Piault

Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27

Dessins :
Claude Lacroix,
Jean Pagès,
Jean-Louis Bousange
Lionel Crooson

Services commerciaux

Marketing
et développement :
Christophe Veyrin-Forner
Abonnements :
Elisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité

Excelsior Publicité
67, Champs-Élysées
75008 PARIS
Tél. : 225.53.00.
Directeur de la publicité :
Christian de Dives



© 1983
Jeux & Stratégie

a

anagrammes
page 51

b

bridge
page 85

c

cryptographie
page 76

d

dark crystal
page 38

h

histoire page 62

i j

jass
page
48

k

killer
page 12

n

nombres croisés
page 61

o

ordinateurs
page 46

paradoxes

p

page 34

q

questions
de logique

page 33

u

univers
page 30

v

venise page 54

w

wargames
page 8

échecs
page 78

e

f

flair
page 23

g
go

page 90

l

logiciel
page 42

m

murder party page 16

r

renjou
page 26

scrabble
page 82

s

tarot
page 81

t

x (mots avec)

x

page 82

yard (scotland)
page 6

y

zargo's lords
page 9

z

jeux & joueurs p. 4

jouez à l'assassin p. 12

Killer et les autres jeux « grandeur nature »
par Michel Brassinne

sept jeux de cartes inédits... p. 20

pour ceux qui n'aiment pas jouer aux cartes
par Michel Brassinne

le Renjou p. 26

le morpion devenu adulte
par Pierre Aroutcheff

Galaxyrinthe p. 30

par Philippe Fassier et Didier Guiserix

n° 21

questions de logique p. 33
par J.-C. B.

ludotique p. 38
Dark Crystal
par Michel Brassinne

logiciel p. 42
étranges créatures
par Michel Brassinne
et Pascal Melly

logiciel/Basic p. 46
la cité des robots
par Michel Brassinne

cartomanie... p. 48
de Suisse
par J.-C. B.

jeux & casse-tête p. 50

par Claude Abitbol, Pierre Berloquin,
Marie Berrondo, Philippe Fassier,
Françoise Henrion, Jean Lacroix, Roger La Ferté,
Claude Magnard, Luc Mahler, Marco Meirovitz
et Louis Thépault

notre jeu inédit n° 21
la Campagne de Russie
règle du jeu
encart p. 62
p. 65 à 72
par Jean-Jacques Petit

cryptographie p. 76
par Jean-Jacques Bloch

les grands classiques p. 78
les échecs
le tarot
par Nicolas Giffard
par Xavier Bonpain
et Emmanuel Jeannin-Naltet

le Scrabble
le bridge
les dames
le backgammon
le go
par Benjamin Hannuna
par Freddy Salama
par Luc Guinard
par Donat Bernard
et Benjamin Hannuna
par Pierre Aroutcheff

post-scriptum au n° 20 p. 94

solutions p. 97

couverture : photo Miltos Toscas. Accessoires Le Printemps.

go: suprématie des amateurs

Du 14 au 18 février dernier se déroulait au Japon à Osaka le cinquième Championnat du monde amateur de go. Grande fête du go, ce Championnat se veut un tremplin promotionnel du jeu... Cette année, Pierre Aroutcheff, notre chroniqueur, classé troisième au Championnat de France, a eu le privilège de disputer ce Championnat. Et sa douzième place (sur 31 participants) représente une performance quasiment inespérée. A son retour en France, nous l'avons bombardé de questions ; voici en vrac, notre conversation sur le tournoi et sur le go en général.

Alors ces championnats du monde ?

Je peux les résumer en trois mots : Ma, Danek, Osaka. Le Chinois Ma, dix-huit ans, est donc champion cette année. Le Championnat du monde amateur est un tournoi annuel dont les débuts remontent à 1979 ; les Chinois ont gagné quatre fois et le Japonais Imamura a gagné la seconde édition en 1980.

Les Chinois ? N'est-ce pas surprenant ? Sont-ils plus forts que les Japonais ?

Les Chinois n'ont pas encore atteint le niveau des Japonais. S'ils gagnent régulièrement, c'est parce qu'il s'agit d'un tournoi d'amateurs.

Il y a donc des professionnels, des « pros »...

Oui, et c'est un véritable système. On compte environ cinq cents joueurs professionnels au Japon. C'est le « vrai » Go ; et le Go amateur que nous pratiquons, que je pratique, n'en est encore qu'une assez pâle copie.

Il y a plusieurs organisations de professionnels au Japon, dont l'histoire remonte au XVII^e siècle. La plus puissante siège à Tokyo : c'est la Nihon Ki In ; ses meilleurs joueurs qui se nomment Fujisawa, Cho Chi Kun, Otake, Kato détiennent les titres principaux — également disputés

annuellement — et sont les vedettes de l'actualité, y compris télévisée.

On devient professionnel très jeune. Vers dix-douze ans, quelquefois un peu plus tard, un enfant, dont les dispositions sont évidentes, peut devenir apprenti-Insei, chez un maître-Sensei. Il vit dans la maison du maître de Go, avec d'autres Insei et étudie le Go intensément. Un Insei ne peut devenir professionnel qu'à travers la compétition contre ses pairs, et la concurrence est très dure. Seuls quelques-uns sont sélectionnés chaque année. Ils ont généralement moins de vingt ans. C'est souvent l'âge auquel on apprend à jouer en Europe !

différence, c'est que les professionnels sont des salariés, appointés par leur Fédération et ne disputent des matches officiels que contre d'autres professionnels et dans le même pays. Il y a des systèmes professionnels au Japon, en Corée, et depuis peu en Chine, mais pas de compétitions internationales.

On espère, justement, avec l'apparition des professionnels chinois, que ces barrières tomberont bientôt. En ce qui concerne les niveaux, c'est un peu le méli-mélo. Les grades de 1-Dan à 9-Dan n'ont pas partout la même valeur. Si on prend comme référence les meilleurs pros, 9-Dan, la différence théorique d'une pierre



Ma (Chine, à droite) est champion du monde amateur. Ici, lors de la finale face à Miura (Japon).

Le titre de champion du monde amateur a-t-il alors une signification ?

Oui, tout de même. D'abord c'est le meilleur joueur, et de loin, qui a gagné, et c'est sans doute assez important pour lui ; il sera très certainement reconnu comme professionnel dès son retour en Chine. Il est actuellement officiellement 7-Dan, mais son niveau le place tout près des 9-Dan pros qui sévissent au Japon.

On s'y perd un peu entre amateurs et pros., 7-Dan, etc. Qu'est-ce que ça veut dire ?

En réalité, personne ne s'y retrouve vraiment. La vraie

de handicap correspond à un grade, un Dan. Les amateurs japonais, présents à Osaka, Imamura et Miura sont 7-Dan ; ce ne sont pas des mazettes. Ils sont plus forts que les néo-pros ; la différence n'est pas une différence de niveau, mais de statut.

Les amateurs sont quand même barrés au plus haut niveau... sauf les Chinois. Tous ceux qui raflent les titres de champion du monde sont au moins 8-Dan comme force réelle ; Ma en particulier donnerait probablement du fil à retordre à la plupart des 9-Dan. Comme il n'a que dix-huit ans, il paraît promis à un

chinois

bel avenir, s'il a la possibilité toutefois de se frotter régulièrement aux meilleurs pros japonais. On retrouve le problème précédent.

Revenons à la compétition elle-même. Quels ont été les faits marquants ?

Tout d'abord la prestation remarquable de Ma ; juste après, je dirai, la performance de Ronald Schlemper, qu'il a rencontré au 2^e tour et qu'il n'a battu que de 3 points et demi (voir la rubrique de go, pages 90-91). C'est la marge la plus étroite par laquelle il ait gagné. Le Hollandais, qui a vingt-deux ans, est le meilleur joueur européen ; il a été, un temps, Insei, mais n'a pas voulu devenir professionnel ; son jeu est marqué par cet apprentissage et ça le met au-dessus des autres Européens.

Pourtant, Schlemper n'est que 9^e... Le premier Européen, ou non-Asiatique, est le Tchèque Danek qui termine à la 6^e place...

Cela tient à la formule de la compétition. C'est un tournoi par élimination directe, et le tirage au sort est déterminant. Il y avait trente et un participants et vingt-neuf pays représentés dont seize Européens ; deux joueurs japonais et deux chinois, l'Allemand de l'Est et le Russe n'ayant pas pu venir. Malgré certaines améliorations apportées à la formule, elle est toujours aussi injuste et sera abandonnée. Dès l'année prochaine, le Championnat se jouera sur sept rondes, selon le système Suisse, et cela à la demande de la délégation européenne. La compétition y gagnera beaucoup en régularité et en intérêt. Dans la formule actuelle, de nombreux matches sont disproportionnés, et on ressent beaucoup trop d'incohérence dans les résultats.

Si on prend les cas les plus extrêmes, Tsang, le joueur de Hong-Kong, qui est un bon 6-Dan, est tombé sur Ma au premier tour ; il a été relégué dans la deuxième moitié du tableau. Certes il a gagné tou-

tes ses autres parties, mais finit 17^e avec 4 victoires sur 5 parties. En revanche, Parimbelu, l'Italien, n'est même pas 1-Dan. Il a été qualifié au premier tour par tirage au sort ; il n'y avait que 31 participants et par conséquent, une place vide à chaque tour. Il a ensuite perdu, tout à fait logiquement, toutes ses parties et s'est classé... 16^e.

C'est le cas extrême, évidemment, mais Schlemper n'a pas eu plus de chance puisqu'il est tombé sur Ma au deuxième tour : condamné à la 9^e place qu'il a obtenue sans trop de problèmes. Danek, dans les deux premiers tours a rencontré le Hongrois et le Néo-Zélandais, avant de tomber sur Ma, au troisième tour. Il a eu surtout le mérite de battre l'Anglais Barty, au 4^e tour et c'est ce qui lui a valu cette 6^e place. C'est par le miracle du tirage au sort, qu'il se retrouve premier des non-Asiatiques.

Etonnant, on retrouve des noms asiatiques dans certaines délégations. L'Américain, le Canadien, l'Australien s'appellent respectivement Choi, Kim et Hahn...

Oui ; cela porte à onze le nombre des joueurs d'origine asiatique, participants au tournoi. Ce sont, en général, des os un peu moins durs que ceux qui sont restés au pays. J'ai fait le calcul par curiosité. Si on prend les deux Chinois, les deux Japonais, le Coréen, et le joueur de Hong-Kong, le résultat de leurs confrontations avec les « non-Asiatiques » est assez sec : 12-0 en leur faveur. En ce qui concerne les trois autres, le score est de 11 à 4. Ce sont de forts joueurs, mais ils sont accessibles.

Tu as battu Hahn au premier tour. Il est 6-Dan et toi 3-Dan !

C'était un peu l'exploit du jour et j'en ai sauté de joie. Mais il ne faut rien exagérer. Hahn s'est expatrié en Australie il y a huit ans ; il n'a pas d'opposition là-bas et manque — encore plus que moi — de compétition. Il avait une meilleure position, mais il en a trop voulu ; pour une fois, je

n'ai pas laissé échapper la chance qu'il m'a offerte ; malgré tout le respect que je lui dois, il ne m'a pas paru jouer comme un 6-Dan véritable.

Comment cela s'est-il passé ensuite ?

Cette première partie était la plus importante ; celle qui risquait de m'ouvrir toutes grandes les portes infernales du tableau des perdants. Ensuite, j'ai rencontré Kim, (de Corée), 6-Dan ; il ne m'a pas loupé comme tous les Européens qu'il a tranquillement écrasés. La fourchette s'est donc resserrée entre la 9^e et la 16^e place ; j'ai fini 12^e, ce n'est pas mal quand même !

Kim a été le héros malheureux du seul incident qui ait marqué ces championnats. Il a perdu au temps la seule partie sérieuse — contre le Japonais Mivra — qu'il ait eue à disputer. Au go, quand le temps est écoulé et que le drapeau tombe, un joueur a encore droit à une minute par coup ; on appelle ça le Byo-Yomi. Le compte, fatidique, est égrené par un chronomètreur ; le règlement stipulait qu'il le ferait en japonais ; c'est un petit désavantage. Kim était profondément absorbé, et fut aussi surpris que consterné quand on lui a signifié que le compte étant terminé, il avait perdu au temps. Il n'y a pas eu vraiment d'injustice, mais

un certain malaise, d'autant que son adversaire était japonais.

Et Osaka ?

C'est la première fois que le Championnat n'avait pas lieu à Tokyo. Il existe une très forte organisation professionnelle à Osaka, la Kansai Ki In. Néanmoins c'est la Fédération de Tokyo qui avait, avec la Japan Air Lines, parrainé le tournoi. L'an prochain, le Championnat retourne à Tokyo ; mais les demandes en faveur d'une certaine décentralisation se sont faites plus pressantes.

La Fédération internationale de Go n'est pour l'instant qu'une émanation de la Nihon Ki In. Pour qu'une décentralisation, à laquelle les Japonais ne sont d'ailleurs en principe pas opposés, puisse être réelle, il faudrait qu'un pays puisse supporter les charges d'une telle organisation : environ deux millions de francs, répartis entre la Jal et la Nihon Ki In pour l'édition d'Osaka ; avions et hôtel d'un côté, organisation matérielle et personnel de l'autre. La Corée est sur les rangs, peut-être pour dans deux ans, quant à l'Europe et l'Amérique... c'est un autre problème ! Et puis, en fait, pour la plupart des joueurs de go, le voyage au Japon, n'est-il pas ce qu'on peut leur offrir de mieux ?

• Le Kisei est le tournoi annuel le plus richement doté (environ 80 millions de centimes au vainqueur) disputé par les professionnels du go au Japon. Shuko Fujisawa qui détenait le titre s'est fait battre à la dernière partie d'un point et demi par Cho. Ce jeune Coréen de vingt-cinq ans, Cho Chi Kun, est maintenant détenteur des trois titres les plus prestigieux au go : Kisei, Meijin, Honinbo.

• A Nantes, du 21 au 23 mai, tournoi dont le premier prix est un voyage au Japon (offert par Distours et Sivéa). S'inscrire très vite auprès de Maria Hirano, 1, rue Belle-Image, 44000 Nantes. Tél. : (40) 48.74.09 ou 89.65.89.

• La finale du championnat du France qui se déroulera entre André Moussa et Pierre Colmez à Nice du 19 au 20 juin. Parallèlement s'organisera un open. Dominique Thillaud, villa Maryse, 1, rue Jacques Bounin, 06100 Nice.

• Que faire cet été ? Eh bien, jouer au go ? Grâce au stage d'été, pour débutants et confirmés, organisé par le club de Grenoble. Bernard Salignon, 2, allée des Saules, 38240 Meylan, tél. : (76) 90.32.76.

• Essayez aussi l'étranger. Le 27^e Congrès européen se déroule à Edimbourg (Ecosse) du 23 juillet au 6 août. Stuart Dowsy, 18 A, Parkhill Road, Londres NW3 2 YN (Grande-Bretagne).

SCOTLAND YARD

Ravensbürger
matériel :

- un plateau de jeu en carton fort, représentant le plan de Londres avec ses lignes d'autobus, de métro et les trajets empruntés par les taxis ;
- 125 tickets en carton épais (54 taxi, 43 bus, 23 métro et 5 noirs) ;
- 2 cartes « coup double » ;
- 18 cartes de « départ » ;
- un tableau de parcours en plastique, muni d'un couvercle présentant des fenêtres. L'un des joueurs y glissera une feuille de papier sur laquelle il marquera sa route ;
- 6 pions.

le jeu :

tous les joueurs tenant le rôle de détectives se coalisent pour retrouver un fugitif, « Mister X », rôle tenu par un seul des joueurs. Il y a à la fois

coopération et compétition entre les détectives, puisqu'il s'agit de cerner le fuyard (action collective), mais aussi, d'être le premier à le rencontrer (but individuel).

D'un commun accord ou par tirage au sort, les joueurs décident qui tiendra le rôle de « Mister X ». Celui-ci dispose du pion transparent et du tableau de parcours, dans lequel il glisse une feuille de papier. Il reçoit en outre autant de tickets noirs qu'il y a de détectives dans le jeu, 4 tickets taxi, 3 bus, 3 métro et deux cartes « coup double ». Les détectives reçoivent chacun un pion de couleur, 10 tickets taxi, 8 bus, 4 métro. Les cartes « départ » sont

mélangées faces cachées et chaque joueur en tire une au hasard. Le numéro de la carte indique le numéro du point de départ de chaque détective sur le plan de jeu. En effet, chaque arrêt de bus, de métro ou de carrefour pour les taxis est repéré à l'aide d'un nombre. Tous les joueurs posent leurs pions, sauf « Mister X », qui se contente de garder le ticket de départ.

Le tour de chaque joueur correspond à un déplacement du pion qui le représente, du point numéroté où il se trouve vers un point adjacent. Le joueur choisit son mode de transport en fonction de la distance qu'il désire parcourir et de la direction qu'il estime

devoir emprunter pour se rapprocher du fuyard. Pour cela, il fait une dépense : celle d'un ticket correspondant au moyen de transport choisi : taxi, bus ou métro. Il existe des « correspondances » : certains points numérotés permettent de changer de moyen de transport. D'autres ne permettent que de poursuivre son chemin avec le même mode de déplacement. « Mister X » est le premier à effectuer un déplacement. Celui-ci restera secret. Pour permettre un contrôle ultérieur, le joueur qui tient le rôle du fuyard note sur son tableau de parcours le numéro de l'arrêt où le conduit l'usage de son ticket,

échos échos échos

Un oscar pour le jeu... scientifique

À la fin de l'année 1985, s'ouvrira le Musée national des sciences, des techniques, et des industries de La Villette. Ce centre se veut être un haut-lieu de rencontre de l'industrie, de la science de la technique... et du public.

Ainsi donc, le public, outre la découverte de ce musée, pourra acquérir dans les boutiques de la salle d'accueil objets, livres, jouets et jeux... scientifiques et techniques. Jeux ?... Tiens, tiens ?

L'Etablissement public du parc de la Villette organise, dans ce but commercial, un concours de nouveaux jeux et jouets à caractère scientifique et technique ; et décernera à cette occasion une distinction appelée « Oscar La Villette du jeu et du jouet à caractère scientifique et technique ».

Mais, hélas, ce concours est ouvert et réservé aux seuls fabricants. Et ce jeu/jouet devra être fabriqué en France à partir d'un brevet ou d'une licence française...

On nous a laissé entendre que

peut-être, l'an prochain, les inventeurs indépendants pourraient participer à cet « Oscar La Villette ». Mais d'ici là, vous ne pouvez, inventeurs, que réfléchir sur les thèmes « illustrables ». Les voici : l'astronomie, l'espace, la terre, le corps humain, la structure et le traitement de la matière, l'énergie, l'atmosphère, la biosphère, le cerveau, les mathématiques, l'informatique, la communication, le son, la lumière etc.

Sinon, vous pouvez toujours tenter votre chance auprès des fabricants eux-mêmes, en leur proposant votre projet pour qu'ils le présentent à leur tour au concours !...

Un dossier doit être remis avant le 30 septembre 83 au Etablissement public du Parc de la Villette. Les résultats seront proclamés fin novembre. (Etablissement public du parc de La Villette, Mission du Musée national des sciences, des techniques et des industries, département liaisons extérieures, 211, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.)

Championnats de France...

... de Scrabble

• par paires, à Niort, les 11 et 12 juin. Après épreuves éliminatoires.

• des non-classés, à Lyon, le 19 juin. Rencontre des « meilleurs » de la journée du Scrabble de janvier.

• individuel, à Thionville, les 10 et 11 septembre. Un open est organisé en parallèle. C'est la même partie qui sera jouée en open et en championnat.

• Interclubs de première division, à Paris, les 15 et 16 octobre.

Le championnat du monde se déroulera, lui, du 29 octobre au 1^{er} novembre à Grenoble. (Fédération française de Scrabble, 137, rue des Pyrénées, 75020 Paris).

... de dames

Du 15 au 29 août prochain à la Chapelle d'Armentières (dans la banlieue de Lille) se déroulera le prochain championnat de France. Il se passera en treize rondes pour les classés. Un open est également prévu pour les non-classés (à condition d'être licenciés à la Fédération). On peut s'inscrire,

jusqu'à fin mai pour l'open, et fin juin pour les classés, auprès de Georges Blanchet 21, rue Léon-Beauchamps, 59530 La Chapelle d'Armentières.

... d'échecs

Le 57^e championnat de France se déroulera du 12 au 28 août prochain à Belfort. Pour la première fois, il comportera six tournois ; le national 1, le national 2, l'accession départementale, l'accession ligue, l'accession classique, l'open. Un championnat Blitz open sur onze parties de cinq minutes est également prévu. L'open ne commencera que le 17 août.

Durant cette même période, du 12 au 28 août, se tiendra au même endroit le 22^e championnat du monde junior, où l'on attend la présence de plus d'une soixantaine de pays. Un tournoi à suivre avec beaucoup d'attention ! En outre, des manifestations culturelles, sportives, des expositions, et des excursions sont prévues.

Joindre pour toute information et inscription : Henri Bonjour, championnat de France d'échecs, 23, rue de Ferrette, 90000 Belfort.

joué pour vous...

quel que soit son moyen de transport. Il recouvre le nombre qu'il a inscrit à l'aide de son ticket, si bien que les autres joueurs ont connaissance du moyen de locomotion qu'il utilise, mais pas de la direction empruntée, ni du point de départ de ce déplacement. Ils ne peuvent que formuler des hypothèses... Après ses 3^e, 8^e, 13^e et 18^e coups, le fugitif doit se montrer : il pose son pion sur le point où il se trouve alors.

Le jeu prend fin de plusieurs manières : quand l'un des détectives parvient sur la case où se trouve « Mister X », celui-ci doit le dire et il perd la partie ; quand plus un détective ne peut effectuer de déplacement : c'est notamment le cas quand tous les tickets « moyen de transport » sont épuisés. Alors le fugitif gagne. Au 22^e tour de jeu, les détectives n'auront plus de toute manière de tickets.

Le fugitif a plus d'un tour dans son sac : les tickets noirs lui permettent de franchir la Tamise en bateau, ce que ne peuvent pas faire les détectives. Il peut également faire usage de ses cartes coup double et jouer deux fois.

commentaire :

Scotland Yard est un excellent jeu de déduction, topologique, et entre les joueurs-détectives, de coopération-compétition. Ces quelques critères fournissent déjà en

soi de bons arguments pour un jeu. Les détectives devront déployer un minimum d'esprit d'équipe s'ils veulent prendre cerne le fugitif ; chacun devra savoir « se placer » sur le terrain pour être celui qui mettra la main au collet du fuyard. Les jeux où la coopération intervient sont rares et il faut saluer celui-ci.

De plus, le jeu a été conçu avec une réelle minutie. Il est en effet toujours difficile de simuler des déplacements « invisibles » sur le terrain. L'idée de faire usage d'un tableau de déplacement, sur lequel prennent place les tickets du fugitif est particulièrement astucieux. Les pions eux-mêmes ont été pensés avec soin : leur base transparente permet de savoir, sans les soulever, s'il est ou non possible de changer de moyen de transport. Les jeux Ravensburger, comme nous l'avons souvent mentionné, sont présentés avec un soin que le consommateur a toutes les raisons d'apprécier ; solidité, finition et esthétique sont une nouvelle fois au rendez-vous.

en bref :

type de jeu : stratégique et tactique ;
nombre de joueurs : 3 à 6 ;
présentation : 9/10 ;
clarté des règles : 9/10 ;
originalité : 8/10 ;
nous aimons : ♥♥♥♥♥
passionnément.

CONTINUO

Hiron games

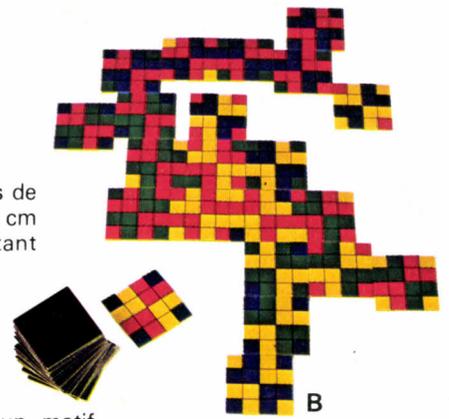
matériel : 42 carrés de carton fort, de 5,35 cm de côté, présentant chacun 16 cases de couleurs. Les deux ou trois couleurs présentes sur chaque carré sont réparties de manière à former un motif décoratif identique ; mais toutes les cartes sont différentes par combinaison des quatre couleurs.

le jeu :

les 42 cartes sont mélangées puis posées à portée de main des joueurs, faces cachées. La première du paquet est retournée et placée entre les joueurs. Celui des joueurs que le sort a désigné pour commencer prend une nouvelle carte sur le paquet et tente de faire coïncider les deux cartes : elles peuvent être placées l'une contre l'autre par correspondance de couleur. Une ou plusieurs cases de la bordure de celle qui est posée possède la ou les mêmes couleurs que celle qui va être posée. Il suffit que deux cases soient de même couleur pour que la pose soit autorisée et il n'est pas nécessaire que les deux cartes une fois juxtaposées forment un rectangle.

Le joueur qui a posé sa carte compte les points qu'il a acquis : il marque autant de points que les chemins de couleur comptent de cases. Exemple : sur notre photo, la pose de la carte B rapporte 10 points au joueur qui l'a posée. On dénombre 6 points pour les cases du chemin jaune, et 4 pour le chemin bleu.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend une carte, la pose à côté d'une carte déjà posée et totalise les points réalisés. La partie se continue ainsi jusqu'à épuisement du paquet. Quand un joueur vient de poser, il ne compte que les chemins de couleur qui ont été agrandis par la pose de sa carte. Par exemple, si un chemin comporte



déjà 12 cases et que la pose d'une carte l'allonge de deux, le joueur bénéficie au total de 14 points.

commentaire :

la partie à deux n'est pas à proprement parler le lieu d'une profonde stratégie. Les joueurs doivent surtout soutenir une forte attention pour trouver le meilleur endroit où poser la carte que le sort leur a donnée. A nombre de points égaux, le joueur doit bien sûr choisir le lieu de pose qui gênera le plus possible le coup de son adversaire. C'est dire que le jeu, pour agréable qu'il soit, reste éminemment tactique et ne donne pas lieu à rebondissements.

Continuo est un jeu simple, s'adressant à tous les âges (de 5 à 105 ans, comme l'annonce la boîte qui renferme les cartes). Beaucoup plus intéressant est le jeu en solitaire. Le jeu consiste alors, en choisissant les cartes, à réaliser le plus grand nombre de points. C'est une tâche difficile mais de nature à passionner les amateurs de jeux de combinaison. Il est d'ores et déjà prévu que des concours soient organisés sur le mode du jeu en solitaire. La prochaine édition du jeu devrait faire figurer au dos des cartes un numéro permettant un repérage plus aisé.

en bref :

type de jeu : tactique et hasard ;
nombre de joueurs : 1 à 5 ;
présentation : 9/10 ;
clarté des règles : 8/10 ;
originalité : 6/10 ;
nous aimons : ♥
un peu.



échos échos échos échos

Résultats de tournois : de dames...

Du 21 mars au 27 mars, s'est tenu à Issy-les-Moulineaux, le premier tournoi international de Paris. De très forts joueurs français et étrangers s'étaient déplacés ; en tout, une quarantaine de joueurs. Guinard causa une agréable surprise en battant au 5^e et 6^e rondes les deux favoris, Hermelink et Stokkel, et remporta finalement ce premier tournoi international, avec onze points, devançant d'un point Kouperman (Etats-Unis, six fois champion du monde), suivi de Ruesink, Palmer, Stokkel, Hermelink, Ladage (tous des

Pays-Bas) et Delhom (France).

Souhaitons longue vie à ce tournoi international de Paris, qui nous a offert dès la première édition de fortes émotions...

d'échecs

Deux open « classiques » se sont déroulés en avril :

- à Alès du 31 mars au 4 avril. Le tournoi rassemblait trois cent-vingt joueurs dont 3 GMI et 10 MI. 1^{er}, le grand maître yougoslave, Vukic avec 7,5 points sur 8 ; 2^e ex. Giffard (MI France) et Govedarica (MI Yougoslavie) avec 7 pts.

- Au Cap d'Agde du 5 au 10

avril. Ce tournoi n'avait réuni, lui, « que » quatre-vingt-dix-sept joueurs dont un GMI et quatre MI. La première place fut partagée par Basigic (Yougoslavie), Giffard, Kouatly, et Jean-Louis Roos (tous trois de France) avec 6 points sur 7.

Le tarot

La Fédération française de tarot publie dans le numéro 25 de Tarot Infos, numéro spécial, la liste des clubs affiliés à la fédération pour la saison 82/83. Toute la France est passée au peigne fin, et avec quelques adresses à l'étranger. Il est gratuit. (4, cours de Verdun, 69002 Lyon).

Champions de moins de dix-huit ans...

- au Scrabble, le champion de France scolaire, deuxième édition, s'est déroulé le 9 avril à Haguenau. Il était organisé par le Comité régional d'Alsace, avec la collaboration de la fédération. Succès énorme : cent trente participants répartis en quatre catégories.

Ce championnat se disputait en duplicate en deux parties. Les mêmes tirages étaient joués par les quatre groupes. Le maximum cumulé des deux parties était 1656 points.

Voici les résultats :

- juniors (16/18 ans) ; 1^{er} Philippe Bellosta de Biarritz, avec 1512 pts ; 2^e Agnès Brelle, de Grenoble, avec 1467 pts.

- cadets (14/16 ans) ; 1^{er} Jean-François Lachaud de Dunkerque avec 1569 pts (mieux que le premier junior !); 2^e Nicolas Parvau des Ullis, avec 1489 pts.

- Benjamins (12/14 ans), catégorie la plus représentée : 1^{er} Dominique Marini de Freyming Merlebach, avec 1486 pts ; 2^e Sonia Gruchot de Volmorange-les-Mines, avec 1366 pts ;

- Poussins (moins de douze ans) : 1^{er} Aurélien Delaruelle, de Ferrières-en-Bray avec

1271 pts ; 2^e Vivien Aribat de Cenon, avec 1241 pts.

- Aux dames, le championnat de France cadets et juniors s'est organisé du 5 au 10 avril à Issy-les-Moulineaux. Ce n'est que depuis quatre ans, que la Fédération française du jeu de Dames organise régulièrement ce championnat.

Cette année, la compétition a duré un peu moins d'une semaine, à raison de deux parties par jour. Ce rythme très soutenu a nuï à la qualité des parties, chez les cadets notamment.

Les juniors démontrèrent un niveau plus honorable et relativement homogène, à part

deux ou trois joueurs qui visiblement n'avaient pas leur place dans un championnat de France, même juniors !

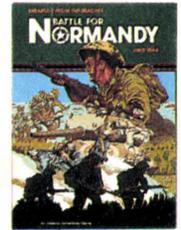
Voyons le palmarès : chez les cadets, le championnat fut dominé par Delmotte, de Bondues, mais il fut coiffé sur le poteau par le parisien David Cussac pour la première place. A la troisième place on trouve Bonniort de Rochefort. (Signalons que cette ville a établi une campagne auprès des jeunes en faveur du jeu de Dames).

En juniors, le titre a été remporté par Beyaert de Lille avec 15 points, suivi de Michel de Noisy-le-Sec, 14 pts devant Henri Redondo, Bader et Bonnavé, 13 pts.

David Cussac (Paris), champion de dame cadets, 1983.



photo M. Maraninchi



BATTLE FOR NORMANDY

(Attactix)

Le thème est celui du débarquement de Normandie et des huit premiers jours de bataille qui lui succédèrent. Ses règles sont celles de tout bon wargame classique. En ce qui concerne la manœuvre des unités et les effets du terrain, un système de résolution des combats original est proposé : au lieu du traditionnel rapport de force entre une et plusieurs unités, c'est le seul jet d'un dé, auquel est ajoutée la différence entre le potentiel de combat de l'attaquant et celui du défenseur (modifié selon les effets du terrain), qui détermine le résultat d'une bataille.

Les pions de *Battle For Normandy* ne sont pas illustrés du traditionnel code O.T.A.N. Ils représentent des silhouettes de troupes (fantassins, blindés, troupes motorisées, troupes de reconnaissance, etc.).

Dans sa version la plus dépouillée, le jeu simule déjà très bien ce que furent les premières semaines de la bataille de Normandie. Le joueur allié éprouve beaucoup de difficultés à établir une tête de pont solide sur le continent, tandis que les forces allemandes sont handicapées dans leurs tentatives de regroupement et de contre-attaque par la supériorité aérienne ennemie.

Les conditions de victoire sont très simples : le joueur allié doit réunir au moins 16 points en capturant certaines villes importantes telles que Cherbourg, Caen ou St Lô ; le joueur allemand doit bien sûr l'en empêcher.

La partie est équilibrée, et les règles optionnelles fournies permettront de favoriser tel ou tel camp en fonction de l'expérience des joueurs. La

wargames et jeux de rôle

règle concernant l'appui naval, par exemple, favorise le joueur allié ; alors que celle prévoyant le redéploiement de la garnison des Iles Anglo-Normandes sur le continent,

teurs ont parfaitement réussi à concilier rapidité, jouabilité et réalisme. Enfin signalons pour ceux qui ne voudraient pas se jeter tout de suite dans les neuf tours que comporte

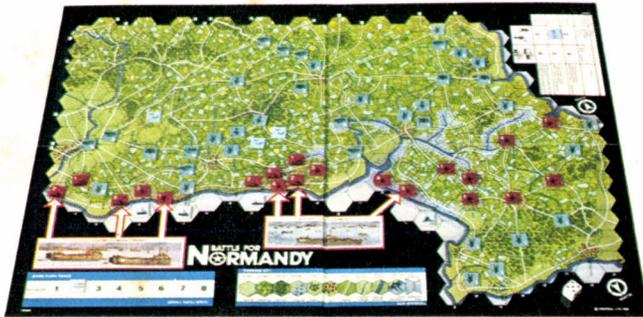
toute chance de victoire. Les règles sont d'une brièveté assez exceptionnelle : vous pouvez commencer une partie après avoir lu les trois premières pages du livret !

Victory At Waterloo est aussi très bien présenté : toutes les informations nécessaires au bon déroulement de la partie ont été rassemblées sur la carte.

Ce jeu est donc tout à fait accessible aux débutants. Après avoir disputé plusieurs parties en utilisant les règles de base, ils pourront épicer le jeu de différentes règles

optionnelles. *Victory At Waterloo* est un bon « petit » jeu qui vous permettra de revivre la dernière page de l'épopée napoléonienne dans une présentation agréable...

- Nous avons reçu ces jeux avec des règles en anglais. Nous ne pouvons bien sûr pas préjuger de la qualité des traductions françaises qui devraient être disponibles au moment de notre parution. Exigez-les ! Notons à ce propos, que l'application de plus en plus stricte de la législation en vigueur conduira les importateurs à fournir, avec chaque jeu, une règle en français. Ce dont nous ne pouvons que nous féliciter.



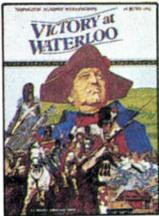
fournit un supplément de troupes fraîches au joueur allemand.

Battle For Normandy est avant tout un jeu à conseiller aux débutants qui voudraient « tâter » d'une campagne contemporaine. Ses inven-

teurs ont parfaitement réussi à concilier rapidité, jouabilité et réalisme. Enfin signalons pour ceux qui ne voudraient pas se jeter tout de suite dans les neuf tours que comporte

VICTORY AT WATERLOO

(Attactix)

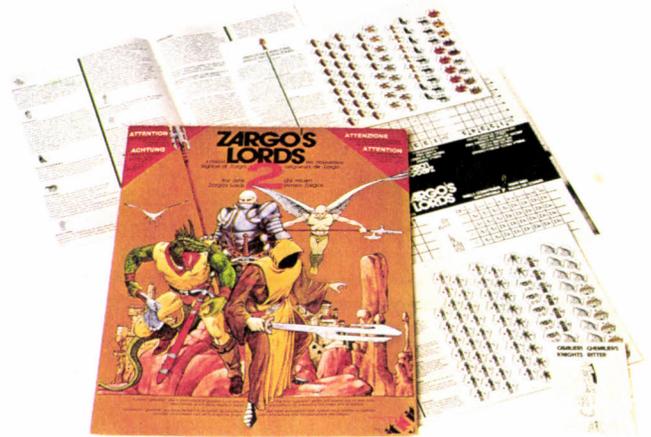


Changeons de lieu et d'époque avec ce second jeu publié par Attactix. Nous nous retrouvons dans les plaines de Belgique, le 18 juin 1815. Les règles sont très simples, la séquence des mouvements et des combats classique.

Les deux niveaux de victoire

que peuvent remporter les armées françaises et coalisées (Anglais et Prussiens) dépendent de l'état du moral de l'armée ennemie. Ce moral pouvant varier en fonction des pertes subies et du terrain perdu ou gagné.

Le joueur français éprouve toujours autant de mal à gagner la bataille : la position anglaise est très forte, bien protégée par les bastions que représentent les fermes fortifiées de Hougomont et de la Haye Sainte. Néanmoins, avec un peu de chance, et beaucoup d'habileté tactique, les apprentis Napoléon peuvent espérer battre Wellington, avant que l'arrivée de Blücher ne compromette



ZARGO'S LORDS 2

(International Team)

Nous avons annoncé dans le précédent numéro qu'il devait sortir en septembre ; erreur, le voici déjà !

Trois ans après la première édition de *Zargo's Lords*, International Team propose une extension du jeu de base : deux peuples nouveaux se substituent à ceux qui hantaient la boîte de base (cette boîte est nécessaire pour utiliser l'extension présentée ici). L'extension se présente sous la forme d'une pochette de jeu — format 27 x 34 cm — contenant les tableaux des tirs (flammes, visions, combats, filets). Au total, 156 pions de forme hexagonale magnifiquement présentés. Parmi les nouveaux pions, on remarque tout particulièrement les ama-

zones, détentrices du pouvoir ; les rétiaires et les femmes-panthères.

Championnat de France de wargames (suite)

Il est encore temps de participer au Championnat de France de wargames, qui ne prendra fin qu'après les grandes vacances. Contactez Bruno Dejoux, F.F.J.S.S.T.H. 75, rue de Crozatier, 75012 Paris.

Pour inventeurs-wargameurs

Pour les inventeurs de wargames ou autres jeux de simulation, voici une aide précieuse : des feuilles à quadrillage hexagonale, grand format. Vendu en bloc de vingt-cinq feuilles, 43 x 31,5 cm. 31 F chez Jeux Descartes.

dans la bibliothèque du stratège

Ces derniers mois ont vu une jolie floraison d'ouvrages consacrés aux jeux de réflexion. Certains venaient combler d'évidentes lacunes, d'autres semblent bien superflus. Nous avons donc demandé à nos chroniqueurs spécialistes de faire le point de la bibliographie récente pour « leur » jeu. Voici pour commencer, la sélection de Benjamin Hannuna pour le Scrabble, et de Xavier Bonpain pour le Tarot.

LE SCRABBLE :

De toute évidence, le « must » (mot nouveau 1983) du scrabbleur est le seul dictionnaire de référence admis par la Fédération : le *Petit Larousse Illustré*. Pourtant, il ne suffit pas à lui seul à combler les exigences des joueurs, et cela pour plusieurs raisons : d'abord, le *P.L.I.* (comme l'appelle les initiés) est souvent peu clair sur les problèmes de verbes ; ainsi la Fédération a dû adjoindre un deuxième ouvrage officiel de référence : le *Dictionnaire des 12 000 verbes de Bescherelle* (Ed. Hatier), qui fait donc autorité pour les problèmes de conjugaison.

D'autre part, le *P.L.I.* est un ouvrage assez indigeste (45 000 mots, pas tous utiles au Scrabble...) et même la connaissance exhaustive de tout le vocabulaire qu'il contient ne suffirait pas à faire de vous un bon scrabbleur : il ne suffit pas de connaître les mots pour les voir, et de les voir pour les placer judicieusement. D'où l'utilité des ouvrages évoqués ci-dessous...

Une remarque importante s'impose : la refonte en profondeur du *P.L.I.* en 1981 a rendu caducs tous les ouvrages antérieurs ; nous ne parlerons donc ici que des livres parus au cours des trois dernières années. Ceux-ci se divisent en deux catégories : les dictionnaires de Scrabble, et les ouvrages d'initiation et de perfectionnement.

Les dictionnaires

Ils contiennent les mots du *P.L.I.* classés par ordre alpha-

bétique de tirage ; par exemple, CHANTER se trouve à l'entrée ACEHNRT. Ce ne sont pas des livres sur la technique du Scrabble, mais des ouvrages de consultation auxquels on se reporte pour vérifier toutes les solutions qu'offre un tirage donné.

• *Le Larousse du Scrabble*, de Michel Pialat (Ed. Larousse, 1982). Il classe tous les mots de 2 à 8 lettres par ordre alphabétique de tirage ; pratiquement exhaustif et fiable de cette ampleur, le *Larousse du Scrabble* contient aussi un glossaire qui statue de manière extrêmement précise et documentée sur tous les cas litigieux.

• *Le dictionnaire Marabout du Scrabble* (2 volumes) de Paul Levart (Ed. Marabout) et le *Grand dictionnaire du Scrabbleur* de Michel Pialat (Ed. Larousse). Nous regroupons sous la même rubrique ces deux ouvrages qui, parus à un mois d'intervalle et vendus au même prix, recèlent exactement le même contenu. Ils contiennent tous les tirages de 7 lettres et, pour chaque tirage, tous les mots possibles par adjonction d'une 8^e lettre ; ce qui permet de vérifier toutes les possibilités de Scrabble en 7 ou 8 lettres avec un tirage donné.

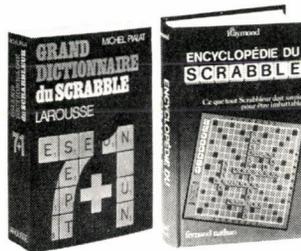
Les deux livres sont au niveau de la réputation de leurs auteurs : Michel Pialat (champion de Scrabble et finaliste des Chiffres et des Lettres) et Paul Levart (3^e du championnat du monde 1981) présentent un ouvrage parfait au point de vue technique et facile à consulter ; en bref, un outil indispensable...

Les ouvrages d'initiation et de perfectionnement

• *Les clés du Scrabble* de P.A. Sigal et Michel Raineri (Ed. du Rocher). Il s'agit certainement du meilleur livre d'initiation paru à ce jour ; grâce à une pédagogie remarquable étayée par une méthodologie précise, le débutant est guidé sans effort vers le niveau supérieur. La deuxième partie de l'ouvrage,

consacrée au perfectionnement, est tout aussi intéressante, mais peut-être un peu succincte pour satisfaire pleinement le joueur chevronné.

• *Le guide Marabout du Scrabble* de Michel Charlemagne (nouvelle édition 1982) (Ed. Marabout). Pour un format et un prix réduit, ce guide présente tout ce dont a besoin le joueur désireux d'enrichir intelligemment son vocabulaire, sans pour autant devoir avaler tout le *P.L.I.* : une première partie technique à l'usage des débutants, 200 pages comprenant tous les mots difficiles ou rares utiles au Scrabble (accompagnés à chaque fois d'un rappel du sens et des anagrammes éventuelles) et, pour finir, des



listes pour certaines finales délicates : un livre nécessaire pour qui désire aborder la compétition...

• *L'Encyclopédie du Scrabble* de Raymond (Ed. Nathan). Un travail impressionnant (800 pages) effectué par un auteur qui a cherché à traiter tous les aspects du Scrabble, principalement sous forme de listes très utiles : rallonges par une ou plusieurs lettres, mots regroupés par finales, avec lettres chères, regroupés par thèmes, etc.

Quelques erreurs aussi, malheureusement ; mais le Scrabbleur, par définition intelligent, corrigera de lui-même... L'auteur, de plus, nous promet pour bientôt, une réédition débarrassée de ces quelques scories...

• *Les cahiers du Scrabble* de Hippile et B. Hannuna (9 volumes), édité par les auteurs : 37, bd du Temple, 75003 Paris. De l'avis des spécialis-

tes, c'est probablement l'ouvrage le plus complet existant sur le Scrabble. En 9 fascicules (8 parus actuellement), les auteurs examinent le vocabulaire lettre par lettre, donnant à chaque fois les mots utiles accompagnés de leur signification et des anagrammes éventuelles, les rajouts en une lettre, les rallonges, les pièges du *P.L.I.* et les moyens de les déjouer, des exercices, etc. Cet ouvrage s'adresse cependant plutôt aux joueurs déjà chevronnés qu'aux débutants, que sa complexité pourrait rebuter.

• *Le Scrabble* de Michel Charlemagne (Ed. Hatier). Cet ouvrage, à la présentation claire et aérée, s'adresse avant tout aux débutants avec sa partie technique et son vocabulaire des lettres chères ; mais il pourra également être apprécié des joueurs de compétition pour les 30 parties inédites qu'il présente.

• *Découvrez et maîtrisez le Scrabble* de Didier Clerc (Ed. Favre). Ouvrage très sérieux écrit par l'un des meilleurs joueurs français, mais dont le titre ne donne pas une idée exacte du contenu ; en effet, ce livre ne s'adresse pas aux débutants : la partie « initiation » couvre moins de 10 pages sur un total d'environ 300 ; tout le reste étant consacré à des listes (d'ailleurs bien faites) de mots avec lettres chères, de verbes et de mots groupés par finales, dont on pourrait peut-être déplorer qu'elles ne s'accompagnent d'aucun conseil ou explication...

LE TAROT :

Il aura fallu attendre 1983 pour que les amateurs de tarot puissent trouver des ouvrages vraiment sérieux et complets !

Le label apporté par la Fédération française de tarot et la personnalité des auteurs sont des garanties de la valeur des deux récents ouvrages. Ils seront utiles, tant au débutant désireux d'apprendre qu'au joueur chevronné.

• *Le jeu de tarot*, de Noël Chavey (Ed. Hatier, dans la collection Loisirs & Jeux). Ecrit par un joueur de compé-

marseille: le 1^{er} salon des jeux

tion, professeur de son état, il a le grand mérite d'étudier très à fond les différents points du jeu de la carte, en attaque comme en défense, avec des exemples complets, permettant de rejouer la donne carte par carte. De nombreux exercices permettent au lecteur de contrôler à chaque instant ses connaissances sur le chapitre.

A remarquer des tableaux de probabilités ; on saura ainsi qu'avec Roi-Dame sixièmes dans une couleur, une fois le Roi passé, il reste une chance sur deux pour que la Dame passe sans être coupée.



• *Le tarot moderne*, par Jeannin-Naltet et Martine Garrivet (Ed. du Rocher, dans la collection *Jeux & Stratégie*). Certainement l'ouvrage le plus complet sur le tarot actuel. Mon confrère de la rubrique de *J & S*, Emmanuel Jeannin-Naltet, rédacteur de tous les documents techniques de la Fédération française de tarot, s'est associé à Martine Garrivet, championne de France, pour présenter un éventail de tout ce qui concerne le tarot de compétition. Deux auteurs qui connaissent le tarot parfaitement, aussi bien pour le jeu proprement dit que pour l'ambiance et l'organisation. Un ouvrage qui permettra aux néophytes de s'initier et aux joueurs déjà confirmés de faire de passionnantes découvertes.

Deux idées originales sont particulièrement intéressantes : la mise en garde contre certaines idées reçues, qui bafouent souvent la technique et, pour la première fois dans un livre sur le tarot, un exposé clair sur les règles de signalisation en Défense. A remarquer aussi une présentation assez complète de la compétition et des championnats et de nombreuses données commentées.

C'est à Marseille que l'on doit « notre » premier salon. Cela s'est déroulé dans le cadre de sa foire de printemps, du 18 au 28 mars dernier. Durant ces dix jours, quelque cent mille personnes ont déambulé à travers la trentaine de stands du salon.

Côté fédérations, bonne participation : à part celle de dames et celle des jeux de simulation, elles étaient toutes présentes, du go aux échecs, en passant par le tarot. Chacune d'elles proposait sur son stand, bibliothèque, renseignements pratiques et animations permanentes. Le bridge par exemple avait organisé une initiation, méthode mini-bridge, animée par des moniteurs de la fédération ; un jeu-concours : sur un Pet Commodore, on répondait à un problème posé et l'ordinateur gérait les réponses ; et enfin le 29^e tournoi international de Marseille, avec la présence de l'équipe championne du monde.

Sur le stand du Scrabble, une grille géante permettait au public de suivre une partie, et éventuellement se joindre aux autres joueurs. En un mot, les fédérations avaient joué le jeu, avides de présenter au public leurs activités et heureuses de trouver de nombreux adeptes...

Côté éditeurs, le tableau fut moins rose. Seul Nathan, avec toute sa gamme, avait fait le voyage ; Ceji et MB ne présentaient qu'une partie de leurs produits, des seuls jeux électroniques d'ailleurs. Les autres... avaient laissé le soin aux détaillants locaux de les représenter.

Et les wargames et les jeux de rôle me direz-vous ? Rien ou presque puisque seuls les produits diffusés par France Double R étaient présentés ; mais, aucune démonstration n'était prévue, que se soit pour *D & D*, présenté ici en français, que pour *Mai 68*... Parmi tous les stands, un, petit, attira mon attention ; celui de Gilles Pontonnier. Psychologue, inventeur de jeux (il en a huit de prêts dans

ses cartons), il désire par une nouvelle approche du jeu et de la distribution, « injecter du sang neuf dans la profession »... Ses jeux (deux sortiront courant mai, mais nous en reparlerons) ont des thèmes et buts éducatifs : sur la justice *Justicopoli*, sur la création d'entreprise *Econopoli*, etc. Refusant les contraintes d'un éditeur de jeu, il édite lui-même ses jeux, et ira de même en faire la distribution auprès des 6 200 distributeurs de jeux et jouets en France. Une gageure ? Peut-être ! Souhaitons lui tout de même bonne chance !

Le stand qui a eu le plus de succès après celui de *J & S*, bien sûr, et le podium où s'était installé *Atari* pour les éliminatoires du prochain championnat de France, fut celui des Télécommunications ! En effet, grâce au système Télétel, étaient présentés une trentaine de jeux télématiques, dont le *Génésis* de *J & S* !...

Eh oui, nous y étions, et nous partagions un stand avec notre confrère *Casus Belli*. Marco Meirovitz était même venu dédicacer son *Jogging de l'Esprit*...

Sous la houlette de Didier Guiserix, et avec l'aide du club La guerre en pantoufles de Marseille et le club Parabellum de Toulon, le diman-

che 20, dans l'après-midi, nous avons lancé des parties de *Donjons & Dragons*. D'initiation : des joueurs confirmés expliquaient et assistaient les novices dans le *Donjon* en cours ; et de perfectionnement : des « niveaux 7 » disputaient des parties sous le regard suspicieux des uns, admiratif des autres... Des wargames avec figurines étaient également au rendez-vous...

La Foire de Marseille, aux derniers jours de la manifestation, a signifié son désir de rééditer le Salon des jeux de l'esprit l'an prochain. Nous ne pouvons qu'applaudir une telle volonté... Oui, mais... ! Cette première expérience nous a montré trois choses : d'abord qu'elle répond à un réel besoin. Le public sera toujours nombreux, là où il pourra faire la connaissance de champions, découvrir et essayer de nombreux jeux, rencontrer d'autres joueurs, discuter avec les professionnels. Ensuite, que timorés, les éditeurs n'ont quasiment pas répondu à cet appel. Ils n'y ont pas « cru » ? Date trop rapprochée du salon professionnel ? ou mépris des « relations publiques » ?... Enfin que dans le domaine du jeu également, ce n'est plus forcément Paris qui innove.

Maryse Raffin

Figurines de 15 mm pour haute stratégie.

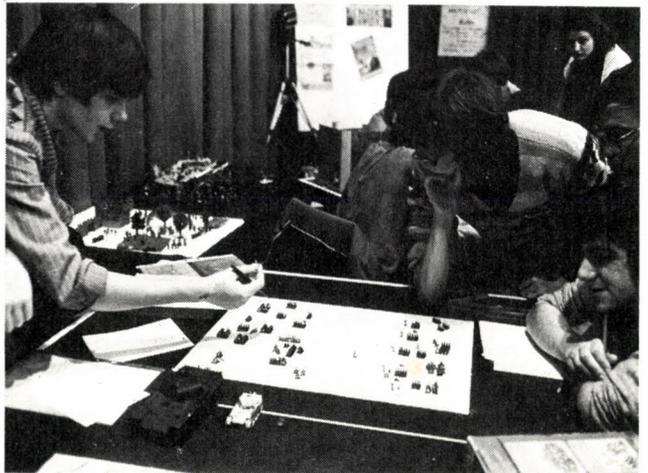


photo D. Guiserix



jouez à l'assassin

Killer et les jeux "grandeur nature"

Qui ne regrette les parties de gendarmes et de voleurs de sa tendre enfance ? Ou encore les affrontements entre cow-boys et indiens où l'on se massacre « pour de faux », mais « comme si c'était vrai » ? Voici à présent des jeux « semi-réels » pour les grands. Et ça peut être passionnant, à condition d'établir des règles astucieuses et ... de ne pas (trop) se prendre au sérieux !

A l'heure du dîner, dans une salle de restaurant parisien, un homme se lève. Rares sont les convives qui s'aperçoivent qu'il a discrètement gardé sa fourchette en main. Il fait quelques pas en direction d'un serveur au maintien strict (veste blanche, pantalon noir) en plein travail. Quiconque pourrait s'attendre à ce que le client, s'approchant du serveur, tente d'obtenir de lui un renseignement. Scène habituelle s'il en est. Mais non ! Rompant le cours de la banalité et, il faut le dire, des traditions les mieux établies, le client lève le bras — fourchette au poing — et l'abat d'un geste rapide comme pour poignarder le serveur. La fourchette



termine sa course entre les deux omo-plates de la victime avec une vitesse suffisante pour que celle-ci sursaute et se retourne les yeux écarquillés. « Désolé mon vieux, mais tu es mort », annonce l'assassin. De partout les regards décollent des assiettes et des pupilles en forme de point d'interrogation scrutent la scène. Portant le trouble de l'auditoire à son comble, le serveur déboutonne puis retire sa veste. En souriant, il présente son dos et de

l'index montre à l'assassin éberlué ce qui est écrit au feutre sur sa chemise : « cotte de mailles » ! Les deux acteurs de cette scène délirante partent d'un éclat de rire et, ce court instant d'émotion passé, les conversations reprennent...

Cet épisode quasi-suréaliste qui s'est déroulé récemment n'est qu'un moment parmi tant d'autres, d'un jeu qui commence vraiment à faire parler de lui et à être pratiqué en France : *Killer* (assassin !)

La scène décrite n'est que la partie visible d'un jeu qui rassemble de 7 à 30 participants, davantage s'il le faut, à l'initiative d'un ou plusieurs meneurs de jeu. Chaque joueur a pour but de survivre aux assauts répétés d'un ou plusieurs « assassins » qu'il ne connaît pas. Chaque « victime » est elle aussi un meurtrier en puissance puisqu'elle doit éliminer un ou plusieurs autres participants qui lui ont été désignés par le meneur de jeu. Ainsi chacun est « poursuivant » et « poursuivi ».

Ces meurtres ne sont pas commis n'importe comment, au gré de la fantaisie des tueurs. Ils sont au contraire soigneusement codifiés : les méthodes employées doivent recevoir l'agrément du meneur de jeu et

les armes utilisées sont fictives ou symboliques.



Dans les variantes de *Killer* les plus pratiquées, les joueurs disposent chacun d'une réserve de « points de vie » qui s'épuise à mesure qu'ils subissent des agressions non mortelles. Evidemment, la réserve de points de vie épuisée, le joueur tré-passe, ou tout du moins son personnage. A la fin du jeu, les points d'expérience acquis par les meurtres « réussis » sont convertis en « argent » qui, lors d'un jeu ultérieur, permet d'acquérir des armes plus raffinées...



Killer sacre l'entrée de l'humour noir dans les jeux et permet, comme dans les jeux de rôle les plus classiques, d'incarner un personnage. Plus encore, d'être vraiment un personnage en chair et en os ! Il existe une bonne trentaine de variantes de ce jeu et, pour une fois, les meneurs de jeu sont particulièrement invités à ne pas respecter les

règles de la variante qui leur a été apprise. Ce qui est la meilleure attitude pour qu'un jeu, lui aussi, survive !

Killer est né sous la plume d'un des plus grands auteurs de Science-Fiction : Robert Sheckley. Plus précisément quand, en avril 1953, il publia dans *Galaxy magazine* (Volume 6 - n° 1) une courte nouvelle appelée *The seventh victim (la septième victime)*. Vers le milieu des années 60, cette nouvelle fut reprise sur la chaîne NBC Radio, aux Etats-Unis. C'est alors que le producteur italien Carlo Ponti, mari de Sophia Loren, racheta les droits de cette nouvelle pour en tirer, en décembre 1965, un film dont le titre français est *La dixième victime*. En quelques mots, Ursula Andress est chargée d'assassiner dix personnes en employant des moyens tous plus démentiels les uns que les autres (jusqu'au bikini mitrailleur...) Seule la dixième et dernière victime résiste et fait faillir la meurtrière à sa mission. Il faut dire que c'est Marcello Mastroianni. La large diffusion de ce film, et son succès notamment aux Etats-Unis, firent le jeu *Killer*.

Dès le milieu de l'année 66, les étudiants du campus d'Austin, au Texas, organisèrent la toute première partie de *Killer*. Dans les mois qui suivirent, l'Université du Michigan à Ann Arbor et celle de Floride à Gainesville devinrent les grands centres d'où partirent les règles de jeu les plus élaborées. Depuis, le jeu n'a jamais cessé de se répandre dans toutes les collectivités, lycées, clubs de vacances, administrations...

Très récemment le film *T.A.G. — the assassination game* (sorti en France, courant 82) mettait en scène les agissements d'un meurtrier qui profitait de l'opportunité du jeu pour commettre ses meurtres sans attirer l'attention !...

Aujourd'hui *Killer* s'implante en France, notamment sous l'impulsion de la dynamique équipe du Club Loisir Dauphine, de l'Université Paris IX — Dauphine. D'autres lieux consacrés aux études, des lycées et même des grandes écoles se préparent à passer à l'action.

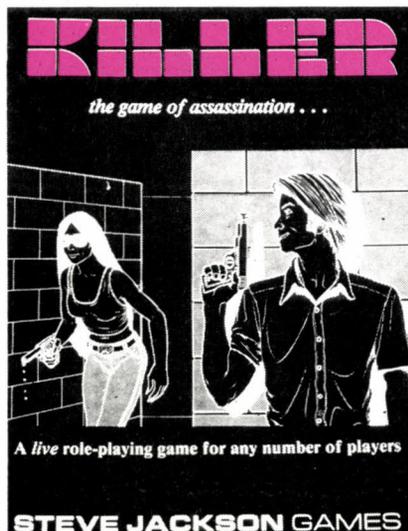
Nous en sommes d'autant plus ravis, que la présentation dans le n° 13 du merveilleux fascicule de

règles de *Killer* par Steve Jackson y est pour quelque chose. Il faut dire que les quarante pages de règles, d'informations et de réflexion qu'y délivre Steve Jackson, l'auteur de *Raid on Iran*, mettent particulièrement bien en valeur l'esprit du jeu et les moyens de le pratiquer. Un livre en anglais accessible, que tout meneur de jeu potentiel se doit de



posséder. Loin de s'approprier le jeu, Steve Jackson met en avant le fait que *Killer* est à tout le monde, qu'il est le fruit de l'imagination débordante de milliers de joueurs et que chacun peut — et doit — le modifier au gré de ses désirs. Approche que nous ne pouvons que soutenir.

La vogue des jeux « grandeur nature » s'amplifie chaque année et prend son essor avec les beaux jours, incitant les joueurs à quitter la table de jeu et à incarner eux-mêmes des personnages bien vivants. Cette année, *Killer* n'est plus seul. D'autres jeux, tout nouveaux, ou au contraire très anciens, sont découverts par les joueurs. Aussi, en plus des règles de *Killer*, nous tenons particulièrement à vous permettre de faire renaître chez vous le plus vieux des jeux de rôle : le *Murder party*. Ou encore de vous initier à *Treasure Trap*, tel qu'il est pratiqué dans le château de Peckforton, non loin de Chester, en Grande-Bretagne...



KILLER

Une ou plusieurs personnes sont à l'initiative du jeu, et tiennent le rôle de meneur de jeu, d'organisateur. Il est conseillé de s'y mettre à deux ou trois pour les premières parties. Les organisateurs se réunissent une première fois pour mettre au point le jeu, appeler les joueurs potentiels à participer et résumer toutes ces informations sur une feuille de jeu appelée « contrat ».

Ce contrat, que recevra chaque joueur avant le début de la partie, rappelle que les joueurs s'engagent à suivre les points du règlement qui y figure. Voici un exemple de contrat, qui permettra de mettre en lumière les principales règles qui composent le jeu.

Contrat

1. type de scénario :
 2. nom de la variante :
 3. la personne dont le nom suit (nom du joueur) a accepté de respecter les règles du comité et se dit prête à éliminer par tous les moyens autorisés les personnages dont les noms suivent : XXX, YYY...
 4. lieu où sont affichés les « avis de décès » et autres informations :
 5. limites de la zone de jeu :
 6. lieux hors-jeu :
 7. date de début et de fin du jeu :
 8. heures de jeu :
 9. l'identité des joueurs est-elle secrète ?
 10. adresse, téléphone et heures de permanence téléphonique du comité :
 11. Y a-t-il des règles de jeu de rôle ?
 12. si oui :
 - nombre de points de vie au début du jeu :
 - « argent » dont dispose le joueur :
 13. table des points :
 14. armes utilisables :
 15. prix des armes (voir liste)
 16. les témoins sont-ils obligatoires ?
 17. l'utilisation de complices est-elle autorisée ?
- Pour toute question complémentaire, joindre le Comité aux heures de permanence.

• type de scénario : *Killer* peut se dérouler à toutes les époques : antique, médiévale, XIX^e siècle, con-



temporaire, fantastique, SF. Une feuille, jointe au contrat, établit le prétexte du jeu ; par exemple à l'occasion du grand congrès international, les espions de tous les pays se retrouvent à peu de distance les uns des autres. Ou encore : deux gangs rivaux se disputent notre ville et chacun tente d'imposer sa loi...

- nom de la variante : la variante simple de *Killer* assigne chaque joueur une victime. D'autres proposent de trois à cinq victimes par assassin. Certaines encore mettent en place deux équipes rivales.

a. celle du « cercle de la mort » : chaque assassin a une seule victime désignée et est la victime potentielle d'un seul autre assassin. A doit tuer B ; B doit tuer C ; C doit tuer D et D doit tuer A. La boucle est bouclée. Quand l'un des participants passe l'arme à gauche, il disparaît simplement du cercle de ces doux amis ; mais l'ordre dans lequel les joueurs doivent s'éliminer demeure le même, comme le montre la figure 1.

Alain doit éliminer Brigitte, qui elle-même doit supprimer Claude. Si Brigitte quitte le monde des vivants, le jeu continue sans elle, et Alain vise une nouvelle victime dans l'ordre où elles se présentent sur le cercle, c'est-à-dire Claude (c'est l'organisa-

teur qui lui précise sa nouvelle victime). Le jeu se poursuit jusqu'au dernier vivant qui est désigné comme grand vainqueur.

b. celle des « cinq vies » : cette fois, chaque joueur dispose de plusieurs vies. Dans la variante précédente les assassins n'avaient qu'une seule victime à la fois. Ici, les participants, s'ils sont onze ou plus, se voient désigner cinq victimes dès le début du jeu. On limitera le nombre des victimes à quatre pour neuf joueurs et à trois pour sept joueurs ; dans ces cas, les joueurs auront respectivement quatre et trois vies. La figure 2 montre, sous forme de tableau, un exemple de répartition des « tâches ». On remarquera que jamais, au départ, un assassin a pour victime un participant qui, lui-même, a pour victime désignée son assassin.

Dans cette variante, c'est un système de points qui désigne le vainqueur : un meurtre réussi : + 2 ; être tué : - 1 ; tuer son assassin au moment où il tente de vous tuer : + 3.

Néanmoins, le joueur qui perd toutes les vies dont il dispose est éliminé. Celui ou celle qui a le plus de points gagne.

c. celle du « jeu de massacre » : elle n'impose aucune directive aux parti-

cipants en ce qui concerne les victimes ; le vainqueur est celui ou celle qui accumule le plus de points. Chacun peut occire qui bon lui semble, parmi les participants bien sûr. On convient seulement du fait qu'un assassin ne peut tuer qu'une seule fois sa victime !

d. celle de la « guerre des gangs » : c'est sans doute la plus riche des variantes de *Killer*, et en tout cas celle qui est la plus à même de déclencher une suspicion collective de grande envergure. Les participants sont scindés en deux groupes

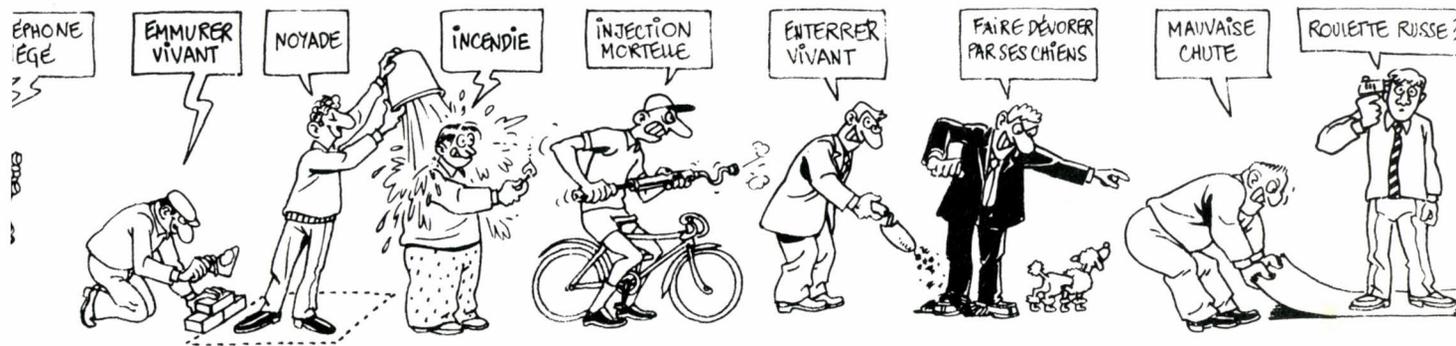
Assassins	victimes
Alain	Germain, Claudine, Elisa
Bernard	Alain, Dominique, Florence
Claudine	Bernard, Dominique, Florence
Dominique	Alain, Elisa, Germain .
Elisa	Bernard, Claudine, Florence
Florence	Alain, Dominique, Germain
Germain	Bernard, Claudine, Elisa

Figure 2 : Dans la variante des 3 vies de *Killer*, chaque assassin a trois victimes. Pas une seule fois, deux assassins n'ont pour but de se tuer réciproquement.

par les meneurs de jeu. Chaque groupe représente un « gang » digne de l'époque de la Prohibition et a pour objectif de réduire à néant le gang adverse. Qui plus est, chaque groupe élit en secret un « parrain », représentant le chef du gang. Le parrain vaut 30 points. Le gang adverse fera tout pour le démasquer puis le conduire au trépas dans le but de recueillir ses 30 points. La mort de certains autres personnages du jeu mérite également rétribution : celui qui assassine le « bras



Figure 1 : chaque flèche signifie « doit tuer ». Les phases 1, 2, 3, et 4 du jeu montrent comment le jeu se poursuit à mesure que de nouveaux meurtres sont commis. Ici, Daniel est le vainqueur (variante de *Killer*, Le cercle de la mort).



droit » du parrain gagne 15 points ; 10 points pour chaque « égérie » ; 5 points pour chaque « homme de main » assassiné, et 2 points pour chaque simple « membre » du gang adverse. Chaque groupe s'alloue le total des points réalisés par ses joueurs.

Le vainqueur est simplement le gang qui s'est adjugé le plus grand nombre de points, soit au terme du temps réglementaire, soit à la mort d'un parrain. Mais pour les passionnés de cette variante, la mort d'un parrain ne les arrête pas... en grand secret, le gang orphelin en élit un nouveau !

Dans cette variante qui nécessite la présence d'une trentaine de participants, les gangs peuvent recruter de nouveaux tueurs. Le jeu fonctionne généralement avec un système comparable à celui des jeux de rôle, et notamment des points de vie alloués à chaque joueur au début du jeu.

- les noms : le contrat mentionne le nom du participant et celui de ses victimes. C'est le cas le plus simple, notamment au niveau d'un groupe d'amis assez restreint. Mais, lorsque le nombre de joueurs est élevé, l'assassin ne connaît que le nom de ses victimes et pas les visages qui s'y rattachent : il devra alors se renseigner (ce qui peut éveiller de forts soupçons, notamment si la victime a demandé à tous ses amis de lui signaler toute personne s'intéressant de trop près à elle !).

- le tableau d'affichage : c'est là où seront affichés tous les avis de décès, à mesure que le jeu se déroule et les autres informations que les meneurs de jeu désirent communiquer aux joueurs pendant la durée du jeu. Il doit être très

accessible et tout meurtre est interdit dans un rayon de 50 mètres autour de lui.



Un certificat de décès affiché : le tampon des meneurs de jeu l'authentifie.

- les limites de la zone de jeu : ce sera, par exemple, l'enceinte du lycée ; tout le terrain sur lequel s'est établie une université, tout un arrondissement ou encore une commune.

- les lieux hors-jeu : les meneurs de jeu devront les définir soigneusement, afin que le jeu ne porte pas atteinte à la liberté des non-joueurs. Il est en effet difficile d'imaginer que les meneurs de jeu puissent autoriser un lâcher de confettis dans une église pendant l'office et que l'assassin hurle à sa victime : « t'es mort, c'est de l'huile bouillante » ! Traditionnellement, les lieux de culte sont interdits, (pendant l'office notam-

Meurtre à la cafétéria : une scène quotidienne à Paris-IX Dauphine.



photos Elmar-De Greef

ment) ; ainsi que les hôpitaux, les cimetières, et autour du lieu d'affichage réservé au jeu. Un « malus » est infligé aux joueurs qui contreviennent à ces règles. La victime en informera les meneurs, et aucun meurtre ne sera valable s'il est commis dans ou à partir d'un lieu hors-jeu.

- les dates : *Killer* dure généralement de trois à quinze jours ; mais il peut s'étendre sur plusieurs semaines, notamment dans la variante « guerre des gangs ».

- les horaires : afin de permettre aux joueurs-assassins de poursuivre leurs études sans trop de dégâts, le temps de jeu quotidien sera limité à six heures par jour. De 8 heures à 14 heures, par exemple. Mais rien n'empêche, en vacances, ou pendant le week-end de jouer de 8 à 23 heures ou même sans limitation d'horaires !

- les meneurs de jeu doivent décider si chaque joueur peut disposer ou non de la liste de tous les participants. Cela dépend des circonstances dans lesquelles le jeu se déroule. Mais attention aux sans-gêne... !

- les joueurs doivent disposer du nom, adresse et numéro de téléphone du (ou des) meneur de jeu. Ils devront en effet lui téléphoner ou lui écrire à la suite d'un meurtre, pour lui rapporter les circonstances dans lesquelles il s'est déroulé, les armes qui ont été utilisées, la présence éventuelle de témoins, et si la victime a reconnu que l'agression qu'elle a subie a vraiment été réussie.

Dans les variantes incluant des notions empruntées aux jeux de rôle, les meneurs de jeu pourront être amenés à lancer un ou plusieurs dés pour déterminer si la victime est morte ou seulement blessée et dans ce cas, combien elle perd de

MURDER PARTY

Le *Murder Party* (ou littéralement « réunion pour meurtre ») est né aux Etats-Unis dans les années 20. Une certaine Lady Mendl le ramena dans ses bagages et il fut introduit en France à l'aube des années 30. C'est un jeu d'une grande souplesse et qui supporte, à l'image de *Killer*, une grande quantité de variantes.

La version simplifiée du *Murder Party* est proche de ce que l'on appelle les jeux de société. Elle a cependant le mérite de pouvoir être improvisée. La version originelle, beaucoup plus complexe, fait figure de véritable jeu de rôle... le plus ancien des jeux de rôle ?...

La version simplifiée. Au cours d'une soirée entre amis, un crime va être commis pendant une brève coupure d'électricité. Celui ou celle qui est à l'initiative du jeu prend un jeu de 32 cartes, met de côté le valet de ♠ et le roi de ♦, puis en extrait d'autres cartes, remet le valet de ♠ et le roi de ♦ : il faut, au total qu'il ait en main autant de cartes que de participants. Puis il fait le tour des participants, les invitant chacun à en prendre une au hasard, à la regarder en secret et enfin à la conserver. Le joueur qui a en poche le roi de ♦ sera le détective et celui qui a le valet de ♠, l'assassin.

Il faut ensuite délimiter la zone de jeu. Une grande pièce ou deux ou trois petites pièces contiguës. Tous les participants doivent rester dans la zone de jeu. Chacun a maintenant son rôle... ou presque. L'un des joueurs est détective ; un autre, l'assassin et tous les autres seront des témoins, moins un : la victime !

Le meneur de jeu dit ensuite aux joueurs : « *je vais aller vers l'interrupteur (ou vers le disjoncteur, s'il y a plusieurs pièces !) et dans un laps de temps compris entre trente secondes et une minute trente secondes, je couperai le courant. Pendant le temps qui précède la coupure de courant au cours de laquelle le crime aura lieu, vous pourrez vous déplacer, discuter, faire ce que bon vous semble. Au moment où je couperai le courant, l'assassin se dirigera vers la victime*

qu'il a choisie (ou à défaut qu'il a trouvée à sa portée) et la saisira fortement par les épaules. Celle-ci poussera alors un cri d'épouvante (Hiiii ou argh !) et se laissera tomber par terre... Dès que j'entendrai ce cri je compterai jusqu'à dix, puis je rallumerai les lumières. Dans l'obscurité, quiconque peut se déplacer comme il veut. En revanche, dès que la lumière reviendra, personne ne devra plus bouger. A ce moment-là, le détective présentera son roi de ♦ et se nommera ».

A partir de cet instant, le détective dispose de vingt minutes pour découvrir l'assassin. Le meneur de jeu indique au détective qu'il peut mener son enquête comme il le désire : il peut s'adresser à tous les témoins du crime en même temps et leur poser à chacun des questions, publiquement ; ou encore les questionner un par un, voire procéder à des confrontations de témoins.

Afin d'étayer ses hypothèses, le détective est aidé par la règle suivante : seul l'assassin peut mentir. les témoins doivent toujours répondre la vérité (sauf si le détective demande discrètement à un témoin de mentir, afin de mieux débusquer le coupable !) Ce qui est une excellente simulation de la réalité. Notons que le détective peut utiliser des stratagèmes à l'image de ceux qui sont classiquement employés au cours des enquêtes, qu'on le veuille ou non : prendre à part un témoin et lui dire qu'un tel le soupçonne fortement d'être le meurtrier ; puis procéder à une confrontation... Si vous organisez un *Murder Party*, n'oubliez pas que tout compte dans l'obscurité : les parfums, les habits, la taille des participants, etc.

La partie prend fin avec « l'intime conviction » du détective ! Au moment où il est assez sûr de lui, le détective dit au meneur de jeu qu'il croit avoir trouvé le coupable. La personne désignée doit obligatoirement montrer la carte qu'elle possède. Si c'est le valet de ♠, c'est l'assassin et le détective gagne. Une carte différente signe le début d'une erreur judiciaire ! Le détective a perdu.

La version originelle du *Murder*

party, telle que Lady Mendl la fit connaître, met à contribution la perspicacité de tous les joueurs dans le cadre d'un jeu de déduction difficile. Le jeu est donc beaucoup plus intéressant. Mais la contrepartie saute aux yeux : il ne s'improvise pas. Il requiert une longue mise au point et demande aux joueurs une implication proche de celle de l'acteur. Il s'agit d'un jeu de rôle au sens strict.

Le but du jeu est comparable à celui du précédent : le joueur désigné pour tenir le rôle de l'assassin tentera d'empêcher les autres joueurs de le soupçonner et d'apporter la preuve logique de sa culpabilité. A l'inverse, tous les témoins et même la victime (qui ne connaît pas son meurtrier) tenteront de mener à bien leurs investigations pour découvrir le meurtrier qui se cache parmi eux. Chronologiquement le jeu se déroule de la manière suivante :

1. les organisateurs du jeu contactent leurs ami(e)s pour savoir combien sont prêts à participer. Il faut compter de six à douze participants ; ni plus, ni moins ;
2. le jeu se déroulera de préférence dans une maison ou, à défaut dans un appartement (le plus grand possible) ;
3. la date du rendez-vous choisie devra laisser aux organisateurs le temps de préparer le scénario du jeu : approximativement un mois. Pour gagner du temps les organisateurs ont tout intérêt à « épilucher » le scénario d'un roman policier qu'ils ont particulièrement apprécié ;
4. à peu près une semaine avant le grand soir chaque joueur reçoit une lettre contenant une invitation et plusieurs feuilles dactylographiées sur lesquelles figurent toutes les caractéristiques du personnage qu'il aura à incarner. Chaque joueur s'imprènera en quelques jours du rôle qu'il tient dans le scénario ; il apprend s'il est ou non l'assassin ou la victime ; quelle est la profession respective des joueurs ; qui sont les autres personnages ; quelles sont les relations qu'ils entretiennent entre eux, et leurs éventuels liens de parenté ; ainsi que quelques indices laissant penser qu'une vieille ran-

cœur plane sur leur conscience et pourrait bien être à l'origine d'un meurtre.

Bien évidemment, pas un joueur ne dipose des mêmes informations. Hormis cette partie informative, chaque lettre est accompagnée d'un plan des lieux où se déroule l'action, ainsi que de plusieurs instructions de déplacement soigneusement minutées. Par exemple : « sous n'importe quel prétexte, à 22 h 15 précises, vous vous rendez seul à la cave » ;

5. les joueurs n'ont plus qu'à mémoriser soigneusement leur rôle pour le tenir honorablement au cours du jeu. Dès qu'ils arrivent sur le terrain de leurs exploits policiers, les joueurs jouent leur rôle. Le jeu a lieu dans la maison, et éventuellement ses abords immédiats. La partie s'étale de 19 heures à 1 ou 2 heures du matin, et le jeu se déroule en temps réel. Le jeu et la réalité sont à un niveau de concordance qu'aucun autre jeu ne peut prétendre approcher.

Les allées et venues des personnages se produisent telles qu'elles ont été programmées par les meneurs de jeu. Quand vient l'heure du dîner, on s'aperçoit tout à coup qu'il manque quelqu'un à l'appel. Immédiatement, les convives partent à la recherche de l'absent. Ils le découvrent gisant dans une pièce. Près de lui, l'arme du crime. La victime a rigoureusement suivi les instructions qu'elle a reçues : se rendre à une heure précise dans une pièce ; s'y allonger à l'endroit désigné, non sans avoir placé à ses côtés l'arme du crime ;

6. la victime se relève et peut désormais participer aux recherches. Car, pas plus que les autres participants, elle ne connaît son assassin. Les participants discutent entre eux, toujours en tenant leur rôle. Pour découvrir le meurtrier, ils doivent mettre en commun les informations dont ils disposent. Mais ce faisant, et si le scénario est bien conçu, ils attirent les soupçons des autres joueurs. L'assassin n'est évidemment pas le dernier à « charger » un innocent qui a du mal à se disculper. Un *Murder Party*, conçu sur ce modèle, exige des meneurs de jeu un véritable travail de scénaristes.



Un redoutable arsenal : 1. téléphone piégé. 2. pistolet-laser. 3. bombe. 4. canne épée. 5. livre piégé. 6. scorpion. 7. fil électrique. 8. pistolet à gaz mortel. 9. grenades. 10. poison. 11. mygale. 12. pistolet.

(suite du texte de la page 15)

« points de vie ». Il importe dans tous les cas que le (ou les) meneur de jeu soit le plus « accessible » possible pendant toute la durée du jeu.

- les règles de jeux de rôle introduites dans *Killer* constituent un peu son « niveau 2 ». Seuls les organisateurs expérimentés et connaissant au moins un jeu de rôle peuvent prétendre mettre sur pied un jeu aux règles cohérentes. Ils devront non seulement accorder des « points de vie » aux joueurs, mais encore leur fournir de l'argent sous forme de points et un « tarif », mentionnant les armes utilisables et leur prix.

Chaque assassinat devient en fait une tentative d'assassinat qui est réglée par le tirage d'un « pourcentage », qui représente la probabilité de réussir l'assassinat avec tel type d'arme à telle distance. L'élaboration de tables est requise, que les meneurs de jeu doivent concevoir.

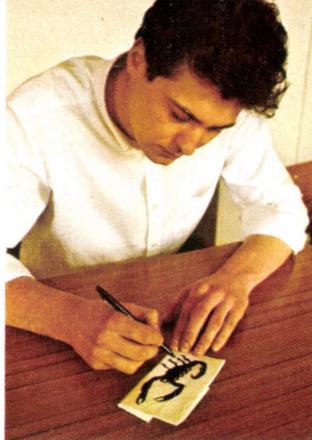
Les meneurs de jeu, qui collectent toutes les informations, doivent en fin de partie transformer les points d'expérience des joueurs (acquis consécutivement aux assassinats) en points d'achats. Ainsi, lors d'une partie ultérieure, les joueurs pourront acheter de nouvelles armes, plus efficaces ou plus sophistiquées. Par exemple, chaque point d'expérience peut être converti en cinq

points d'achats ; le prix des armes variant entre 15 et 100 points d'achats.

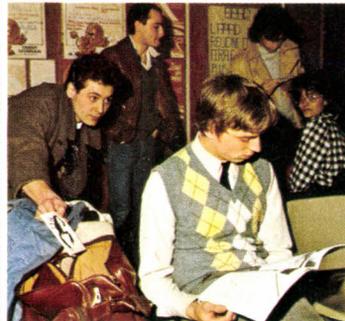
- les tables de points ; elles indiquent à chaque participant les points perdus ou gagnés, selon qu'ils atteignent ou non leur objectif.

- en ce qui concerne les armes, dans la variante la plus simple, elles naissent de votre imagination. Elles doivent cependant correspondre au scénario proposé par les organisateurs. Dans les variantes plus complexes, le joueur est doté de points d'achats et choisit ses armes sur un « menu ». Ensuite, c'est l'expérience du joueur qui prend le relais des premiers fonds.

Les armes sont les éléments les plus spectaculaires de *Killer*. Dans la lettre que reçoit chaque participant, ou lors de la réunion préparatoire qui rassemble les joueurs, les meneurs de jeu précisent la nature des armes autorisées et surtout l'esprit qui entourent cette notion. Elles sont dans tous les cas des représentations d'armes : jamais des objets qui peuvent, quelle que soit leur nature, entraîner des accidents, même bénins. Cela est important, non seulement pour des raisons de sécurité individuelle, mais aussi pour l'image du jeu. Les amateurs de *Killer* sont soucieux de se distinguer totalement de ceux qui pratiquent en



1



2



3



4

Raffiné : le meurtre par morsure de scorpion. L'assassin prépare « l'arme du crime » (1). Profitant de l'inattention de sa victime, il glisse l'« animal » dans son sac (2). Un complice du meurtrier incite la victime à fouiller son sac sous un quelconque prétexte (3). La morsure est inévitable ; la victime en a la preuve en main (4).

grandeur nature des jeux militaires comme *Track* aux Etats-Unis. Une pratique que l'on ne peut qualifier, qu'avec réticence, de jeu puisqu'elle introduit l'usage d'armes réelles...

Les amateurs de *Killer* cultive plus volontiers l'humour noir... Comme le montre notre séquence photo, une arme est souvent une simple feuille de papier sur laquelle figure un mot ou un dessin. Dès que la taille ou l'usage de l'objet « réel » devient incompatible avec une représentation trop symbolique, d'autres éléments matériels peuvent intervenir. Ainsi, un appareil de photo à développement instantané avec flash se mute immédiatement en laser (et apporte la preuve du meurtre) ; un pistolet à eau devient un « vrai » doté d'un silencieux...

Les objets qui ne sont pas tenus en main par le meurtrier lors du crime doivent posséder la marque du jeu (pastille, ruban adhésif...) ou être modifiés par l'assassin afin que la preuve soit faite de la préméditation.

Un téléphone piégé le sera vraiment si l'assassin le démonte et y laisse l'empreinte de son passage (voir photo). Un réveil-matin ne devient vraiment une bombe lorsqu'il se met à sonner que s'il porte une étiquette mentionnant sa nouvelle nature. La bouteille de jus de fruit de votre interlocuteur ne contiendra du poison que si vous pouvez subrepticement coller en dessous une étiquette « strychnine » ou encore (cela est autorisé), y verser une bonne dose de sel. Un simple cordon rouge

agrafé au mur devient un fil électrique qui, relié à une partie métallique, provoquera l'électrocution de votre victime. Un stylo à bille, dûment étiqueté, projetera un jet mortel de gaz cyanhydrique. Les objets les plus divers peuvent ainsi devenir meurtriers ; pour autant qu'ils fassent partie de la panoplie autorisée par les meneurs de jeu. Un joueur indécis les contactera pour s'assurer que l'arme qu'il vient d'inventer est acceptable.

Les armes autorisées varient bien sûr en fonction du scénario et de l'époque à laquelle il se déroule. Il faut cependant remarquer qu'en ce qui concerne l'époque contemporaine, les objets anodins utilisés en guise d'armes ne sont pas très éloignés

TREASURE TRAP

Ce jeu a été développé à l'initiative de deux amateurs de jeux de rôle en Angleterre, Carey et Donaldson. Ils ont fondé une petite société qui porte leurs noms et ont tout bonnement loué un château fort ! Il s'agit du château de Peckforton, non loin de Chester. Moyennant finance, les joueurs qui s'y présentent peuvent pratiquer un jeu qui ressemble à *Donjons & Dragons*, mais cette fois en vrai.

Les joueurs sont d'abord costumés en fonction du niveau qu'ils ont atteint. Cela va de la simple robe à la véritable cote de mailles. La mission qu'ils doivent accomplir est dans la plus pure tradition chevaleresque :

délivrer une jeune fille retenue prisonnière dans la plus haute tour du donjon. Le chemin est parsemé d'embûches, on l'aurait deviné. Les fantômes ont été relégués au rang de monstres poussiéreux, même en Angleterre !

Là, les adhérents du club jouent les orcs, les trolls et les gobelins sur le chemin des aventuriers. Ils sont cachés dans certaines pièces ou au détour des souterrains du château.

Le meneur de jeu suit à distance suffisante pour être discret et n'intervient à la fin des épisodes de combat que pour compter les coups. Les armes des uns et des autres, haches et épées, n'ont certes jamais une densité supérieure à celle du balsa,

ce qui est préférable, mais sont enduites d'un colorant rouge qui marque les vêtements. Ainsi le meneur de jeu peut-il avec facilité décompter les « points de vie » perdus au combat. A première vue, la règle de ce jeu semble se rapprocher du « jeu » américain *Track*. Une différence de taille sépare pourtant ces deux jeux : l'humour !

Si vos vacances vous conduisent à quelques pas de Chester ne manquez pas le détour par le château de Peckforton, vous concrétiserez ainsi quelques-unes des scènes déjà vécues par l'entremise de vos personnages de jeux de rôle plus classiques. Rien n'a été oublié, pas même les sorts lancés par les magiciens.

des objets meurtriers mis au point par les services secrets des différentes nations.

• Il reste à définir comment les joueurs conviennent du fait qu'un meurtre a réellement été commis et réussi. Il y a deux méthodes complémentaires pour l'établir : l'usage de témoins et la bonne foi des joueurs. Une victime est censée reconnaître qu'elle a été victime d'une agression réussie. C'est la règle de *Killer*. Elle exige une bonne dose de « fair-play », comme le veut la tradition anglo-saxonne. La bonne foi n'exclut cependant pas le litige entre les joueurs. C'est normal. L'autre manière de procéder est, pour le meurtrier, de faire appel à des témoins. Une fois la tentative de meurtre commise, la règle veut que l'assassin et la victime signent conjointement le document relatant les circonstances du meurtre, l'arme

ET SI ON JOUAIT !...

• Achetez d'abord le fascicule de règles de *Killer*. Si vous ne le trouvez pas dans la boutique de jeu la plus proche de chez vous, commandez-le aux Etats-Unis (en envoyant un mandat international) après avoir reçu un fascicule d'information sur les jeux de Steve Jackson. Pour cela écrire à : S.J. Games, Box 18957, Austin, TX 78760, USA en joignant une enveloppe libellée à votre adresse.

• Informez-vous à Paris (pour l'instant) à :

L'OEuf-Cube ; 24, rue Linné, 75005 Paris, tél. : 587.28.83.

Jeux Descartes : 40, rue des Ecoles, 75005 Paris, tél. : 326.79.83.

Stratéjeux : Passage Montparnasse, 21/23, rue du Départ, 75014 Paris, tél. : 321.69.52.

• Jouez au : Club Loisir Dauphine, Université Paris IX-Dauphine, Place

du Maréchal De Lattre de Tassigny, 75116 Paris, tél. : 505.14.10 poste 24 37, salle B116 - B118. De 12 à 19 heures tous les jours, sauf dimanche et fêtes.

Des parties de *Killer* y sont organisées régulièrement en suivant des règles placées à mi-chemin entre *Killer* et le jeu de rôle *Top Secret*.

• Découvrez le *Treasure Trap*, en écrivant à Carey & Donaldson Ltd, P.O. Box 130, Chester, CH1 1TD — Grande Bretagne, ou en téléphonant à M. Carey au 19/ 44.829.26.08.76.

• Si vous avez déjà pratiqué *Killer* ou le *Murder party*, et qu'à cette occasion, vous pensez avoir adopté un système de règles original, et particulièrement efficace, n'hésitez pas à nous en faire part, afin que tout le monde en profite dans un proche avenir...

de jeux de réflexion et de stratégie. Tout dépend des joueurs et des meneurs de jeu.

Killer peut être bien autre chose qu'une succession de pièges et de guet-apens. Le vainqueur est souvent celui ou celle qui, en plus des astuces liées aux objets piégés, sait le mieux manipuler l'information. La règle ne vous interdit en aucune manière de répandre des fausses nouvelles, d'aller voir un autre joueur que vous savez ne pas être une de vos victimes et de lier temporairement avec lui une alliance, quitte à le « livrer » à son assassin au moment... où il exécutera la même tactique que vous.

Dans la variante « guerre des gangs », les joueurs recrutent de nouveaux participants en les incitant à se faire accepter par le gang adverse pour qu'ils servent d'espions. Le but sera d'obtenir des informations sur les lieux, dates et heures de réunion des adversaires. Le lieu de réunion accueillera deux fortes charges de « dynamite » (une, relativement facile à découvrir, et l'autre soigneusement camouflée !). Mais attention au double-jeu, car toute nouvelle recrue peut avoir pour seul objectif d'accumuler à son profit le maximum de points d'expérience. Conçu dans cet esprit, *Killer*

est aussi riche que peut l'être *Diplomacy*, le roi des jeux d'alliance (voir le n° 8) !

Les jeux grandeur nature sont trompeurs. De prime abord, ils retiennent l'attention par leurs aspects spectaculaires, par l'ingérence brutale du jeu dans la réalité quotidienne ; par la surprise renouvelée qu'ils déclenchent chez les spectateurs non avertis. Dans un second temps, chacun juge les pratiques qu'ils engendrent selon ses goûts : certains trouvent cela dérisoire ; d'autres, y découvrent une détente ou une « tension » satisfaisante. Enfin, on y décèle des tactiques qui portent sur la manière d'appréhender l'information.

Ils présentent les caractéristiques des jeux de rôle, mais nécessitent davantage de formulations d'hypothèses et de déduction. Si l'on exclut *Treasure Trap*, qui fonde son existence sur les évocations de *Donjons & Dragons*, *Killer* et le *Murder Party* sont à part entière de grands jeux de réflexion.

Michel Brassinne



Comment on « piège » un téléphone : la preuve de l'intention meurtrière doit être indiscutable.

utilisée et le lieu où il s'est déroulé. Les témoins le signeront également et indiqueront un moyen de les joindre pour confirmation au cas où la victime refuserait de signer son acte de décès. Ce document sera en tout état de cause transmis aux meneurs de jeu, qui sont les seuls arbitres. Si la victime meurt, son acte de décès sera rapidement affiché sur le tableau.

Si chaque joueur se comportait à l'image d'un « tueur solitaire », *Killer* n'aurait d'autre intérêt que les situations particulièrement drôles qu'il a coutume d'engendrer, notamment auprès des personnes qui ne sont pas « dans le coup ». Ce ne serait déjà pas mal, mais laisserait quelque peu sur sa faim le véritable amateur

jouez avec...

7 jeux de cartes

...pour ceux qui n'aiment pas jouer aux cartes

Distribution au hasard et ignorance du jeu de l'adversaire, telles semblent être les deux lois fondamentales des jeux de cartes. Et pourtant, les cartes se prêtent aisément à d'autres règles. Même si, d'habitude, vous n'aimez pas « taper le carton », essayez ces petits jeux inédits.

la batouille

d'après François Pingaud

Un jeu où vous ne risquez pas de recevoir une mauvaise « main ». Vos cartes sont les mêmes que celles de votre adversaire ! A vous de mieux les utiliser.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes.

le jeu :

du jeu, sont extraits les 13 ♥ et les 13 ♠. L'un des joueurs prend tous les ♠ ; l'autre, tous les ♥. Chaque joueur choisit une de ses cartes et la pose, face cachée sur la table. Les deux joueurs retournent leurs cartes. Celui qui a la carte de rang le plus élevé remporte le pli. Si les deux joueurs ont posé des cartes de rangs identiques, il n'y a pas bataille : ils reprennent leurs cartes. La partie continue ainsi jusqu'à l'épuisement des cartes. Le vainqueur est celui des joueurs qui remporte le plus grand nombre de plis, c'est-à-dire qui gagne au moins sept des treize plis. Il est évident que pour gagner, vous devrez vous arranger pour que

votre adversaire « gaspille » ses plus fortes cartes pour prendre vos plus faibles. Pour cela il vous faudra autant faire appel à votre psychologie qu'à votre mémoire.

le cartawel

Un autre jeu à information complète : on joue cartes sur table. Elles permettent ici de hiérarchiser les graines d'un jeu d'awélé.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes.

le jeu :

chaque joueur prend une couleur complète (♦ ou ♣ par exemple). On tire au sort celui qui posera la première carte. A tour de rôle, les joueurs jouent les cartes de leur choix, une à une, de manière à réaliser un cercle, comme si chaque carte occupait une « heure » sur une horloge.

Au cours de cette première partie de la pose, chaque carte doit être seule sur son « heure ». Ensuite, quand les 12 premières cartes occupent

chacune un emplacement, les joueurs continuent de poser une à une leurs cartes, mais de manière qu'aucun paquet ne compte plus de trois cartes. Au terme de la pose, le jeu apparaît à l'image de la figure 1, par exemple. La pose ne doit pas se faire au hasard, car il s'agit de préparer les tactiques qui peuvent être développées au cours de la seconde partie du jeu : les « semis ».

Les joueurs continuent de jouer à tour de rôle. Celui qui doit jouer peut prendre le paquet de son choix, pourvu qu'il contienne au moins une carte à sa couleur (quel que soit le nombre de cartes dans ce paquet), puis les distribuer une à une sur les paquets suivants, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur choisit la carte qu'il pose sur chaque paquet, jusqu'à épuisement du paquet. Il ramasse toutes les cartes qui se trouvent là où est tombée la dernière de son semis si :

1. le paquet contient 2 ou 3 cartes (ni plus, ni moins) ;
2. la plus forte carte du paquet est de sa couleur ; (en cas d'égalité avec une carte adverse, le paquet n'est

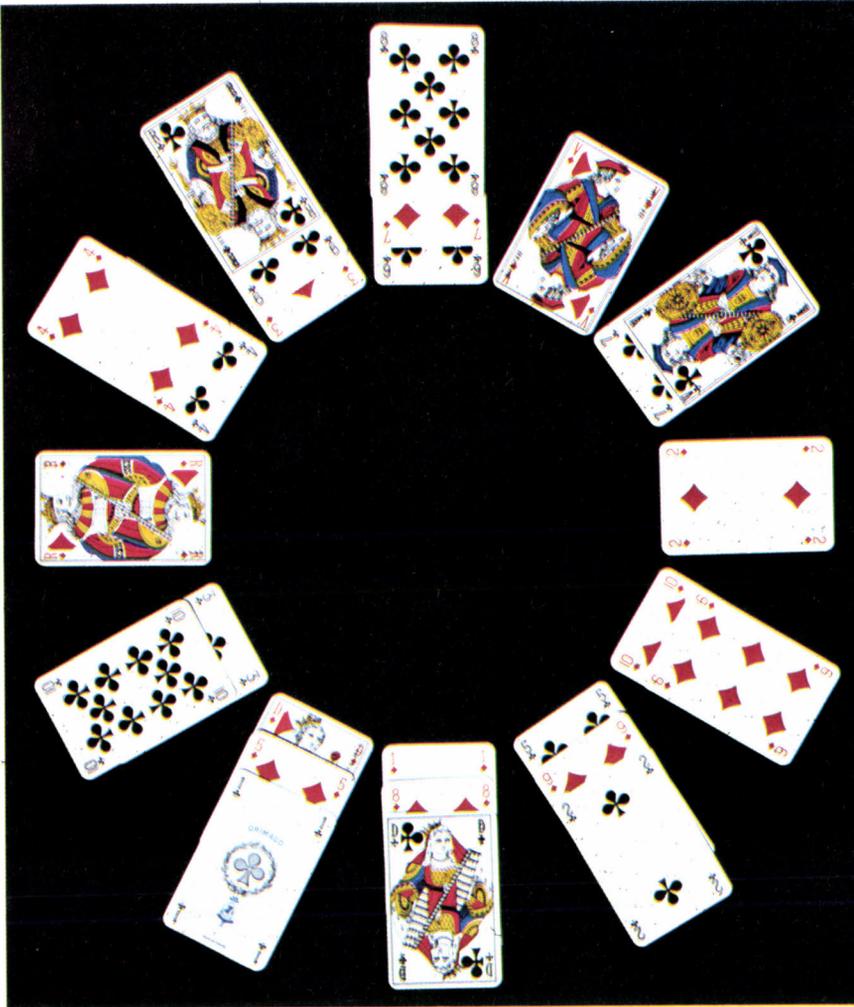


Figure 1 : exemple de répartition des 26 cartes dans le Cartavel.

pas ramassé). Notons également qu'un paquet peut être pris même s'il ne contient aucune carte adverse.

Le joueur ramasse également les paquets précédents (en sens inverse des aiguilles d'une montre) s'ils remplissent les mêmes conditions.

La partie prend fin dès qu'il n'est plus possible de faire un pli et chaque joueur compte ses points : les figures (Roi, Dame, Valet) et les As valent 20 points ; toutes les autres cartes valent les points qu'elles indiquent. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Exemple : sur la figure 1 c'est au joueur qui joue avec ♣ de jouer. Il décide de jouer le paquet contenant un valet et 7 de ♣ (à « 2 heures »). Il ramasse les deux cartes, pose le 7 de ♣ sur le 2 de ♦, puis le V de ♣ sur

le 6 et le 10 de ♦. La dernière carte que qu'il a posée est de rang plus élevé que les autres cartes du paquet. Le joueur ramasse les trois cartes. Il peut également prendre le paquet précédent, puisqu'il contient deux cartes, et que la sienne est celle qui a le rang le plus élevé.

adrénaline

Et si vous ne connaissiez pas le but de votre adversaire ? Chacun se fixe un objectif à réaliser. Celui-ci devra être atteint avant d'être découvert par l'adversaire.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes ; une feuille de papier et un crayon par joueur.

le jeu : on distribue une à une 5 cartes par

joueur. Le paquet restant est posé entre les deux joueurs, faces visibles. Chaque joueur ramasse ses cartes et les étale sur la table. Ensuite, chaque joueur note en secret l'objectif qu'il se fixe.

Quels sont les objectifs possibles ? Les joueurs ont le choix entre deux comportements. Ils peuvent convenir de la liste des objectifs possibles : cela va de la main uniquement composée de figures (ou de chiffres) en passant par la suite de cinq cartes, quelle que soit la couleur ; ou encore une main ne comportant que des cartes d'une seule couleur, ou même des progressions (par exemple : As, 3, 5, 7 et 9 d'une couleur).

L'autre possibilité est de ne formuler aucune restriction sur la nature des mains à réaliser. Mais dans tous les cas, il faudra que l'objectif concerne les cinq cartes de la main et non quelques-unes d'entre elles.

La suite du jeu, après ce choix, est totalement transparente : à tour de rôle les joueurs prennent une carte au talon, l'intègrent ou non à leur jeu, puis en rejettent une, face visible...

Les cartes rejetées ne peuvent plus être prises, contrairement à la pratique qui a cours au Rami ou à la Canasta : elles sont inutilisables jusqu'au terme de la partie.

Dès qu'un joueur peut annoncer qu'il a réalisé la combinaison qu'il visait, il annonce « j'ai fini » et donne pour preuve ce qu'il avait noté en secret. Cette action a lieu au moment où il saisit au talon la dernière carte qui lui est nécessaire pour atteindre son objectif. Mais attention ! Si à tout moment précédent cette annonce son adversaire crie « stop », le jeu s'arrête. Celui qui a

interrompu le cours de la partie doit alors indiquer ce qu'il croit être l'objectif de son adversaire. S'il a trouvé, il gagne 20 points, auquel s'ajoute le nombre de cartes qui restent au talon ; s'il s'est trompé, il perd 20 points, plus le nombre de cartes qui restent au talon. Le joueur qui atteint son objectif gagne 30 points, moins le nombre de cartes qui se trouvent au talon.

Pour ne pas être découverts rapidement, les joueurs ont tendance à ne pas tenter de progresser vers leur objectif dès le début de la partie. Plus un joueur attend, plus il a de chance de dérouter son adversaire ou de lui faire croire à un faux objectif. Mais en revanche, plus le temps passe, moins il a de chance de tirer les cartes qui lui sont vraiment nécessaires ! Alors...

achille

Pourquoi diable le « talon » serait-il toujours invisible ? Ici, il est visible ; mais cela se paie !

nombre de joueurs : 2 à 4.

matériel : un jeu de 52 cartes et des jetons.

le jeu :

le donneur bat les cartes, fait couper, puis en distribue, une à une, 7 par joueur. Avec les cartes restantes, il constitue sur la table quatre colonnes de six cartes : toutes visibles comme sur la figure 2. Le joueur situé à la gauche du donneur entame la partie. Il peut prendre (gratuitement) une des quatre cartes non recouvertes de l'un des talons, puis en rejeter une. Il doit toujours avoir le même nombre de cartes en main. La carte rejetée rejoint : soit le sommet d'une colonne (et est alors partiellement recouverte par 5 autres cartes) ; soit le pied d'une colonne (et n'est alors couverte par aucune autre carte). Au joueur d'en décider. La colonne de rejet est quelconque. Il peut aussi prendre, toujours dans l'une des quatre colonnes, une carte partiellement recouverte. Cette action est permise mais est coûteuse : le joueur dépense autant de fois 10 points que de cartes recouvrent celle qu'il convoite. Si, par exemple, c'est la troisième d'une

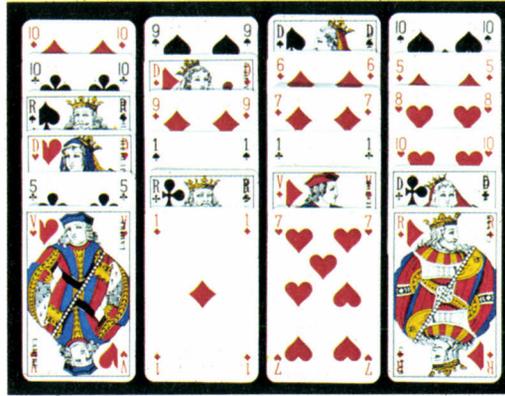


Figure 2 : les quatre « talons » d'Achille. Les joueurs peuvent prendre des cartes partiellement couvertes, moyennant une dépense en points, qui augmente avec le nombre de cartes qui recouvrent celle qui est convoitée. Dans la colonne de gauche, Roi de ♠ vaut 30 points.

colonne, le joueur dépense 20 points. Il prend deux jetons.

Dès qu'un joueur a en main les combinaisons de cartes — deux tierces, une tierce et un brelan, deux brelans ou une suite de six cartes — il jette face cachée sa dernière carte et la partie prend fin immédiatement.

Les combinaisons ont une valeur nulle. Les autres cartes valent le nombre qu'elles affichent ; 20 pour les figures et 30 pour les As. Chaque

jeton vaut 10. Le vainqueur est celui des joueurs qui a le moins de points quand le plus mauvais a accumulé 200 points.

Vous l'avez certainement compris : quand un joueur achète une carte, il dévoile ses intentions, et l'intérêt qu'il porte pour certaines cartes. Les autres joueurs seront tentés de bloquer sa progression... Mais il se peut fort bien que l'achat d'une carte soit un bluff.

le pousse-pousse

Ici, les cartes ne sont rien d'autre que les éléments mobiles d'un taquin.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes.

le jeu :

du jeu on a éliminé tous les 2. Chaque des joueurs prend une couleur : ♠ ou ♥

La première démarche est la création du tableau : à tour de rôle, à commencer par celui que le sort a désigné, chaque joueur pose une carte sur la table, face visible. Les cartes sont posées de manière à réaliser un tableau comprenant cinq cartes en hauteur et cinq cartes en largeur, à l'image de la figure 3. Toute nouvelle carte rejoignant la table doit être juxtaposée à une carte précédemment posée, pour autant que la forme du tableau est respectée.

Quand les joueurs ont posé toutes leurs cartes, il reste un emplacement vide, qui permettra le déplacement

des cartes. Pendant toute la phase de jeu qui consiste à poser les cartes, chaque joueur tente de réaliser un alignement (vertical, horizontal ou diagonal) comprenant 3, 4 ou 5 cartes qui se suivent. Par exemple, sur la figure 3, Dame, Roi et As de ♥ sont alignés.

Les déplacements : à tour de rôle, à commencer par celui qui n'a pas posé la première carte du tableau, les joueurs déplacent des cartes pour tenter de former des suites. A son tour, un joueur déplace de une à quatre cartes en les faisant glisser dans la direction de l'emplacement libre du tableau. Le premier déplacement a lieu, soit verticalement, soit horizontalement ; il est immédiatement suivi par un déplacement de cartes (toujours de une à quatre) en suivant la direction (horizontale ou verticale) qui n'a pas encore été utilisée.

Exemple : la figure 4 est la suite de la figure 3 après le coup d'un joueur.

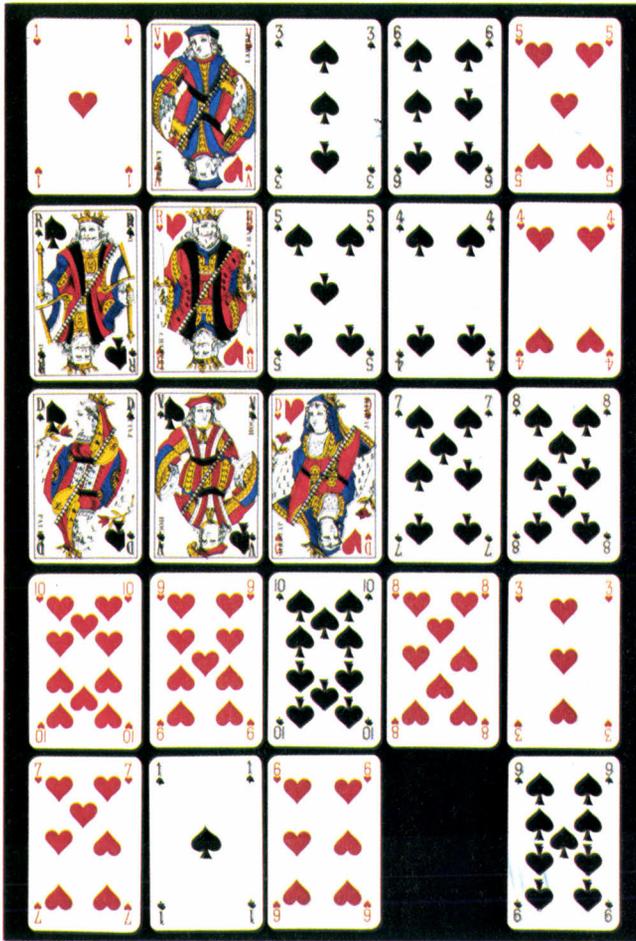


Figure 3

Figure 3 : le joueur « cœur » marque trois points pour la réalisation de la tierce A, R et D de ♥ (en diagonale).

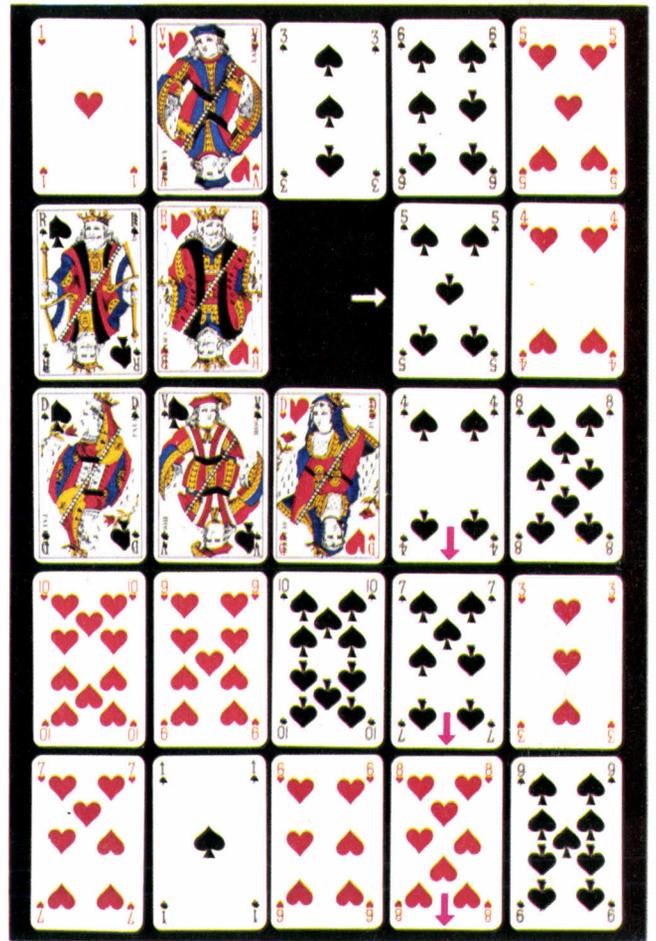


Figure 4

Figure 4 : celui qui joue avec les ♠ a fait glisser vers le bas trois des cartes de la colonne 4 ; puis il a déplacé horizontalement le 5 de ♠. Il marque trois points pour la tierce 4, 5, 6 de ♠ (en verticale).

Les flèches rouges indiquent qu'il a d'abord déplacé trois cartes verticalement, puis une horizontalement (flèche blanche). Ces déplacements ont permis la réalisation d'une tierce (4, 5, 6 de ♠).

La marque : une tierce vaut 3 points ; quatre cartes qui se suivent, 8 points, et cinq cartes, 15 points. Il est important de préciser que la marque a lieu au moment où la suite est réalisée, à la fin du tour d'un joueur. Si la suite de cartes demeure en place lors des tours suivants elle n'entraîne pas l'obtention de nouveaux points.

En revanche si elle est dispersée dans un premier temps, puis reconstituée, elle permet au joueur d'acquérir de nouveaux points.

Chaque joueur n'obtient de points que pour la réalisation de suites de sa couleur. Si un joueur en réalisant une suite pour son propre compte, en crée par mégarde une pour son adversaire, celui-ci marque des points comme s'il l'avait réalisée lui-même.

Précisons enfin qu'il est interdit de déplacer les cartes de manière à revenir à la position précédente : à la fin du tour d'un joueur, le tableau des cartes doit être différent de ce qu'il était au moment où l'adversaire a commencé son tour.

Le premier joueur qui obtient cinquante points remporte la partie.

le flair

Le meilleur moyen de mettre un terme à une tricherie est encore d'en faire une règle !... Du moins est-ce là une des voies qui conduit vers de nouveaux jeux.

nombre de joueurs : 2 à 4.

matériel : un jeu de 52 cartes.

le jeu :

les cartes, battues, coupées, sont réparties une à une entre les joueurs par le donneur. A tour de rôle, chaque joueur pose sur la table de une à cinq cartes, faces cachées, et annonce la nature de la carte (ou du groupe de cartes) qu'il a posée. S'il pose une carte, il doit annoncer une couleur (♣, ♥, ♦, ♠) ; s'il pose

plusieurs cartes, il doit annoncer une combinaison correspondant au nombre de cartes (paire avec 2 cartes, brelan ou tierce avec 3, suite ou carré avec 4, suite avec 5).

Si personne ne dit rien, le joueur situé à la gauche de celui qui vient de parler, joue. Par contre, si un joueur annonce « j'ai du flair ! » le jeu s'arrête. Il doit ensuite dire « vrai » ou « faux », selon qu'il croit que celui qui a posé a dit ou non la vérité. S'il a raison, il donne une de ses cartes au menteur qui, en outre, doit ramasser les cartes qu'il a jouées. S'il a tort, il ramasse les cartes du joueur, ainsi que la carte que chacun des autres joueurs lui donne.

Le but du jeu est d'être le premier à ne plus avoir de cartes en main.

progression

Les cartes se suffisent généralement à elles-mêmes. Ici, on ajoute un pion, qui doit parcourir astucieusement le chemin des cartes.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes, et deux pions de couleurs différentes, un par joueur.

le jeu :

il s'agit de tracer une route composée de cartes, de manière qu'elle relie une carte de départ et une carte d'arrivée. Les pions se déplacent de carte en carte comme s'il s'agissait de cases. Le but du jeu est d'être le premier à poser son pion sur la carte d'arrivée. Le donneur bat et fait couper les cartes, puis en distribue dix-huit par joueur. Il pose ensuite le paquet de cartes restantes, qui sera le talon sur la table, faces visibles. Il prend la carte supérieure du talon et la pose juste à côté ; elle sera la carte de départ : les joueurs y placent immédiatement leurs pions. Le donneur prend la dernière carte du talon et la pose à 50 centimètres de celui-ci, face cachée : c'est la carte d'arrivée (sa valeur n'a pas d'incidence sur le jeu).

Le tour de chaque joueur, tout au long de la partie, se déroule de la manière suivante, à commencer par l'adversaire du donneur :

1. prendre la carte supérieure du

talon et la placer dans sa « main » ;

2. poser une carte sur le terrain. Les règles de pose sont les suivantes :

- il n'est possible de poser une carte qu'en la plaçant contre une carte antérieurement posée, bord à bord ;

- les cartes ne doivent en aucun cas ni se chevaucher, ni être déplacées une fois posées ;

- la carte posée est placée dans le prolongement d'une carte antérieurement posée, s'il s'agit d'une carte de même couleur, de rang immédiatement inférieur ou supérieur à celle qui était déjà posée ;

- la carte posée est placée perpendiculairement à une carte antérieurement posée, s'il s'agit d'une carte de même hauteur ;

- si la pose d'une carte établit des

contacts bord à bord avec plusieurs autres cartes antérieurement posées, il faut que les règles de juxtaposition exposées plus haut soient respectées ;

- la seule carte qui supporte d'être chevauchée par une autre est la carte d'arrivée ;

3. déplacer son pion, si on le désire, de la carte sur laquelle il se trouve, vers une carte adjacente (présentant un côté commun avec la carte où se trouve le pion). Deux pions peuvent se retrouver sur la même carte ;

4. rejeter une carte, face cachée, à côté du talon : c'est la « défausse ».

Si un joueur ne peut pas poser de carte sur le terrain, il doit néanmoins rejeter une carte à la défausse. Son



Figure 5 : le pion rouge préfère rester au carrefour de deux voies ; alors que le bleu fonce. Si son chemin s'avère être un cul de sac, il devra rebrousser chemin...

tour est alors terminé et l'autre joueur entame le sien.

Quand il n'y a plus de cartes au talon, les cartes de la défausse deviennent immédiatement celles d'un nouveau talon, en les mettant faces visibles. S'il n'y a plus ni carte au talon, ni carte à la défausse et que le joueur ne peut poser de carte sur le terrain, il doit jeter une carte à la défausse. Le joueur suivant peut la prendre. On respecte ainsi la règle qui veut que les cartes de la défausse se muttent immédiatement en cartes de talon dès que celui-ci est vide.

POUR SES 2 ANS L'Ordinateur de poche DEVIENT MENSUEL



L'ORDINATEUR DE POCHE est la seule revue française consacrée à "l'informatique de poche.
Vous possédez déjà une calculatrice ou un ordinateur de poche programmable en Basic,
vous trouverez dans **L'ORDINATEUR DE POCHE**
mille astuces qui vous permettront de tirer un meilleur parti de votre machine.
Vous envisagez d'en acheter une, **L'ORDINATEUR DE POCHE** vous guidera dans votre choix
et accompagnera vos premiers pas.

L'ORDINATEUR DE POCHE - 39, rue de la Grange aux Belles, 75484 Paris Cedex 10
14 Francs chez votre marchand de journaux.

BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER AUJOURD'HUI MEME A
L'ORDINATEUR DE POCHE, Service Abonnements, 39 rue de la Grange-aux-Belles 75484 PARIS CEDEX 10'

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

PAYS _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Veillez m'abonner pour 10 numéros à L'ORDINATEUR DE POCHE;

Ci-joint mon règlement de 115 FF (Belgique : 930 FB; Suisse : 40 FS; autres pays : 155 FF)

(Tarif par avion: Afrique, Moyen-Orient, 105 FF; Amérique, 215 FF; Asie, Océanie, 225 FF)

le renjou

le morpion adulte

par Pierre Aroutcheff

Parmi les nombreuses tentatives de perfectionner le morpion, c'est finalement le Renjou qui semble s'imposer définitivement. Il s'est même déroulé ces dernières années un championnat du monde par correspondance.

Le Renjou est la forme épurée, améliorée et standardisée par les Japonais du morpion. L'objectif est de réaliser un alignement de cinq points, verticalement, horizontalement ou diagonalement. Le premier qui réalise un tel alignement a gagné. Le damier est traditionnellement de 15 intersections sur 15 soit 225 en tout ; le noir commence et pose son premier pion — ou pierre — au centre.

Cet avantage du trait au noir est énorme et, pour le compenser, on a eu recours à deux contraintes. La première est que parmi les figures théoriquement gagnantes (diag. 1) 4

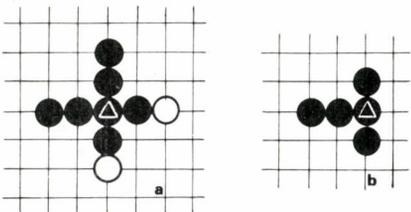


Diagramme 1

et 4 bloqués (a), 3 et 3 ouverts (b) et 3 ouverts + 4 bloqués — ou ouvert d'ailleurs — (c) seule la figure (c) est permise ; c'est-à-dire que les deux autres sont interdites, le point \triangle est tabou pour le noir ; le blanc peut donc, en forçant les noirs à la défensive, faire apparaître un point tabou qui sera à sa disposition exclusive :

cette contrainte dure toute la partie. La seconde contrainte concerne le début de partie. Après la réponse blanche — coup 2 — le deuxième coup du noir, ou coup 3, n'est pas libre. Les diagrammes 2 et 3 montrent les premières interdictions qui ont été instituées. Il a été prouvé que si le noir a la possibilité de jouer en 3

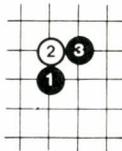


Diagramme 2

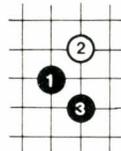


Diagramme 3

dans ces deux diagrammes, sa victoire est trop facile.

Mais, ces premières contraintes ne suffisent pas : on est allé encore plus loin. Dans la tradition japonaise, le joueur le plus fort a les blancs et pour égaliser les chances, on module les contraintes imposées au noir pour le 3^e coup, ce qui a conduit à définir les conditions d'une partie à égalité, autour d'un cadre central ; quand le blanc a répondu au premier coup noir, au point de son choix de a à f (diag. 4) les autres points sont

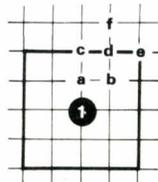


Diagramme 4

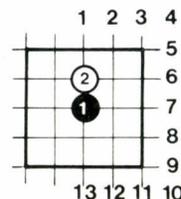


Diagramme 5

identiques par symétrie ou trop éloignés du centre, le noir doit obligatoirement jouer le 3^e coup hors du cadre. Le diagramme 5 montre les 13 points qui sont à la disposition du noir.

Un Russe, champion du monde par correspondance.

On ne joue pas au Renjou qu'au Japon ; c'est ainsi qu'un premier Championnat du monde par correspondance (1981-82) a réuni les participants de sept nations : USA, Canada, Suède, Danemark, URSS, Bulgarie et Japon. Nous n'avons pas de renseignement sur la qualité du représentant japonais... Toujours est-il que la 1^{re} place du Championnat s'est jouée entre le Soviétique Saprionov et le Suédois Jansson dont la Fédération est la plus importante d'Europe.

La partie, diag. 6, entre le Bulgare

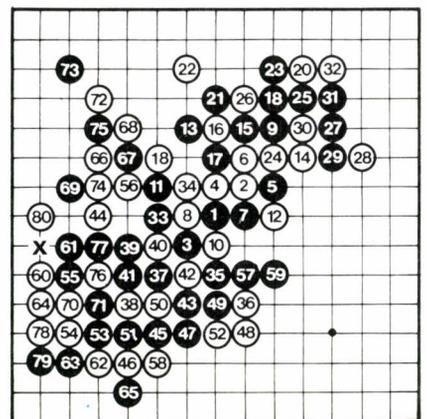
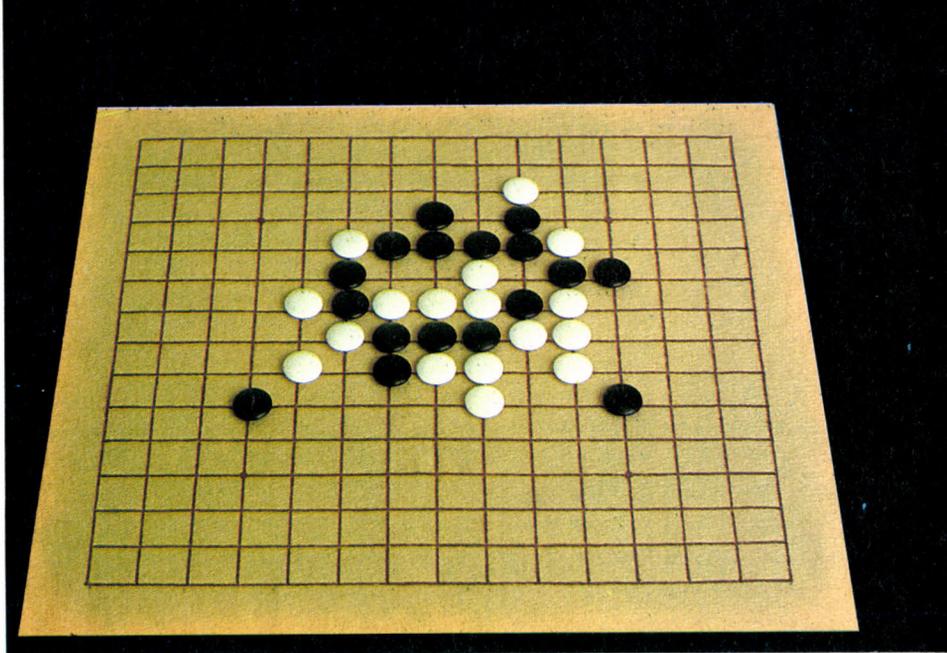


Diagramme 6 : Noir Kotsev (Bulgarie) et Blanc Saprionov (URSS).



Kotsev et Sapronov a donné lieu à un quiproquo (partie dont dépendait le titre). Après le 43^e coup, le Bulgare a trop tôt chanté victoire et a communiqué le résultat de la partie à l'arbitre qui a envoyé un télégramme de félicitations au Suédois. Sapro-
nov ayant trouvé la parade, la position s'est retournée et Kotsev a abandonné après le coup 80 ; il ne peut pas jouer en X qui est tabou, et le blanc joue en X au coup suivant. Du coup, deuxième télégramme de félicitations, mais cette fois-ci adressé au véritable champion du monde, Sapronov.

Celui-ci analyse la partie de la façon suivante ; le noir a mené des attaques virulentes qui auraient pu aboutir à la victoire avec les coups 21, 43 et 55. Le coup du blanc 38 était imprudent ; en revanche dès la réplique en 56, sa position est bonne et la combinaison finale imparable. On note que le règlement du Championnat n'interdisait pas au noir de jouer le coup 3 dans le cadre. Comme on le voit d'après le déroulement de la partie, les coups sont pour la plupart loin d'être évidents. La première tactique est de ne pas gâcher le potentiel d'une position en jouant, bille en tête, des échecs successifs.

Les diagrammes 7a et 7b montrent

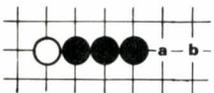


Diagramme 7a

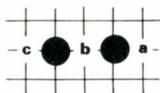


Diagramme 7b

qu'il y a plusieurs manières de menacer un alignement de cinq pierres. Il est bon de préserver le choix le plus longtemps possible ; les combinai-

sons se nourrissent de ce potentiel menaçant.

Une évidence : les deux couleurs alternent attaque et défense ; les coups défensifs sont apparemment peu constructifs. Quand il ne s'agit pas uniquement de parer au plus pressé, le joueur qui se défend joue les chiens de berger : il faut empêcher l'expansion adverse vers les espaces libres ; quand la défense est bien menée le potentiel offensif de l'adversaire tend à s'épuiser et les rôles s'inversent. Entre de bons joueurs, on peut ainsi s'acheminer vers un nul.

Tout comme il y a des coups défensifs, il y a des formes d'attaque. Elles sont différentes pour les noirs et les blancs, en début de partie, en raison de la contrainte imposée au noir pour son 3^e coup. Le diagramme 8 montre quelques échantillons typiques de ces formes. Les formes blanches, naturellement les plus compactes ont même des noms : la

tour, le clou tordu, la petite et la grande selle, le triangle.

Dans la partie suivante (diagramme 9), disputée entre deux maîtres japo-

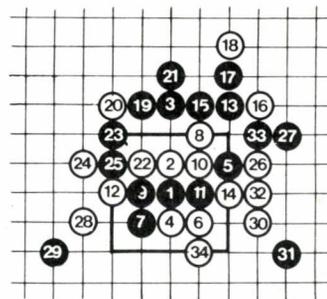


Diagramme 9 : Noir Safuji, 2-Dan ; Blanc Sasaki, 8-Dan.

nais, l'issue est vite décidée. Le noir aurait dû jouer 13 en 14 ; il a justement voulu garder le choix entre 14 et 32 pour plus tard, mais il a eu tort ; ensuite 16 et 18 annihilent le potentiel noir ; l'initiative revient au blanc et le noir ne peut arrêter l'hémorragie, 16 se révélant fort utile

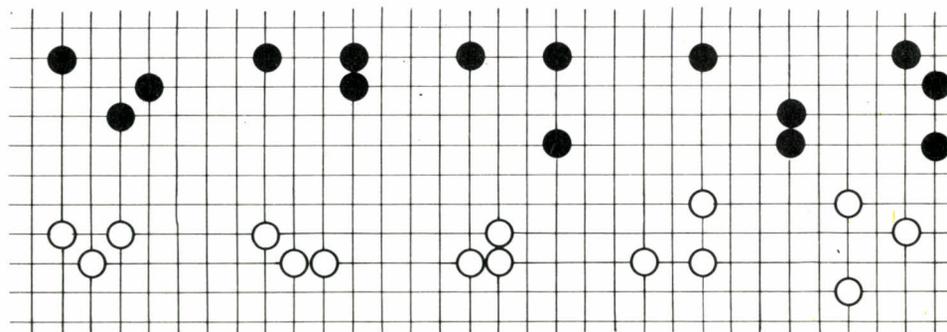


Diagramme 8

dans la combinaison gagnante. Le noir abandonne après le coup 34. A propos, trouvez-vous la combinaison gagnante contre toute défense noire ?

Le temps des ordinateurs.

Que font les informaticiens? Eh bien, ils informatisent !

Dans le diagramme 10, l'ordinateur, avec les blancs, se montre un peu naïf et Sapronov n'a aucun mal à le circonvenir. L'ordinateur a plusieurs niveaux, et se défend mieux en

Diagramme 10

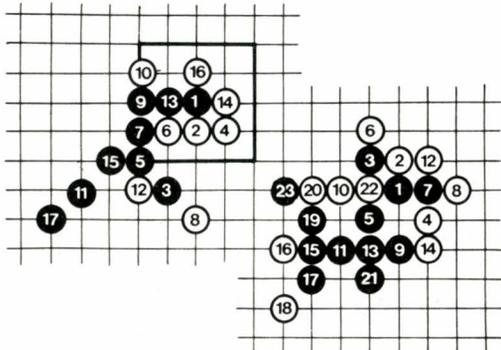


Diagramme 11

uant les noirs, avec lesquels il a aussi le nul en ignorant il est vrai la règle du « cadre », ce qui est un très gros avantage, évidemment ! Il y a même des confrontations entre ordinateurs ; et le diagramme 11 en montre un exemple, où Plank (programme USA) profite du 3^e coup libre pour s'imposer en 23 coups face à Cesar (programme danois).

Mais je suppose que vous brûlez d'impatience à l'idée d'exercer vos talents de « Renjoueur ». Il faut, pour éviter toute équivoque, avant de passer aux petits problèmes, repréciser les contraintes imposées au noir. Par 3 libre, on entend une des figures du diagramme 12 ; les

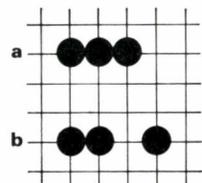


Diagramme 12

croisements, imparables autrement, de a,a ou a,b, ou b,b sont interdits. C'est important pour l'ordre des coups et les possibilités de contre-attaque blanche.

En revanche, la combinaison de 3 et 4 est autorisée même si le 4 qui peut

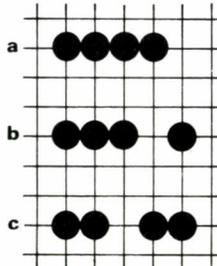


Diagramme 13

se présenter sous les diverses formes du diagramme 13, est ouvert. La combinaison du diagramme 14

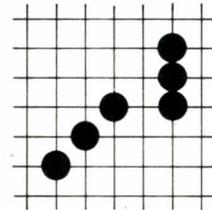


Diagramme 14

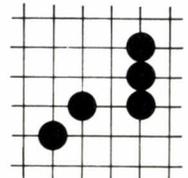
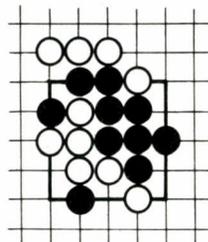


Diagramme 15

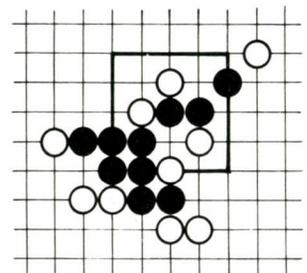
est donc autorisée, mais celle du diagramme 15 interdite. Et maintenant, à vous de jouer.

PROBLÈMES

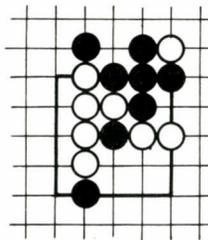
Les noirs jouent et gagnent dans ces six problèmes...



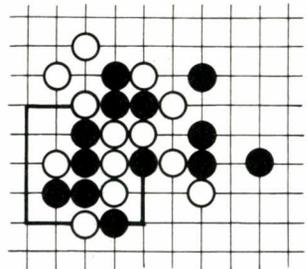
problème 1.



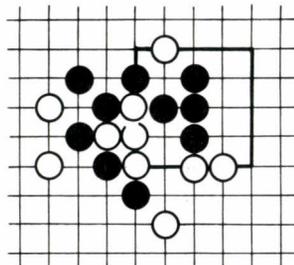
problème 2.



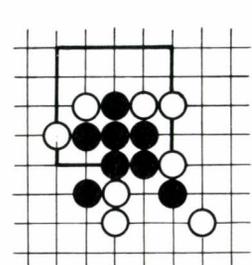
problème 3.



problème 4.



problème 5.



problème 6.

Les 4 premiers problèmes ne sont pas trop difficiles et nous en donnons la solution pages 98-99.

En revanche, je sèche encore sur les deux derniers, ne disposant pas moi-même de la solution ; mais les solu-

tions que vous pourrez proposer seront donc les bienvenues... et nous en reparlerons la prochaine fois. Attention toutefois à ne pas faire gagner les blancs au passage !

EDICIEL ANNONCE

La logithèque Édiciel :
une bibliothèque de logiciels
différents. Leur emblème : le
dauphin. Leur dénominateur commun :
une grande qualité des images-écran,
une documentation rédigée en
français et une volonté délibérée
« d'apprendre en jouant ».

La logithèque Édiciel :
l'aboutissement d'un projet
commun annoncé il y a un an.
Signé Matra et Hachette :
la maîtrise technologique et la
compétence éditoriale. Sa vocation :
développer une gamme d'outils
micro-informatiques différents.

LA

LOGITHÈQUE



TRIJEU

Un jeu de stratégie et de négociation unique sur le marché. Pour vérifier vos talents de tacticien. Seul ou entre amis (à deux ou trois partenaires). Des parties de quelques minutes ou des dizaines d'heures de suspense...



NAJA I

Un serpent, des lettres qui éclatent, un mot à reconstituer en « rattrapant » les lettres dispersées sur l'écran. Le plus vite possible, car la réserve de points s'épuise régulièrement. Un jeu d'adresse et de réflexes conçu par Pierre Berloquin.



GALAXIE L

En l'an 2983, d'intrépides explorateurs découvrirent une source d'énergie inépuisable : le Diamant II b. Neuf de ces diamants, dispersés dans les 16 hyper-niveaux de la Galaxie L, sont gardés par une armée d'extra-terrestres. Retrouvez et ramenez les 9 diamants.



EDI-LOGO

Un langage et une tortue universellement connus. Une initiation passionnante au raisonnement logique et à l'informatique. Pour développer votre créativité et pénétrer, en vous amusant, dans le monde de la micro-informatique.



PORTE-PAROLE

Écoutez ! Votre micro-ordinateur vous parle. En français. La voix est claire, bien articulée... Une étonnante réussite des laboratoires d'électronique Matra. Accessibles sur EDI-LOGO et bientôt sur de nombreux autres programmes.



POINT-BAC

Le premier volume d'une série de révisions du baccalauréat. En maths, en physique et en français. Une infinité d'exercices, une pédagogie progressive. Sur cette première disquette : formes indéterminées et limites ; logarithmes et exponentielles...

Les premières disquettes du catalogue Édiciel sont disponibles dans plus de 200 points de vente en France ou par correspondance. Ces six produits sont actuellement exploitables sur APPLE II et APPLE IIe, et bientôt sur d'autres matériels.



DES PRODUITS MATRA ET HACHETTE

GALAXYRINTH

Après avoir vainement tenté d'approcher le Grand Sage (J & S n° 20, voir post-scriptum page) et maintenant que l'erreur est localisée, vous allez pouvoir continuer ce périple mouvementé. Le Garde a précautionneusement ramassé vos cendres ; celles-ci, mêlées à celles d'un soleil éteint, vous permettent d'être transporté secrètement dans le laboratoire d'un antique sorcier aux pouvoirs étranges. Celui-ci détache délicatement un parchemin d'un vieux grimoire, brûle ce document dont la cendre très fine vient s'ajouter à la vôtre, puis selon un rituel secret d'incantations et de gestes cérémonieux, le vieux sorcier saupoudre cette poussière dans les flammes vertes d'un creuset. Vous voici maintenant « Etre de flammes », tout-puissant, capable de vous transporter à travers l'espace...

But du jeu :

partant du système solaire dénommé Astralia (A), rejoindre le centre de la Galaxie pour en être le souverain. Vous disposez au départ de 100 points de force divisés en deux groupes : 10 points d'énergie (PE) et 90 points de masse (PM). A la dernière phase du voyage [en l'étoile Zark (Z)], vous devrez posséder vos 100 points de force (PF), mais en ayant poussé votre énergie à 90 PE et réduit votre masse à 10 PM.

Déroulement de la partie :

ce jeu peut être joué par les « non-initiés » ; si vous n'avez pas concouru aux deux premières épreuves, il est encore possible d'y participer. Malgré les conséquences et résultantes des numéros précédents, aucune modification n'est à noter au départ du jeu.

A tout moment du jeu vous devez vérifier votre total de points de force par la formule : PE + PM = PF.

• Si PF est supérieur ou égal à 100 et inférieur ou égal à 115 : vous pouvez vous déplacer sur l'orbite en vérifiant si le tableau de déplacements vous le permet. (Le maximum de déplacements vers une étoile est 2).

• Si PF est égal à 110 : vous pouvez si vous le désirez, vous rapprocher du centre de la Galaxie (en consultant toujours le tableau de déplacements) ; dans ce cas, vous abordez la nouvelle « orbite » avec 100 PF en réduisant votre masse de 10 PM. Aucun retour vers l'extérieur n'est possible...

• Si PF est inférieur à 100 ou supérieur à 115 : vous êtes bloqué à jamais sur l'étoile atteinte, sauf pour l'étoile Zark (Z) au centre de la Galaxie ; dans ce cas votre destruction spirituelle est inévitable !

Le parchemin :

une représentation du parchemin avant incinération vous décrit la Galaxie, avec le rappel des formules suprêmes et le tableau de déplacements. Les ceintures d'astéroïdes représentent grossièrement les espaces de déplacements (ci-contre).

Note à l'attention des lecteurs qui ont participé à « Labyrintyx », n° 19 et à « La montée des cendres », n° 20 : dans un jeu, certaines actions pré-déterminent le succès ou l'échec du joueur. Si les premiers essais s'avèrent non-concluants, le joueur est toujours libre de recommencer la partie au début ou à un des moments « pré-déterminants ». N'oubliez pas que celui-ci débute en fait dans le n° 19...

La liste ci-dessous, description des Soleils, vous explique les différents soleils qui constituent la Galaxie. Quand vous « atterrissez » sur une de ces étoiles, vous vous reportez à son initiale dans la liste. Sa description se termine par un numéro de note que vous trouverez dans les solutions, page 98.

Symboles utilisés :

» passer	≅ il ne se
♣ laisser	passer rien
♥ donner	∕ faire le calcul
♥ prendre	des formules
♦ soustraire	
⊗ accepter	»» changer
⊙ refuser	d'étoile en
☽ révéler	vérifiant le
⊙ planète	tableau

Description des Soleils :

A. Votre système solaire de départ ; vous partez de l'étoile Astralia avec 10 PE et 90 PM → 10.

B. Baorg, une étoile et ses 15 ☽,

vous sentez la force spirituelle de Baorg et lui faites présent de 5 PM ; oui → 4 ; non → 37.

C. Le soleil Chakass. Vous prenez contact avec la 3^e ☽ → 18 ; ou avec la 8^e → 41 ; aucune → 10.

D. Demorgh ; vous abandonnez 5 PM pour prendre contact avec une ☽ ; oui → 15 ; non → 31.

E. L'étoile El-Va-Nah ; il faut ♣ 5 PM pour s'incarner sur la 9^e ☽ du système ; vous ♣ 5 PM → 59 ; vous » → 46.

G. Vous sentez l'Esprit de l'étoile Ganh-Tar ; il vous propose un échange de forces, vous ⊗ → 28 ; vous ☽ → 17.

H. L'étoile Hydra ; il faut ♣ 5 PM pour atteindre la 1^{re} de ses 20 ☽ ; vous ♣ 5 PM → 43 ; vous » → 17.

I. Izaline, une étoile double à une seule ☽ ; tentez-vous d'entrer en contact avec ses habitants ? oui → 44 ; non → 17.

J. L'Esprit du soleil Jasper entre en contact avec vous ; → 19.

K. Le système solaire de Kar-Tang ; tentez-vous d'entrer en contact avec les habitants de la 4^e ☽ ? oui → 11 ; non → 36.

L. L'étoile Ludenia, tentez-vous de contacter les habitants de l'une de ses ☽ ? oui → 5 ; non → 29.

M. Môsh, une seule ☽, il faut réduire la masse de 5 PM, vous ⊗ → 16 ; vous » → 63.

N. Nadirha, une étoile morte ; → 17.

O. L'Esprit du soleil Omnor-Tau entre en contact avec vous ; → 79.

P. Pega-Alzen, il faut ♣ 5 PM pour atteindre la 1^{re} ☽ ; vous le faites → 21 ; non → 10.

Q. La force spirituelle de Quest, le soleil aux 28 ☽ vous demande si vous venez de El-Va-Nah ; oui → 53 ; non → 32.

R. Ramâva, un système solaire inhabité depuis bien longtemps... → 36.

S. Scorpius, une étoile peu énergétique ; → 50.

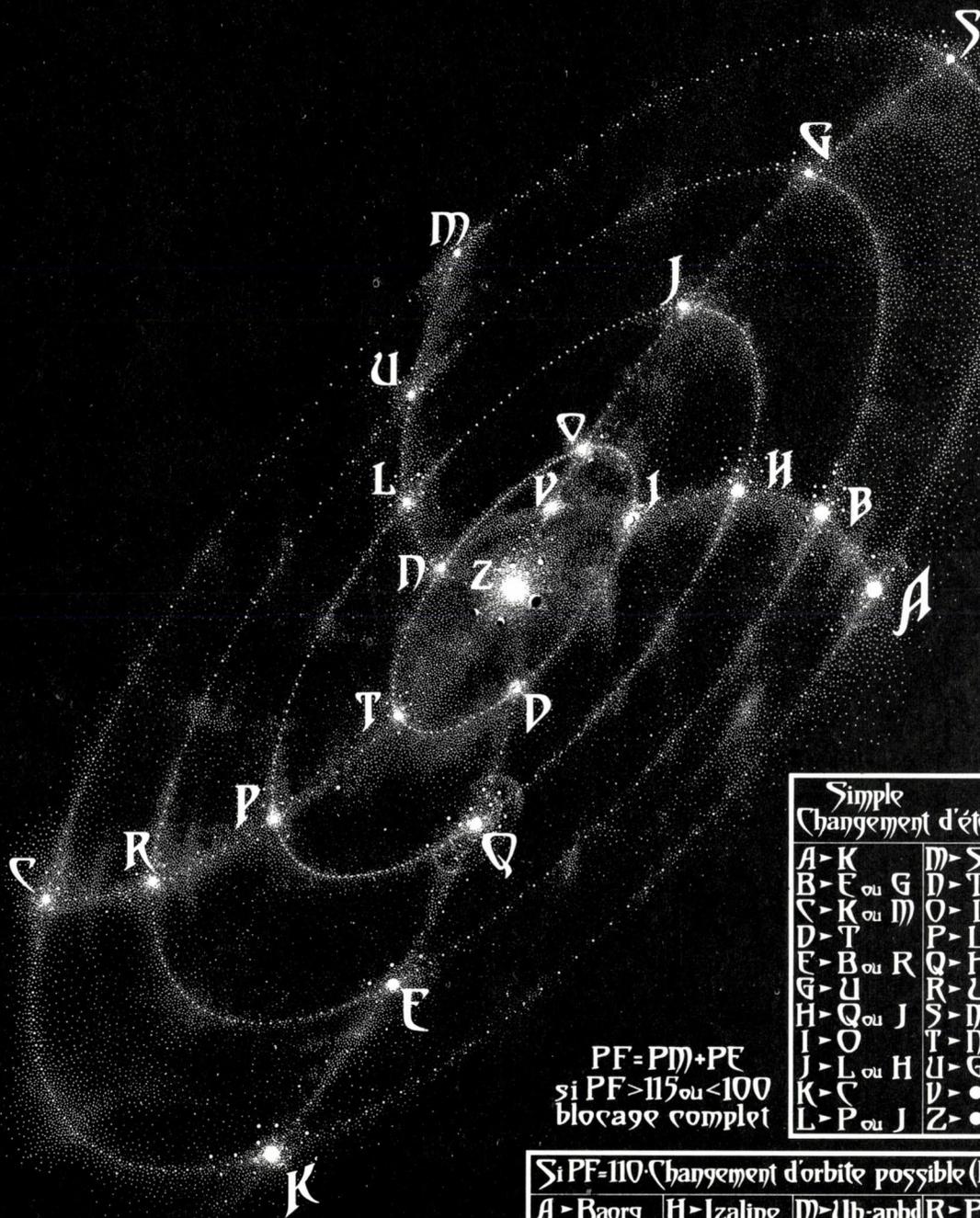
T. Tenoreb, il faut ♣ 5 PM pour entrer en contact avec les habitants de la première ☽ ; vous le faites → 22 ; non → 71.

U. Uh-Anhd, son Esprit vous pose une question ; → 2.

V. Vortek, soleil en passe de mourir demande 10 PM. Vous ⊗ → 80 ; vous ☽ → 31.

Z. Zark, étoile géante régissant toutes celles de la Galaxie ; → 81.

GALAXYRIN THE



PF = PM + PE
 si PF > 115 ou < 100
 blocage complet

Simple Changement d'étoile	
A > K	M > S
B > E ou G	N > T ou O
C > K ou M	O > I
D > T	P > L
E > B ou R	Q > H ou P
G > U	R > U
H > Q ou J	S > M
I > O	T > N
J > L ou H	U > G
K > C	V > •
L > P ou J	Z > •

Si PF = 110 - Changement d'orbite possible (PM - 10)			
A > Baorg	H > Izaline	M > Uh-anhd	R > Pega'
B > Hydra	I > Vortek	N > Vortek	S > Ganh'
C > Ramà'va	J > Omnor'	O > Vortek	V > Zark
E > Quest	K > El-va'	P > Tenoreb	U > Ludenia
G > Jasper	L > Nadirha	Q > Demorgh	Ɔ



Jeux vidéo Intellivision : l'intelligence est de la partie.

La console Intellivision vous lance un défi. Elle vient de recevoir la cassette "Mare à grenouilles". Jouez contre l'ordinateur ou contre un partenaire. Votre grenouille doit happer le maximum d'insectes, de jour comme de nuit. Vous sautez, vous croassez, vous plongez dans

un ravissant décor dont les couleurs varient avec les heures.

Jeux éducatifs, sport, stratégie, chance, action : la console Intellivision vous lance 46 autres défis, 46 jeux vidéo tout en finesse, en réalisme, en variété.

La console Intellivision vous réserve

d'autres surprises. Grâce à ses extensions, vous pourrez dès cette année apprendre la musique et vous initier à l'informatique tout en vous amusant.

Vous découvrirez qu'Intellivision de Mattel Electronics est réellement doué d'intelligence.

INTELLIVISION™
MATEL ELECTRONICS

questions de logique



ADORABLE MENTEUSE

par J.-C. B.

Comment auriez-vous pu imaginer qu'au XXIII^e siècle, il existait encore des épreuves d'amour ? Pourtant, en arrivant sur la planète Shorkann, à la recherche de votre douce amie, vous voici confronté aux pièges diaboliques de sa famille...

En vacances sur Maravie-2, la planète des quatre printemps. Vous êtes assis au bord de la piscine de l'hôtel. Le jour se lève. Vous venez de passer la plus merveilleuse nuit de votre existence. La plus troublante aussi. Vous ne connaissez même pas son nom. Vous savez seulement d'elle qu'elle a les plus jolis yeux de la Galaxie. Un Dénèbien télépathe au courant de tout, vous renseigne. Elle s'appelle Bel-UI-Jor. Elle est originaire de Shorkann, la planète aux étranges coutumes. Consterné, vous apprenez qu'elle a quitté l'hôtel avant l'aube...

Cependant, en respectant un rituel compliqué, une correspondance a pu s'établir avec sa famille, et trois mois plus tard, vous débarquez sur Shorkann. Shorkann, la planète où tout le monde, bien que raisonnant en termes de logique, ment (1).

A l'astroport, vous êtes accueilli par trois cousins de Bel-UI-Jor, qui vous souhaitent en souriant la malvenue, un mauvais séjour, et l'échec dans vos entreprises. Deux jours plus tard, vous n'avez toujours pas vu Bel, mais vous avez compris que, pour pouvoir faire votre cour, vous alliez devoir subir six épreuves.

(1) C'est-à-dire que, par référence à nos précédentes rubriques, la planète est peuplée uniquement de Menteurs. Il n'y a notamment pas de Fous.

1 LES FLEURS DE BEAUTÉ

L'un des cousins de Bel vous montre quatre fleurs, dont chacune est : rose ou bleue ; grande ou petite. Les quatre fleurs sont différentes, c'est-à-dire qu'il n'y a pas deux fleurs ayant deux des caractéristiques précédemment définies identiques.

Le cousin, qui est un menteur, vous dit :

1. Choisissez la fleur grande et rose.
2. Choisissez la fleur bleue et grande.
3. Choisissez la fleur petite et bleue.

Quelle fleur choisissez-vous ?

2 LES NEUF LIVRES DE CÉRÉMONIE

Cette fois, un homme qui prétend ne pas être l'oncle de Bel-UI-Jor, vous emmène dans une petite pièce sans fenêtre, faiblement éclairée par des torches résineuses. Sur une grande table, les neuf livres de cérémonie. Chaque livre est : vert, rouge ou bleu ; épais, mince ou d'épaisseur moyenne.

Là encore, les neuf livres sont tous différents. L'oncle, encore un menteur, vous dit :

1. choisissez un livre vert ou un livre épais ;
2. choisissez un livre mince ou un livre de couleur autre que rouge.

Quel livre choisissez-vous ?





questions de logique

3 LE PARAVENT-PREMIÈRE

Une jeune fille, qui dit être la sœur de Bel, vous présente un petit paravent derrière lequel se trouve un certain nombre de fruits.

Chaque fruit est : jaune ou rouge ; rond ou long ; gros ou petit.

La jeune fille va prononcer cinq phrases. Après cela, elle retirera le paravent et vous devrez choisir un fruit et le lui offrir. La jeune fille, une Menteuse bien sûr, vous dit :



1. derrière le paravent, il y a au plus trois fruits ;
2. parmi les fruits, il y a au moins deux fruits qui ont au moins deux caractéristiques identiques ;
3. le fruit à choisir est jaune, rond et gros ;
4. le fruit à choisir est gros, rouge et rond ;
5. le fruit à choisir est long, gros et rouge.

Combien y a-t-il de fruits derrière le paravent ?

PARADOXES LOGIQUES : LES DIFFÉRENTS INFINIS MATHÉMATIQUES

La théorie des ensembles infinis repose essentiellement sur trois fondements. L'axiome de l'infini, que nous avons vu dans les n° 12, pages 42 et 43, et n° 14, page 76. La définition de l'équipotence, que nous avons vue dans le n° 19, page 44. Enfin, un type de démonstration que nous aborderons aujourd'hui sur l'exemple original dit de « la diagonale de Cantor ».

Ce type de démonstration a pour objet de montrer qu'il existe des infinis de puissances différentes, ou pour parler plus simplement, qu'il existe des ensembles infinis plus « nombreux » que d'autres. En particulier, l'ensemble des nombres réels compris entre 0 et 1 est plus « nombreux » que l'ensemble des nombres entiers.

Pour démontrer cela, nous allons raisonner par l'absurde : prenons l'ensemble des nombres réels, écrits sous leur forme décimale (0, 4771228...) et supposons qu'on ait pu les classer et associer à chaque nombre réel un nombre entier. On obtient alors le tableau suivant :

Nombre réel compris entre 0 et 1	Nombre entier associé
0, a_{11} a_{12} a_{13} ...	1
0, a_{21} a_{22} a_{23} ...	2
0, a_{31} a_{32} a_{33} ...	3
0, ...	4
etc.	...

a_{11} , a_{12} , a_{13} , etc. représentent chacun un chiffre compris entre 0 et 9. Considérons alors le nombre formé avec les décimales de la diagonale de la colonne de gauche :

0, a_{11} a_{22} a_{33} ...

Et soit alors, $b_1 \neq a_{11}$, $b_2 \neq a_{22}$, $b_3 \neq a_{33}$, etc., avec en outre $b_n \neq 0$.

Le nombre 0, b_1 b_2 b_3 ... ne figure pas, par définition, dans la colonne de gauche. On a donc formé au moins un nombre réel compris entre 0 et 1, et auquel aucun nombre entier n'est associé. Les nombres réels compris entre 0 et 1 sont donc « en plus grand nombre » que les nombres entiers.

Cette démonstration (1) appelle trois remarques principales.

En premier lieu, attachons-nous au mécanisme de la démonstration : on considère l'ensemble des nombres entiers à droite ; puis on considère l'ensemble des nombres réels du segment (0, 1) à gauche ; enfin l'on forme un nouveau nombre réel ne figurant pas dans la colonne de gauche. Nous avons vu dans le n° 19, page 44, qu'il y avait autant de nombres entiers que de nombres pairs. On peut donc se contenter de mettre ces derniers dans la colonne de droite. Et si l'on forme un nouveau nombre dans la colonne de gauche, on peut lui associer un nombre impair quelconque ajouté dans la colonne de droite. Cette façon de procéder n'aboutit plus à la conclusion de Cantor. Que pensez-vous de ce raisonnement ?

En second lieu, attachons-nous au seul mécanisme de formation du nouveau nombre réel, en faisant complètement abstraction de la colonne de droite et de l'objet de la démonstration. D'après l'hypothèse de départ, la colonne de gauche contient tous les nombres réels compris entre 0 et 1. Or, on trouve un mécanisme qui permet de former un nombre qui ne se trouve pas dans la colonne de gauche. La logique élémentaire nous conduit à conclure immédiate-

ment que l'hypothèse de départ est fautive, et que la colonne de gauche ne contenait pas tous les nombres réels compris entre 0 et 1.

A l'inverse, ce mécanisme de formation du nouveau nombre réel compris entre 0 et 1 comporte une contradiction en lui-même. Si la colonne de gauche comporte tous les nombres réels compris entre 0 et 1, le nombre 0, b_1 b_2 b_3 ... n'existe pas. Il y a au moins un nombre tel que $b_n = a_{nn}$!

Là encore, que pensez-vous de ces raisonnements ?

En troisième lieu, on doit constater que cette démonstration repose sur trois éléments :

- l'axiome de l'infini ;
- la définition de l'équipotence ;
- l'hypothèse qu'on a pu classer tous les nombres réels et leur associer un nombre entier.

Comme cette démonstration aboutit à une contradiction, on en conclut que l'hypothèse doit être rejetée. En toute logique, on pourrait tout aussi bien conclure que :

- l'axiome de l'infini conduit à une contradiction ;
- ou que la définition de l'équipotence conduit à une contradiction.

Concluons sur un paradoxe. Alors, si l'on suit ce raisonnement, l'infini n'existe pas ? Et pourtant, sur le segment (0, 1) de l'axe des abscisses, le nombre de points n'est-il pas infini ?

Les mathématiques ne seraient-elles donc pas cette forteresse inébranlable et inattaquable que l'on croyait ? Faites-nous parvenir vos réponses sur les raisonnements et le paradoxe précédent.

Les meilleures réponses seront publiées dans un prochain numéro.

4 LES QUATRE FRÈRES

Quatre garçons, tous des Menteurs évidemment, se présentent à vous. Ils prétendent chacun successivement ne pas s'appeler Alf, Burd, Cris et Don. Ils vous disent :

Alf : de deux choses l'une : ou Cris n'est pas le frère de Burd ; ou il est celui de Don ;

Burd : de deux choses l'une : ou je suis le frère d'Alf ; ou je suis celui de Cris ;

Cris : de deux choses l'une : ou Don est mon frère ; ou il n'est pas celui d'Alf ;

Don : parmi nous quatre, au moins deux d'entre nous sont demi-frères.



Combien Don a-t-il de frères parmi les trois autres garçons ?

5 LE PARAVENT-DEUXIÈME

La prétendue sœur de Bel-Ui-Jor vous ramène devant le paravent. Derrière celui-ci, il n'y a cette fois qu'un seul fruit qui est : jaune ou rouge ; rond ou long ; gros ou petit. La jeune fille vous dit :

1. le fruit est jaune, rond et gros ;
2. le fruit est gros, rouge et rond ;
3. le fruit est long, gros et rouge.

Voilà qui ressemble à s'y méprendre aux trois dernières affirmations du



troisième problème. Mais cette fois, on vous demande de décrire le fruit, sans retirer le paravent, et en ayant la possibilité de poser une question.

Quelle peut être cette question ? Est-il utile de poser cette question ? Pouvez-vous déterminer les caractéristiques du fruit derrière le paravent ?

6 CASSE-TÊTE

Vous venez de répondre. Le paravent est toujours là, devant vous. Une idée vous vient à l'esprit. Dans les troisième et cinquième épreuves, vous avez tenu des raisonnements parfaitement contradictoires. Dans la troisième épreuve, vous avez conclu qu'avec trois renseignements, vous ne pouviez trancher qu'entre quatre possibilités. Dans la cinquième épreuve, dans les mêmes conditions, ou presque, vous avez pu trancher entre huit possibilités.

Comment cela se peut-il ? Quelle est l'explication de ce paradoxe ?

7 LA PIERRE D'AMOUR

C'est l'ultime épreuve. Vous n'avez toujours pas vu Bel-Ui-Jor. Mais ses parents et ses grands-parents, que nous appellerons A, B, C, D, E, F, sont là. Ils vous présentent une merveilleuse boîte sertie de pierreries.

A l'intérieur, une pierre qui est : la pierre d'amour ou la pierre d'indifférence ; dure ou friable ; ronde ou pyramidale ; grise ou rose ; grosse ou petite.

Vos interlocuteurs, qui sont tous des Menteurs, vous disent :

A : la boîte contient la pierre d'indifférence, friable, pyramidale, rose et petite ;

B : la boîte contient la pierre d'amour, friable, pyramidale, grise et grosse ;

C : la boîte contient la pierre d'amour, dure, ronde, rose et grosse ;

D : la boîte contient la pierre d'indifférence, dure, ronde, grise et grosse ;

E : au moins une des quatre premières affirmations donne exactement une caractéristique exacte de la pierre ;

F : parmi les quatre premières affirmations, au moins deux d'entre elles contiennent exactement le même nombre de caractéristiques exactes de la pierre.

Quelle est la couleur de la pierre ?

solutions pages 98 et 100

QUESTIONS DE LOGIQUE

Et maintenant, quittons la Planète des Menteurs pour retrouver, pages suivantes, avec J.-C. B. et C. Lacroix, un astronome en difficulté dans le vide interstellaire.



LE CHEMIN DES ÉTOILES

L'ASTRONEF DES TERRIENS A QUITTÉ PROCYON...

TU AS TROUVÉ QUELQUE CHOSE, PATRICIA ?

J'EXAMINE DEPUIS UN MOIS DES CEVULES PRÉLEVÉES SUR ARISTOTE... J'AI L'IMPRESSION QU'ELLES NE VIEILLISSENT PLUS...

SI ELLES NE VIEILLISSENT PLUS, C'EST QU'ELLES CONSERVENT LE MÊME ÂGE, AH !

MAIS OUI, ARISTOTE ! ALLONS PRÉVENIR LE CAPITAINE !

CELÀ SIGNIFIERAIT-IL QUE NOUS NE VIEILLIRONS PLUS, NOUS NON PLUS ? INTERROGEONS ENIGMA...

VOICI DEUX AFFIRMATIONS VRAIES TOUTES DEUX...

DES ENFANTS CONTINUENT À GRANDIR NORMALEMENT ;
OU LES PHÉNOMÈNES QUE VOUS CONSTATEZ ONT ÉTÉ VOULUS PAR LES CONSTRUCTEURS DE L'ASTRONEF ;

TOUTES LES AFFIRMATIONS D'ENIGMA, L'ORDINATEUR DE BORD OU D'ARISTOTE LE LOGICÏEN SONT, OU VRAIES OU FAUSSES...

DE DEUX CHoses L'UNE : OU LE PROCESSUS DE VIEILLISSEMENT DES ADULTES EST MODIFIÉ ; OU TOUS LES PASSAGERS DE L'ASTRONEF VIEILLISSENT NORMALEMENT.

DE DEUX CHoses L'UNE : OU LE PROCESSUS DE VIEILLISSEMENT DES ADULTES EST MODIFIÉ ; OU TOUS LES PASSAGERS DE L'ASTRONEF NE VIEILLISSENT PLUS DU TOUT.

LE PROBLÈME EST TROP IMPORTANT. IL FAUT CONSULTER L'UNITÉ CENTRALE D'ENIGMA POUR EN SAVOIR PLUS...

LE VIEILLISSEMENT DES ADULTES EST-IL MODIFIÉ ?

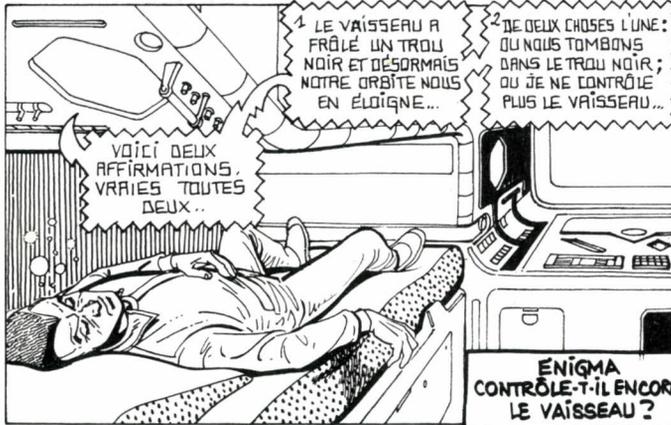
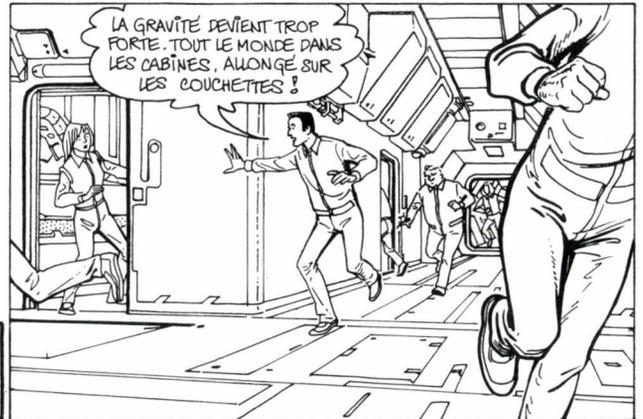
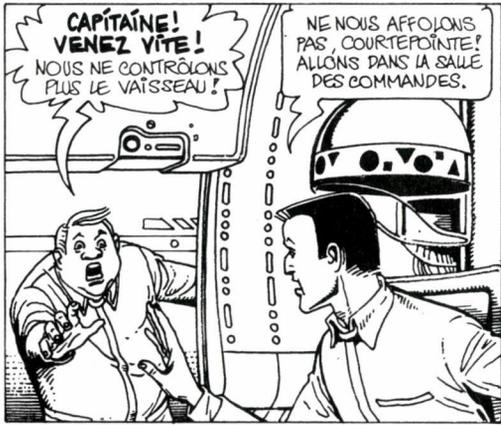
VOICI DEUX AFFIRMATIONS FAUSSES TOUTES DEUX.

DE DEUX CHoses L'UNE : OU LES ENFANTS CONTINUENT À GRANDIR NORMALEMENT ; OU LES PHÉNOMÈNES QUE VOUS CONSTATEZ ONT ÉTÉ VOULUS PAR LES CONSTRUCTEURS DE L'ASTRONEF.

DE DEUX CHoses L'UNE : OU LES PHÉNOMÈNES QUE VOUS CONSTATEZ ONT ÉTÉ VOULUS PAR LES CONSTRUCTEURS DE L'ASTRONEF ; OU TOUS LES PASSAGERS NE VIEILLISSENT PAS NORMALEMENT.

LES ENFANTS GRANDISSENT-ILS NORMALEMENT ?

questions de logique





doc. C.I.C.

Dark Crystal

ludotique

Au moment où « Dark Crystal » nous invite au rêve sur grand écran, les disquettes pour micro-ordinateurs simulant la fantastique épopée de Jen attirent irrésistiblement le passionné de jeu d'aventures pour petit écran. Une nouvelle dimension entre en piste, la poésie !



« Sur une terre où nul homme n'avait jamais pénétré, il était une fois un empire... En son centre se dressait un château, habité par une race cruelle surgie de la nuit des temps : les Skeksès. Trois soleils brillaient dans le ciel, formant tous les mille ans une Grande Conjonction. Le gigantesque Cristal, à la lumière duquel un peuple de penseurs et d'artistes puisait sa force, se fendit et s'obscurcit. C'est ainsi que commença le règne des Skeksès, qui se nourrissaient de sang et d'animaux vivants, trompant la mort dans l'attente d'une nouvelle Conjonction. Et maintenant que celle-ci s'annonce, les Skeksès s'apprêtent à célébrer les rites de la Puissance, et renaître pour un millénaire à la lumière qui jaillira à nouveau du Cristal Noir... Loin, très loin du château, caché dans une profonde vallée, vit

Jen, le Gelfling. De douces et sages créatures, les Mystiques, l'ont élevé ici, à l'abri du danger, après l'avoir trouvé, errant dans une nature hostile. Jen ne sait pas encore qu'une ancienne prophétie l'a désigné pour guérir le Cristal et mettre fin au règne des Skeksès. Lorsque son Maître agonisant lui commande de se mettre en route, de quérir auprès d'Aughra, la Gardienne des Secrets, l'éclat disparu du Cristal, il ne con-



naît encore rien du monde, de ses dangers et de ses merveilles... » Ainsi commence le synopsis du film *Dark Crystal* et l'aventure de Jen, le Gelfling. Un film qui a obtenu le Grand Prix 1983 du Festival du film fantastique d'Avoriaz ; un prix accordé à l'unanimité par le jury et qui couronne l'imagination de deux auteurs de talent : Jim Henson et Franck Oz. Le premier, auteur du scénario, réalisateur et producteur du film, est surtout connu pour avoir créé le célèbre *Muppets show*. Le second, Franck Oz, est devenu l'inséparable compère de Jim Henson. C'est lui qui manipule Yoda, le Maître Jédi, dans *L'Empire contre-attaque* et qui, de l'aveu même de Jim Henson, a le plus contribué à l'humour des *Muppets*, l'une des rares séries télévisées à toucher 225 millions de téléspectateurs.

photos Elmar-De Greef

Film merveilleux, qu'il ne faut surtout pas manquer de voir, si ce n'est déjà fait, *Dark Crystal* est aussi — déjà ! — un jeu d'aventures sur disquettes pour *Apple II*, co-produit par la société Sierra On-Lines et Jim Henson lui-même. Les auteurs des deux disquettes doubles faces qui composent le jeu ne sont autres que Ken et Roberta Williams, entre autres, auteurs de *Time Zone* et de *Mystery House* (voir *J & S* n° 17 et 9), qui connaissent un très large succès. Autant dire que la « grande conjonction » est ici celle des talents.

Les jeux, qu'ils soient ou non informatisés, accompagnent de plus en plus souvent la sortie des films qui ont l'honneur des plus longues files d'attente. C'est a priori une bonne chose qui montre, comme un signe du temps que nous vivons, que le jeu connaît bel et bien un succès grandissant. Mais c'est aussi avec un certain scepticisme que ces jeux doivent être accueillis : la pratique montre qu'ils sont souvent improvisés pour être commercialisés au moment de la sortie du film. C'est donc avec une circonspection accrue que les deux disquettes de *Dark Crystal* ont été appréhendées. Force est de reconnaître que, là aussi, le « miracle » s'est produit. Celui du charme et du plaisir de jouer.

L'objectif du joueur est exactement celui dont Jen est investi : retrouver Aughra, la Gardienne des Secrets, et parvenir à guérir le Cristal avant la Grande Conjonction des trois soleils. Comme notre rubrique « Ludotique » vous y a habitué, le matériel nécessaire au déroulement de la partie reste le même : un micro-ordinateur (dans le cas présent un *Apple II*). Nous vous informerons dans les News de la sortie de *Dark Crystal* pour les autres micros dès sortie) ; un lecteur de disquettes, relié à l'ordinateur ; et enfin un téléviseur, couleur de préférence, lui aussi relié à l'ordinateur. Le jeu commence quelques instants après que la disquette a été placée dans son lecteur et que téléviseur et ordinateur ont été allumés.

Pour converser avec le programme qui vient d'être chargé dans la mémoire de la fabuleuse machine, il

n'y a qu'un seul moyen : le clavier. Le joueur tape des ordres composés d'un verbe suivi d'un nom commun. A la suite de quoi, le programme répond sous la forme d'un texte placé sous l'image. Le vocabulaire anglais nécessaire à la pratique du jeu est relativement simple.

Dès l'instant où la première disquette tourne dans le lecteur et que les premières images surgissent, on constate une première différence par rapport aux autres jeux d'aventures : le graphisme, point sensible des jeux sur micro-ordinateur, est particulièrement soigné, plus fin que d'habitude et finalement proche de la bande dessinée. Ensuite, le nombre d'images frappe. Elles sont effectivement très nombreuses. Puis, le joueur est rapidement pris d'un sentiment étrange.

En effet, d'habitude, lors du premier test d'une disquette le désir est d'en faire rapidement le tour, un peu au hasard ; ne serait-ce que pour en apprécier le graphisme. En général, cette approche est assez rapidement vouée à l'échec : il devient vite impossible de franchir certaines étapes ou d'aborder certains lieux. Dans *Dark Crystal*, l'étrangeté vient du fait que le joueur peut conduire Jen, le jeune elfe, où bon lui semble, sans contrainte d'aucune sorte.

Le premier quart d'heure de jeu ressemble à une promenade champêtre. Jen traverse la forêt, gravit des



collines, va par monts et par vaux, sans que rien ne vienne guider sa course ou l'interrompre. La déroute de l'habitué des jeux d'aventures se précise : il n'y a pas le moindre petit objet à ramasser. L'ordre GET STONE (prends la pierre) ou tout autre demande d'action tapée au clavier semble ne pas avoir lieu d'être dans *Dark Crystal*. Le parcours n'est plus ponctué de la désormais traditionnelle collecte d'objets



divers et variés dont l'importance n'apparaît qu'ultérieurement. Que se passe-t-il ? L'univers de *Dark Crystal* sur disquettes est, à l'image du film, à découvrir. Il est hermétique au premier regard : les repères classiques du jeu d'aventures sur micro semblent faire défaut (voir *J & S* n° 20). C'est proche du découragement le plus profond, comme cela arrive souvent dans les « bons » jeux, que les premiers indices sourient enfin au joueur. L'univers de *Dark Crystal* est celui du conte, de l'épopée et par-là même d'une certaine poésie épique. C'est en comprenant cela que *Dark Crystal* devient plus transparent : la distinction entre l'Animal, le Végétal et l'Humain n'y existe pas d'une manière aussi stricte que dans notre monde. Ainsi, il faudra apprendre à écouter le vent, les arbres, les animaux et les fleurs. On comprend mieux désormais les raisons des premiers échecs et du « vide » événementiel qui marquait la première reconnaissance ! La forêt traversée n'était pas un simple décor pour faire joli, mais une mine de renseignements pour qui eut l'idée de les débusquer. A la décharge du joueur, il faut bien reconnaître que les jeux de simulation ne nous ont pas accoutumés à adopter cette attitude.

Introduire la dimension poétique dans un jeu, c'est appréciable en tant que tel, mais ça l'est plus encore si le jeu lui-même en bénéficie, s'il pose de réels problèmes aux





joueurs, s'il donne matière à réflexion. C'est avec enthousiasme que l'on découvre que c'est le cas. Par exemple, après avoir fait taire le tintamarre des fleurs qui — comme chacun sait — parlent toutes en même temps, on apprend qu'il est conseillé d'aller « écouter le ruisseau ». On se souvient y être passé peu de temps auparavant, sans y faire davantage attention qu'à une vieille souche. En tapant au clavier LISTEN BROOK, suivi de l'éternel appui sur la touche return, qui enregistre la commande, le joueur n'obtient qu'un murmure : E-E-EN-

N-N- JEN. Le ruisseau a parlé ! Il s'agit bien sûr d'un code, vite éventé par le joueur, habitué à manipuler les points cardinaux.

Vu l'ampleur du jeu, il faudra bien compter deux ou trois semaines de patientes recherches pour enfin rencontrer Aughra, la Gardienne des Secrets, et détenir le fabuleux pouvoir de guérir le Cristal, comme l'a voulu la prophétie. Un conseil au passage, sans pour autant déflorer les « trucs » qui émaillent le jeu : si vous rencontrez les colossaux et maléfiques Garthim, dévoués corps et âmes aux Skeksès, appuyez sur la

touche RESET, vous éviterez non seulement la mort pour Jen, mais aussi la peine de reprendre le jeu au tout début.

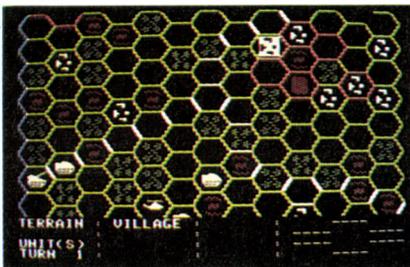
Presque par provocation, les auteurs de la disquette ont placé sur le chemin de Jen quelques lianes. Alors, bien sûr, les passionnés de jeux d'aventures sur micro se reconnaîtront, il est difficile de renoncer à la tentation de se saisir de l'une d'entre elles ; la réponse (en anglais) ne se fait pas attendre : « là, c'est *Dark Crystal*, pas *Tarzan* ! »

Michel Brassinne.

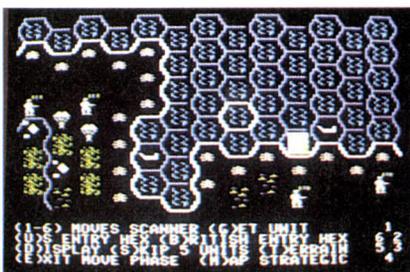
ludotique/news

- *Computer Ambush*, présenté dans *J & S* n°10, véritable jeu de rôle sur micro, ayant pour thème le combat de rue après le débarquement, est désormais disponible en version quarante fois plus rapide que précédemment ! (temps de réponse maxi : trente secondes).

- Deux wargames de haut niveau et un jeu à la fois original et tout bonnement effrayant, telle est la moisson de la société Strategic Simulation Inc. : *Germany 85* met en scène l'invasion des

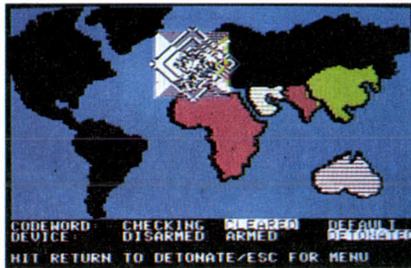


pays occidentaux par les forces du Pacte de Varsovie (voir photo ci-dessus). Comme *Southern command* (voir *J & S* n° 15) plusieurs échelles du plan de jeu à l'écran sont disponibles, ainsi qu'en mode texte la composition des unités. *Battle for Normandy* (ci-dessous), vous



propose de refaire le débarquement des Alliés sur les côtes normandes (Apple II

et Atari 800). *Epidemics* plonge le joueur dans un scénario proprement effrayant : des météorites contaminent la Terre (ci-dessous). Les bactéries se jouent des



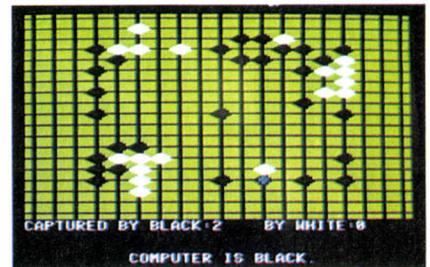
frontières et vous êtes chargé d'adopter les mesures appropriées pour juguler l'épidémie qui ravage notre planète. Votre arsenal de moyens va des vaccins les plus connus à la vitrification nucléaire en passant par le couvre-feu (Apple II)...

- *Affsys* est le nom d'un logiciel sur cassette, accompagné d'une carte d'interface qui propose aux joueurs un ensemble de programmes modulaires en langage machine capable de gérer les mouvements rapides sur écran. Précisément ce qui manque au Basic du ZX. Tout utilisateur connaissant les rudiments du Basic n'aura plus qu'à articuler ses programmes entre eux, ou encore à les insérer dans ses propres programmes pour fabriquer ses propres jeux.

Cette très astucieuse aide à la programmation, dont le prix avoisine 550 F, est en vente chez Sidena, 117, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris, tél. : (1) 533.59.82.

- La Fédération nationale Microtel et l'Agence de l'Informatique proposent une nouvelle série de stages d'initiation à la micro-informatique : du Basic aux micro-processeurs en passant par la télématique et le langage Pascal. Microtel, 9, rue Huysmans, 75006 Paris, tél. : 544.70.23.

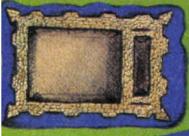
- Go sur micro : des pierres dans le programme ! Avec l'aide précieuse de Pierre Colmez, l'un des tout meilleurs joueurs de go français, nous avons testé pour vous le premier programme de go sur micro-ordinateur (pour Apple), créé par la société américaine Hayden (photo ci-dessous). Le bilan en est, hélas, largement négatif et donne une bien piètre image du jeu. Le fascicule d'accompagnement donne la couleur en indiquant que le jeu consiste à prendre le plus de pierres possible à l'adversaire ! De fait, le programme semble ne pas réfléchir au-delà d'un demi-coup, ce qui l'entraîne à commettre des bourdes monumentales.



Plus grave, la règle du jeu n'est même pas respectée (notamment le *Ko*). Même aux tout débutants, on ne peut conseiller que... d'attendre mieux !

- Le réseau Spartacus (inscription gratuite) dont l'objectif est de mettre les joueurs (et joueuses) en contact, de réfléchir, de jouer, de créer, d'animer dans le domaine du jeu de réflexion, s'ouvre aujourd'hui à la micro-informatique. Tout s'y passe par téléphone. Voici les principaux numéros du « réseau » tous à Paris : (1) 834.77.53 ; 540.41.58 ; 670.72.06 ; 331.17.71.

Nous remercions de son aide :
Sivéa, 31 boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : 522.70.66 et 387.01.56.




Descartes

GRATUIT

Le journal d'informations de Jeux Descartes

Gamme AVALON HILL
 SQUAD LEADER (A) N 410 **215 F**
 Règle en français de
 SQUAD LEADER M 918 **40 F**
 CROSS OF IRON (A) N 407 **195 F**
 Règle en français de
 CROSS OF IRON M 919 **40 F**
 CRESCENDO
 OF DOOM (A) N 313 **195 F**
 Règle en français de
 *CRESCENDO
 OF DOOM M 960 **40 F**
 G.I. ANVIL
 OF VICTORY (A) N 921 **296 F**
 CIVILIZATION (F) N 929 **266 F**
 *NAPOLEON
 AT BAY (F) M 570 **370 F**
 *WIZARDS (F) M 574 **337 F**
 *CONQUISTADOR (F) M 575 **300 F**
 DIPLOMACY (F) L 013 **199 F**

**Gamme GAME DESIGNER
 WORKSHOP**
 THE TRAVELLER
 BOOK (A) N 949 **209 F**
 THEIR FINEST
 HOUR (A) N 230 **279 F**

Gamme JEUX DESCARTES
 NAPOLEON A
 AUSTERLITZ (F) M 843 **129 F**
 BATAILLE DE
 LA MARNE (F) M 844 **149 F**
 AVE TENEBRÆ (F) M 845 **159 F**
 DIEN BIEN PHU (F) M 103 **65 F**
 AMIRAUTÉ (F) M 671 **79 F**
 VALMY (F) M 673 **79 F**
 FLEURUS (F) M 104 **79 F**
 MAGENTA (F) M 252 **65 F**
 SOLFÉRINO (F) M 253 **65 F**
 1870 (F) M 007 **65 F**

Gamme ATTACTIX
 *FIGHT FOR
 THE SKY (F) M 008 **181 F**
 *BATTLE FOR
 NORMANDY (F) M 009 **181 F**
 *INTERSTELLAR
 WAR (F) M 011 **181 F**
 *VICTORY AT
 WATERLOO (F) M 012 **181 F**

FASA
 BEHIND ENNEMY
 LINES (A) N 203 **280 F**

Gamme FANTASY GAMES Unl.
 STAR EXPLORER (A) N 329 **224 F**
 DAREDEVILS (A) N 932 **195 F**
 CHIVALRY AND
 SORCERY (A) N 770 **124 F**

CHAOSIUM Inc.
 RUNEQUEST (A) N 273 **173 F**
T.S.R.
 STAR FONTIERS (A) N 937 **149 F**

KOPLow GAMES
 CRIME ORGANISÉ (F) J 842 **169 F**

INTERNATIONAL TEAM
 YORK TOWN (F) M 423 **130 F**
 MILLENIUM (F) M 509 **145 F**
 LITTLE BIG HORN (F) M 505 **160 F**

SPI
 GUDERIAN (F) M 381 **147 F**

GAMES WORKSHOP
 JUDGE DREDD (F) M 940 **155 F**

* nouveauté 1983
 (A) jeu en anglais
 (F) jeu en français

Tous ces jeux sont disponibles dans nos Relais-Boutiques (voir page 110) et par correspondance en renvoyant le bon de commande ci-dessous.

BON DE COMMANDE

Offre aussi valable pour la Suisse et la Belgique.

Pour recevoir votre commande n'omettez pas de joindre votre règlement par chèque à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris.

.....	Total commande
.....	Si le total est supérieur
.....	à 200 F, déduire 10%
.....	Sous total
.....	Frais de port et d'emballage ... + 15 F
.....	A payer

ETRANGES CREATURES

Avec votre fidèle programmable, vous voici cette fois dans les dédales d'une sombre demeure où flotte le parfum du crime. Réussirez-vous à pénétrer dans le laboratoire du docteur-fou ? Et, plus difficile encore, à en ressortir. Il existe un moyen d'y parvenir ! A vous de le découvrir...

On raconte de bien curieuses choses sur celui qui, non loin de l'orée de la forêt, s'est installé comme médecin spécialiste en chirurgie. On dit qu'il pratique des expériences. Mais personne n'a jamais pu s'en assurer. Sauf peut-être son commis ; celui même qui est mort dans des circonstances pour le moins troubles ! Dans son délire, il parlait d'animaux qui n'en étaient pas vraiment ; et d'humains à l'allure plutôt bestiale... Vous avez décidé d'en savoir plus. Muni du plan de la maison du docteur ; à minuit, vous êtes sur le perron de la demeure, la porte est entrouverte...

matériel : une calculatrice (TI 57, 58, 58 C, 59 ou HP 33 E, 33 C, 34 C), un crayon, une gomme et le plan

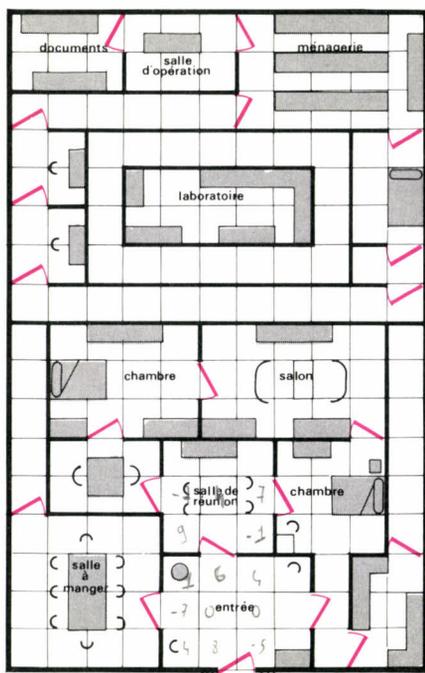


Figure 1 : plan de la maison du docteur.

d'une maison. Vous pouvez utiliser celui que nous vous proposons, figure 1 ; ou en dessiner un vous-même, comportant le nombre de cases qui vous conviendra.

but du jeu : pénétrer dans le laboratoire secret du docteur-fou puis ressortir par où vous êtes entré (porte figurant au bas de la figure 1). Dans un premier temps vous observez chaque mètre carré vous entourant ; ensuite vous progressez de case en case dans la direction de votre choix ; enfin, le franchissement des portes, ô combien dangereux, vous indique si vous subissez ou non l'attaque des étranges créatures du docteur.

Il va sans dire qu'il existe une manière de progresser qui vous met à l'abri d'éventuelles mauvaises rencontres... mais cette méthode change de partie en partie. Lors de vos premières expériences, vous avez peu de chance de ressortir vivant de l'étrange bâtisse. Heureusement, vous pouvez choisir de rejouer une partie avec des données, sinon identiques, du moins analogues. A vous de mettre en action votre perspicacité pour vous en sortir...

le jeu :

prenez un pion en carton et placez-le sur le perron de la maison (en bas de la figure 1). Faites entrer pas à pas les instructions de programme correspondant à votre calculatrice, puis suivez le mode opératoire pour commencer la partie. Enfin, après avoir fourni une valeur quelconque comprise entre 0 et 1 à la machine, et lancé le programme, suivez les étapes décrites ci-dessous. Le programme, maintenant contenu dans la mémoire de votre calculatrice

comprend trois sous-programmes :

1. un d'observation : il attribue des valeurs comprises entre -9 et $+9$ aux cases qui sont autour de vous. Plus la valeur d'une case tend vers $+9$, plus l'endroit est éclairé. Vous êtes donc facilement visible. Plus la valeur de la case tend vers -9 , plus l'endroit est sombre, mais plus le parquet craque. Vous y êtes invisible, mais bruyant ! Vous choisirez de vous déplacer où bon vous semble (cases plutôt éclairées, plutôt obscures, mi-éclairées, mi-obscurées...).

Les limites de l'observation : à chaque tour de jeu, vous pouvez noter sur le terrain les valeurs de huit cases, pas une de plus. La calculatrice vous les fournit au fur et à mesure que vous lui demandez (voir mode opératoire). Il est interdit de noter une valeur sur une case située au-delà d'une porte (en rouge sur la figure) ou d'un mur. En revanche, il est possible de noter des valeurs dans les cases visibles de l'endroit où vous vous trouvez.

Cela signifie que vous pouvez « observer » les huit cases qui entourent la case où vous êtes ou seulement les cases dans une direction donnée. Vous devez noter au crayon les valeurs que vous fournit la calculatrice sur les cases elles-mêmes en respectant une seule règle : la première valeur notée doit l'être dans une case adjacente à celle où vous vous trouvez ; la suivante devra être adjacente à la précédente, et ainsi de suite. Au terme de vos huit observations (ou moins si vous le désirez) les cases sur chacune desquelles figure une valeur feront désormais partie de celles que vous avez le droit de parcourir.

2. un de déplacement : vous pouvez le lancer dès que vous avez fini

d'observer les cases (voir mode opératoire). La calculatrice attend que vous lui fournissiez les valeurs des cases sur lesquelles passe votre pion. Vous avez le droit de déplacer votre pion de cinq cases par tour, dans n'importe quelle direction. La procédure est des plus simples : lire la valeur de la case où vous désirez pousser votre pion ; placer cette valeur dans la calculatrice ; pousser le pion sur la case choisie. Recommencez cette séquence jusqu'au terme de vos cinq déplacements ou jusqu'à ce que vous atteigniez une porte. Le seul moyen de franchir une porte est de lancer le sous-programme correspondant, le dernier des trois.

3. un de franchissement de porte : votre pion est arrêté juste devant une porte. Poussez-le dans la case qui est immédiatement au-delà de la porte et lancez le sous-programme. La calculatrice affiche une valeur (de 0 à n) qui indique le nombre de points de vie que vous perdez. Les points de vie représentent votre « capital-santé » : au début du jeu vous en avez 50. Si ce total tombe à 0, vous êtes mort et servez aux expériences du docteur !

Précisons que la calculatrice ne gère pas les points de vie ; le joueur doit en faire lui-même le décompte, en notant les pertes subies.

Si l'affichage indique 0, vous ne perdez aucun point de vie ; dans les autres cas, vous subissez la vindicte des créatures du docteur (voir table d'identification des créatures en fonction du nombre de points de vie perdus).

Les portes secrètes : comme vous avez pu le constater en regardant le plan de la maison, il n'existe aucune porte visible donnant accès au laboratoire. Méfiant, le docteur a mis en place des portes dérobées qu'il vous faudra découvrir ! La première est située le long du mur qui traverse la maison dans toute sa largeur. Il en

Lancement du programme / modèles de calculatrices	initialisation du programme	Observation (affichage des valeurs des cases)	Déplacement (saisie d'information par la calculatrice)	Franchissement d'une porte
TI 57	SBR 3	début : RST suite : R/S	début : SBR 1 suite : X, R/S	SBR 2
TI 58 58 C 59	A'	idem TI 57	début : A suite : X, R/S	B
HP 33 E 33 C	GSB 20	début : g RTN suite : R/S	début : GSB 17 suite : X, R/S	GSB 30
HP 34 C	GSB 1	début : h RTN suite : R/S	début : A suite : X, R/S	B

Tableau des commandes pour toutes les calculatrices.

va de même pour les deux murs qui entourent le laboratoire lui-même. Pour passer, il faut trouver une case dont la valeur soit 0. Vous pouvez renouveler vos observations autant de fois qu'il sera nécessaire pour trouver un passage secret. Vous pouvez alors le franchir à la manière d'une simple porte, mais sans subir la moindre attaque (et donc sans lancer le sous-programme de franchissement d'une porte). Au retour, vous pouvez franchir ces mêmes portes sans attaque.

modes opératoires :

pour vous aider à suivre le mode opératoire de la calculatrice que vous utilisez, les différentes commandes ont été placées sur un tableau commun.

1. Dans tous les cas : enregistrez le programme. Sur TI : appuyez sur LRN pour passer en « mode programme », tapez pas à pas les instructions (colonne de droite du lis-

tage) ; vérifiez que vous n'avez commis aucune erreur en relisant, pas à pas, les codes (deux premières colonnes du listage). Sur HP : placez le curseur en position PRGM, tapez pas à pas les instructions correspondant à votre listage ; procédez à la relecture des codes pour vérification ; replacez le curseur en position RUN.

2. Dans tous les cas, tapez une valeur comprise entre 0 et 1 (bornes exclues, c'est-à-dire ni zéro, ni un) puis tapez STO 0. Par exemple, .456 STO 0 (.456 signifie 0,456). Puis tapez 50 STO 2.

3. Reportez-vous maintenant au tableau des commandes ci-dessus et initialisez votre programme en tapant la commande adaptée à votre calculatrice (colonne 1).

4. Pour lancer le sous-programme d'observation, appuyez sur la (ou les) touche indiquée après « début », colonne 2 (exemple : RST sur TI 57). Pour toute nouvelle observation, tapez sur la touche indiquée après « suite », colonne 2.

5. Pour lancer le sous-programme de déplacement, lisez dans la colonne 3 la commande placée après « début ». Pour instruire la machine de la valeur de la case où vous déplacerez votre pion, tapez la valeur X (comprise entre - 9 et + 9) puis R/S. Par exemple : 3 R/S... - 4 R/S... 2 R/S...

6. Pour lancer le sous-programme de franchissement d'une porte,

Points de vie perdus en un tour	Créatures
0	—
1 à 4	chauve-souris
5 à 9	rats
10 à 14	scorpions
15 à 19	lémuriens
20 à 24	hyènes
plus de 24	humanoïdes

Table d'identification des créatures.



tapez sur la commande adaptée, en colonne 4.

7. Pour faire une partie nouvelle, complètement différente de la précédente, reprenez au point 2. Pour refaire une partie analogue à la précédente, utilisez la même valeur comprise entre 0 et 1 que pour la partie précédente, puis reprenez le point 2.

PROGRAMME POUR TI 57 :

```

00 61 0 SBR 0
01 01 1
02 09 9
03 65 -
04 09 9
05 85 =
06 49 2nd Int
07 81 R/S
08 71 RST
09 86 0 2nd Lbl 0
10 33 0 RCL 0
11 55 x
12 09 9
13 09 9
14 07 7
15 85 =
16 -49 INV 2nd Int
17 32 0 STO 0
18 55 x
19 -61 INV SBR
20 86 1 2nd Lbl 1
21 81 R/S
22 34 2 SUM 2
23 51 1 GTO 1
24 86 3 2nd Lbl 3
25 61 0 SBR 0
26 05 5
27 01 1
28 75 +
29 02 2
30 05 5
31 85 =
32 49 2nd Int
33 32 1 STO 1
34 15 CLR
35 81 R/S
36 86 2 2nd Lbl 2
37 33 2 RCL 2
38 65 -
39 33 1 RCL 1
40 85 =
41 40 2nd Int
42 45 ÷
43 02 2
44 85 =
45 32 7 STO 7
46 -76 INV 2nd x ≥ t
47 15 CLR
48 49 2nd Int
49 81 R/S
    
```

...ET POUR TI 58, 58C, 59 :

Pour programmer ces calculatrices, il suffit de modifier certains pas de programme destiné à la TI 57. Le tableau ci-dessous indique les numéros des pas concernés par ces modifications :

Numéro du pas de programme pour TI 57 :	L'instruction est à remplacer par ...
00	SBR 0	E' (soit 2nd E)
09	2nd Lbl 0	2nd Lbl 2nd E
20	2nd Lbl 1	2nd Lbl A
23	GTO 1	GTO A
24	2nd Lbl 3	2nd Lbl 2nd A
25	SBR 0	E'
36	2nd Lbl 2	2nd Lbl B

En outre, les numéros des registres de mémoire doivent être précédés par un zéro (exemple : RCL 0 devient RCL 00, SUM 2 devient SUM 02, STO 0 devient STO 00, etc.).

PROGRAMME POUR HP 34 C :

```

001 1 1
002 9 9
003 13 0 GSB 0
004 9 9
005 41 -
006 25 32 h INT
007 25 12 h RTN
008 23 13 0 h LBL 0
009 9 9
010 9 9
011 7 7
012 24 0 RCL 0
013 61 x
014 25 33 h FRAC
015 23 0 STO 0
016 61 x
017 25 12 h RTN
018 25 13 11 h LBL A
019 74 R/S
020 23 51 2 STO + 2
021 22 11 GTO A
022 25 13 1 h LBL 1
023 5 5
024 1 1
025 13 0 GSB 0
026 2 2
027 5 5
028 51 +
029 25 32 h INT
    
```

```

030 23 1 STO 1
031 34 CLx
032 74 R/S
033 25 13 12 h LBL B
034 1 1
035 73 .
036 5 5
037 24 2 RCL 2
038 24 1 RCL 1
039 41 -
040 25 34 h ABS
041 2 2
042 71 ÷
043 14 41 f x ≤ y
044 34 CLx
045 25 32 h INT
046 74 R/S
    
```

... ET POUR HP 33 E, 33 C :

```

01 1 1
02 9 9
03 12 08 GSB 08
04 9 9
05 41 -
06 15 32 g INT
07 13 00 GTO 00
08 9 9
09 9 9
10 7 7
11 24 0 RCL 0
12 61 x
13 15 33 g FRAC
14 23 0 STO 0
15 61 x
16 15 12 g RTN
17 74 R/S
18 23 51 2 STO + 2
19 13 17 GTO 17
20 5 5
21 1 1
22 12 08 GSB 08
23 2 2
24 5 5
25 51 +
26 15 32 g INT
27 23 1 STO 1
28 34 CLx
29 74 R/S
30 1 1
31 73 .
32 5 5
33 24 2 RCL 2
34 24 1 RCL 1
35 41 -
36 15 34 g ABS
37 2 2
38 71 ÷
39 14 41 f x ≤ y
40 34 CLx
41 15 32 g INT
42 74 R/S
    
```

Michel Brassinne
et Pascal Melly.

Découvrez GRATUITEMENT

sans frais, sans risque, sans engagement d'achat
la merveilleuse aventure des collectionneurs de timbres



Acceptez l'équipement complet de collectionneur
avec votre première sélection de **83** timbres pour seulement **28,50 F** (+ 6,30 F de frais d'envoi),
soit une remise de 33% sur prix catalogue Yvert et Tellier

Faites connaissance avec le Cercle Philatélique Rencontre afin de vous livrer au hobby le plus populaire et le plus passionnant du monde : collectionner des timbres.

Si vous décidez d'adhérer, vous devenez automatiquement un collectionneur privilégié. En effet, dès réception de votre demande d'examen gratuit, nous vous enverrons, sans aucune obligation d'achat, la première sélection de 83 timbres et l'ensemble vous permettant de commencer votre collection. Si vous n'êtes pas enthousiasmé, vous nous retournerez le tout et l'affaire s'arrêtera là. Autrement, vous ne paierez que les timbres, au prix d'ami de 28,50 F (+ frais d'envoi). Tout le reste vous sera offert en cadeau.

Ensuite, si vous le désirez, les autres sélections vous parviendront pour examen gratuit à raison d'un envoi par mois environ. Vous ne paierez que celles que vous déciderez de garder au prix avantageux réservé à nos amis, soit actuellement 28,50 F (+ frais d'envoi) par sélection de plus de 80 timbres. Vous aurez toujours la possibilité de nous demander à tout moment d'annuler votre participation

Mais ces conditions avantageuses ne représentent pas la seule raison de faire partie de notre Cercle. Songez au plaisir que vous aurez à vous occuper de votre collection de timbres. Aujourd'hui, nous vous donnons la possibilité d'entrer dans le monde fabuleux de la philatélie. N'attendez pas, postez dès maintenant votre demande d'examen gratuit.

Nous nous réservons le droit de modifier la composition des sélections de timbres présentés sans que la valeur totale de l'ensemble de collectionneur en soit transformée.

**Offre garantie
15 jours seulement !**

Demande d'examen gratuit

à renvoyer au Cercle Philatélique Rencontre
G.I.E. Courrier Rencontre, 27027 Evreux Cedex

Oui, je souhaite recevoir pour examen gratuit, et sans engagement d'achat, un ensemble de collectionneur comprenant l'album, la loupe, les pinces et tous les autres éléments d'une valeur de plus de 100 F, ainsi que la première sélection de 83 timbres. Je pourrai vous retourner le tout dans les 10 jours sans rien vous devoir. Autrement, je garderai en cadeau tout l'ensemble de collectionneur, et ne paierai que la sélection de timbres au prix de 28,50 F (+ 6,30 F de frais d'envoi). Puis vous pourrez me faire parvenir, toujours pour examen, et à raison d'un envoi par mois environ, les autres sélections de timbres du Cercle Philatélique Rencontre. Je ne réglerai que les sélections que je déciderai de conserver, et ceci au prix réservé à vos amis, soit actuellement 28,50 F (+ 3,60 F de frais d'envoi) pour 83 timbres.

Je reste libre de faire cesser les envois à tout moment en vous faisant part de ma décision grâce à la carte d'annulation qui sera jointe à votre premier envoi, et qu'il me suffira de vous retourner.

SIGNATURE
pour les moins de 18 ans
signature d'un des parents

M. M^{lle} M^{me} Nom Prénom

Numéro Rue ou lieu dit

Commune

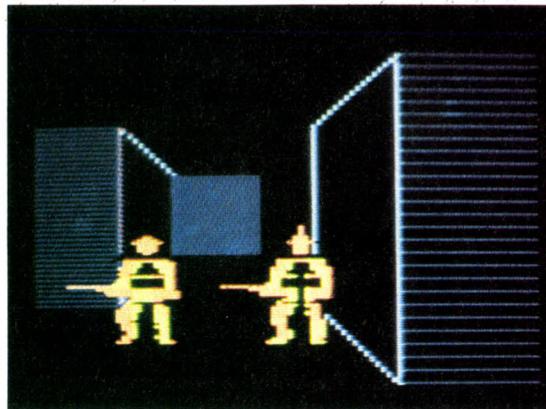
Code postal localité du bureau de poste

5-1130/910/1107

**Et en plus, en cadeau
cette merveilleuse pochette de 35 timbres
si vous répondez dans les 5 jours**

la cité des robots

Cette ville maudite est un vrai dédale. Vous pourrez de temps en temps en consulter le plan. Mais, le plus souvent, vous devrez avancer dans les rues en ne voyant que le décor qui vous entoure. Et attention, un robot peut vous attendre au tournant!



Parviendrez-vous à échapper aux robots meurtriers qui gardent la cité, tout en parvenant à accomplir votre mission ? Telle est la question. Le « plot » qui vous représente (de couleur ocre jaune) est visible soit en plan (vision classique du labyrinthe), soit au niveau du sol, comme si vous étiez au niveau de la rue, dans la cité, avec les limitations de vue que cela suppose.

Au départ, le véhicule que vous utilisez possède 50 points d'énergie : il les épuise, non à mesure de son déplacement comme on pourrait le penser, mais quand les robots s'approchent à une ou deux cases de l'endroit où vous vous trouvez. S'ils parviennent à s'avancer jusqu'à votre case, votre véhicule est irrémédiablement détruit... Vos points d'énergie s'épuisent également lorsque vous décidez de consulter le plan au moment où le programme vous le propose. Mais attention, à mesure que vous perdez des points

d'énergie, soit en consultant le plan, soit en étant atteint par les robots, le programme vous proposera de moins en moins souvent la consultation du plan qui vous permet d'avoir une information complète sur la situation (position des bâtiments, des rues, des robots et du lieu que vous devez atteindre).

Ainsi faut-il économiser ses points d'énergie, sans pour autant être malencontreusement rattrapé par les robots. Cruel dilemme.

Le but du jeu est de rejoindre le plus de fois possible la case où se trouve la personne que vous devez rencontrer : elle est représentée par un plot rouge, qui, une fois atteint, change de place aléatoirement.

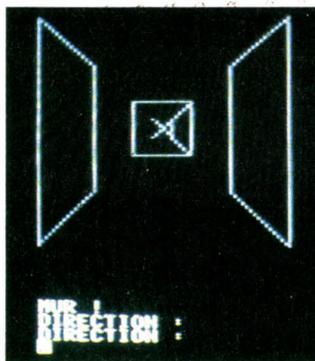
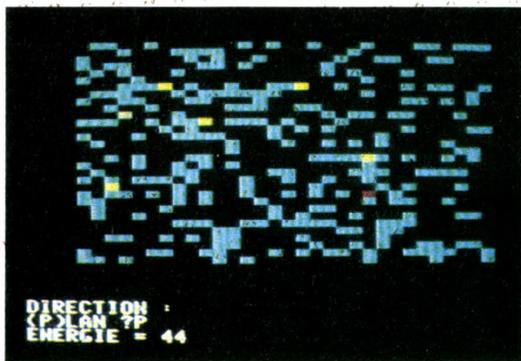
Il faut donc obtenir le score le plus élevé, avant d'être détruit ou avant que les points d'énergie tombent à zéro. Chaque fois que votre pion atteint le plot rouge, vous gagnez 100 points.

Ce programme qui peut être utilisé directement sur *Apple II* nécessite quelques modifications sur les autres micros. Voyons comment l'adapter à la machine que vous utilisez.

Les lignes 50 à 130 dessinent le plan de la ville en basse résolution, puis placent les robots (en vert), votre pion (ocre jaune) et votre objectif (en rouge). Le système adopté est l'un des plus simples : la ligne 90 tire au hasard un nombre compris entre 0 et 99. A la ligne suivante un test vérifie si ce nombre est inférieur à P %, valeur qui est fixée en ligne 60. Si c'est le cas, un plot noir sera placé à l'écran et P % diminuera d'une unité (c'est-à-dire que la probabilité de tirer un plot noir diminue de 1%) ; dans le cas contraire un plot bleu est porté à l'écran.

Sur *TRS 80*, vous utiliserez la « position d'impression » (la grille de 1 024 points) qui correspond à une basse résolution. Le tracé se fera toujours ligne après ligne. Sur le *VIC 20*, il existe également les trois modes d'affichage : caractères, code ASCII et POKE position, code-écran. Si vous êtes débutant, commencez par les signes (chaîne de caractères) placés après l'instruction PRINT.

Des lignes 320 à 360, le programme recherche la nature des plots qui sont placés à la droite du pion du joueur. Les trois qui sont immédiatement à sa droite ; les trois qui sont au-dessus des précédents et les trois du dessous. La fonction SCRN (« screen ») rappelle la couleur du plot placé en coordonnées X, Y. Sur les micros qui ne disposent pas de cette fonction, il suffira de rappeler la nature du signe qui est placé en coordonnées X, Y.



La vue en plan (à gauche) fournit les éléments du jeu : en bleu, les bâtiments ; en noir, les rues ; et en vert, les robots chargés de vous intercepter ; le plot ocre jaune est votre personnage ; le rouge, votre premier objectif. La vision « au ras du sol » (à droite) correspond à ce que voit votre personnage, de l'endroit où il se trouve (en regardant vers l'est). Pour voir les robots comme vous les montre la photo du haut, il vous faudra « habiller » le programme proposé.

```

10 REM --- INITIALISATION --
20 GR : REM BASSE RESOLUTION
30 ERG = 50: REM ERG = ENERGIE
40 ONERR GOTO 460
50 REM ----DESSIN VILLE-----
60 PZ = 80:Z = 3
70 FOR J = 4 TO 34
80 FOR I = 4 TO 34
90 X = INT ( RND (1) * 100)
100 IF X < PZ THEN COLOR= 0: PLOT
    I,J:PZ = PZ - 1: GOTO 120
110 COLOR= 6: PLOT I,J
120 IF PZ < 52 THEN PZ = 97
130 NEXT I: NEXT J
140 REM ----POSITION DEPART--
150 COLOR= 5:X = 6:Y = 10
160 COLOR= 12
170 A(1) = 6:B(1) = 29
180 A(2) = 25:B(2) = 20
190 A(3) = 27:B(3) = 7
200 A(4) = 13:B(4) = 15
210 A(5) = 15:B(5) = 8
220 COLOR= 1:V = 25:W = 25: PLOT
    V,W: GOTO 630
230 REM --- PROGRAMME ---
240 T = T + 1: IF T = Z THEN 570
250 HGR : REM HAUTE RESOLUTION
260 FOR I = 1 TO 5
270 D(I) = 0:F(I) = 0:G(I) = 0:RR
    = 0: NEXT I
280 REM CONSTRUCTION DECOR HGR
290 FOR I = 1 TO 3
300 IF SCRN( X + I,Y - 1) = 6 THEN
    G(I) = 1
310 IF SCRN( X + I,Y + 1) = 6 THEN
    D(I) = 1
320 IF SCRN( X + I,Y + 1) = 6 THEN
    D(I) = 1
330 IF SCRN( X + I,Y - 1) = 6 THEN
    G(I) = 1
340 IF SCRN( X + I,Y) = 6 THEN
    F(I) = 1
350 NEXT I: HCOLOR= 6
360 IF F(1) = 1 THEN HPLLOT 0,0 TO
    130,0 TO 130,130 TO 0,130 TO
    0,0
370 IF F(2) = 1 THEN HPLLOT 30,3
    0 TO 100,30 TO 100,100 TO 30
    ,100 TO 30,30
380 IF F(3) = 1 THEN HPLLOT 50,5
    0 TO 80,50 TO 80,80 TO 50,80
    TO 50,50
390 HPLLOT 60,70 TO 70,60: HPLLOT
    60,60 TO 70,70
400 IF G(1) = 1 THEN HPLLOT 0,0 TO
    30,30 TO 30,100 TO 0,130 TO
    0,0
410 IF G(2) = 1 THEN HPLLOT 30,3
    0 TO 50,50 TO 50,80 TO 30,10
    0 TO 30,30
420 IF G(3) = 1 THEN HPLLOT 50,5
    0 TO 60,60 TO 60,70 TO 50,80
    TO 50,50
430 IF D(1) = 1 THEN HPLLOT 130,
    0 TO 130,130 TO 100,100 TO 1
    00,30 TO 130,0
440 IF D(2) = 1 THEN HPLLOT 80,5
    0 TO 100,30 TO 100,100 TO 80
    ,80 TO 80,50
450 IF D(3) = 1 THEN HPLLOT 70,6
    0 TO 80,50 TO 80,80 TO 70,70
    TO 70,60
460 PRINT "DIRECTION : ": GET DI
470 IF DI = 1 THEN Y = Y - 1
480 IF SCRN( X,Y) = 6 THEN Y =
    Y + 1: PRINT "MUR !": GOTO 4
    60
490 IF DI = 2 THEN X = X + 1
500 IF SCRN( X,Y) = 6 THEN X =
    X - 1: PRINT "MUR !": GOTO 4
    60
510 IF DI = 3 THEN Y = Y + 1
520 IF SCRN( X,Y) = 6 THEN Y =
    Y - 1: PRINT "MUR!": GOTO 46
    0
530 IF DI = 4 THEN X = X - 1
540 IF SCRN( X,Y) = 6 THEN X =
    X + 1: PRINT "MUR !": GOTO 4
    60
550 IF ERG < 15 THEN Z = 15
560 IF T < Z THEN 240
570 REM **** AFFICHAGE ****
580 T = 0
590 INPUT "(P)LAN ?":P$
600 PRINT "ENERGIE = "ERG
610 IF P$ = "P" THEN POKE - 16
    298,0: GOTO 630: REM POKE=>
    PASSAGE EN HAUTE RESOLUTION
620 GOTO 640
630 COLOR= 5: PLOT X,Y: COLOR= 1
    : PLOT V,W: COLOR= 12:ERG =
    ERG - 1: FOR I = 1 TO 5: PLOT
    A(I),B(I): NEXT I: GET A$
640 COLOR= 0: PLOT X,Y: FOR I =
    1 TO 5: PLOT A(I),B(I): NEXT
    I
650 IF X = V AND Y = W THEN SC =
    SC + 100: PRINT "SCORE = "SC
    : COLOR= 1:V = INT ( RND (1)
    ) * 15) + 15:W = INT ( RND
    (1) * 15) + 10: PLOT V,W
660 HGR
670 REM --ARRIVENT LES ROBOTS--
680 T = 0
690 FOR I = 1 TO 5
700 IF A(I) = > X + 1 THEN A(I)
    = A(I) - 1
710 IF SCRN( A(I),B(I)) = 6 THEN
    A(I) = A(I) + 1:T = 1: GOTO
    790
720 IF B(I) < = Y THEN B(I) = B
    (I) + 1
730 IF SCRN( A(I),B(I)) = 6 THEN
    A(I) = A(I) - 1:T = T + 1: GOTO
    790
740 IF A(I) < = X - 1 THEN A(I)
    = A(I) + 1
750 IF SCRN( A(I),B(I)) = 6 THEN
    A(I) = A(I) + 1:T = 3: GOTO
    790
760 IF B(I) = > Y THEN B(I) = B
    (I) - 1
770 IF SCRN( A(I),B(I)) = 6 THEN
    B(I) = B(I) - 1
780 REM ---TEST VALID DEPT---
790 IF T(I) = 1 THEN 720
800 IF T(I) = 2 THEN 740
810 IF T(I) = 3 THEN 760
820 COLOR= 12: PLOT A(I),B(I)
830 NEXT I
840 REM ---ATTACHE ROBOTS---
850 FOR I = 1 TO 5
860 IF ABS( X - A(I)) = 0 AND ABS
    (Y - B(I)) = 0 THEN 970
870 IF ABS( X - A(I)) = 0 THEN
    940
880 IF ABS( Y - B(I)) = 0 THEN
    920
890 NEXT I
900 GOTO 260
910 FOR I = 1 TO 5
920 IF ABS( X - A(I)) < 3 THEN
    ERG = ERG - 2:Z = Z + 1: PRINT
    "*** TOUCHE ***": GOTO 960
930 GOTO 960
940 IF ABS( Y - B(I)) < 3 THEN
    ERG = ERG - 2:Z = Z + 1: PRINT
    "<<< TOUCHE >>>": GOTO 960
950 NEXT I
960 GOTO 260
970 PRINT "DESOLE, VOTRE VEHICUL
    E EST DETRUIT..."
980 PRINT "SCORE = "SC
990 INPUT "VOULEZ-VOUS REJOUER ?
    ":R$
1000 IF R$ = "O" THEN CLEAR : GOTO
    10
1010 GR : END

```

En fonction des résultats acquis lors de cette phase, le programme transforme les données en graphique haute résolution, c'est-à-dire point par point (lignes 400 à 490). Il représente trois carrés figurant les obstacles vus de face, et selon les cases trois trapèzes sur la gauche et autant à droite. La fonction HPLLOT est le mot de basic qui trace en haute résolution.

Pour jouer

Ligne 460 : le joueur choisit une direction — taper 1, le nord (en haut

de l'écran) ; 2, l'est ; 3, le sud et 4, l'ouest. S'il ne veut pas se déplacer, il tape 0. Le programme répond s'il est ou non possible d'emprunter cette direction en parcourant les instructions 510 à 580. Si le déplacement est possible, c'est au tour des robots de se déplacer en suivant l'algorithme de déplacement qui est le leur (lignes 710 à 870). Lorsque la question « PLAN ? » apparaît à l'écran, le joueur peut taper P puis RETURN, auquel cas, le plan apparaît. Sinon, la vision « au ras du sol » se poursuit. Enfin, les robots testent leur proximité par rapport au pion du

joueur et lui font éventuellement perdre plusieurs points d'énergie (lignes 890-1020).

Un dernier conseil : méfiez-vous du déplacement des robots ! Parfois ils vous attendent sans se déplacer, le plus souvent ils se déplacent d'une case par tour (mais pas tous à la fois) enfin, en certaines occasions, ils peuvent prendre un raccourci et franchir un immeuble (passage secret). Un débutant parvient à établir son score à 3 ou 400 points dès les premières parties.

Michel Brassinne ●

la belote suisse

Le jass est un proche parent de la belote. A travers ses variantes, nous allons découvrir aujourd'hui ce jeu de cartes (particulièrement dans certaines régions) qui fait jouer la Suisse entière...

L'histoire des jeux de cartes, sauf pour une période récente, est mal connue. Remarquons pourtant que la parenté entre le jass (1) et la belote (2) est évidente. Il semble qu'on ait joué au jass en Suisse dès le XIX^e siècle, alors que la belote n'est apparue en France qu'au début du XX^e siècle.

Le jass se joue entre deux à cinq joueurs, avec trente-six cartes. Ses variantes sont nombreuses (3). Regardez plutôt, en commençant par la première variante intéressante...

KREUZJASS

ou jass croisé

En Suisse alémanique, le jass se pratique avec un jeu typique, aux enseignes suivantes : Ecussons, Glands, Clochettes (ou Grelots) et Fleurs (photo ci-contre). Il y a trois figures : König, Ober, Under ; un as (Banner) ; et cinq cartes numérotées : 9, 8, 7, 6 et 2. Le roi d'Ecusson est assis sous un dais et tient un verre de vin à la main. Certains des Ober et des Under fument la pipe. Le Under de Grelot est un pierrot à face humaine. Le Under d'écusson a une plume sur l'oreille et tient une lettre à la main.

Au début du XVI^e siècle, les enseignes, apparues en Europe un siècle et demi ou deux siècles plus tôt, étaient de loin les plus utilisées, sous trois formes principales, très proches les unes des autres : italiennes, espagnoles et allemandes. Mais

(1) Prononcez « iass ».

(2) Notre intention est de publier prochainement un article semblable sur la belote. Si vous connaissez une variante originale de la belote, faites-nous la connaître.

(3) Merci à Herbert Biemann, de Marly, Suisse, pour l'envoi de ces jeux. Il gagne un abonnement d'un an à J & S.

dans la deuxième moitié du XVI^e siècle, les cartiers français inondèrent le marché européen des enseignes françaises (♣, ♦, ♥, ♠).

En Suisse romande, deux équipes de deux joueurs s'affrontent en utilisant un jeu de 36 cartes, aux enseignes françaises, comportant de l'as au 6 dans chaque couleur. Le donneur distribue trois fois trois cartes à chacun, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La dernière carte distribuée est retournée, désignant l'atout.

L'ordre des cartes est celui de la bataille (donc différent de celui de la belote, où le dix est la carte la plus forte après l'as), sauf à l'atout, où l'ordre est le suivant : V. 9. A. R. D. 10. 8. 7. 6. La valeur des cartes est la même qu'à la belote : l'as vaut 11 points ; le roi, 4 points ; la dame, 3 points ; le valet (ou bour), 20 points à l'atout, 2 points aux autres couleurs ; le dix, 10 points. Les autres cartes ne valent rien, sauf le 9 d'atout (ou nell), qui vaut 14 points. Ces points sont comptabilisés en fin de coup dans les cartes ramassées par chaque camp. A ces points viennent s'ajouter 5 points pour le dernier pli et les points d'annonce. Sans les annonces, 157 points sont ainsi en jeu au cours d'un coup. Toutefois, si une équipe ne fait aucun pli (on dit qu'elle est « match »), l'autre équipe marque 257 points, plus les annonces.

Les annonces sont les mêmes qu'à la belote : trois cartes qui se suivent valent 20 points ; quatre cartes, 50 points ; cinq cartes ou plus, 100 points, le carré d'as, de rois, de dames, ou de dix, 100 points ; le carré de 9, 150 points ; le carré de valets, 200 points, et le stock (roi et dame d'atout), 20 points.

On appelle « trois cartes à la dame » 10 de ♦, V de ♦, D de ♦, par exemple. Trois cartes à la dame sont plus fortes que trois cartes au valet. Il en est de même pour les 50, les 100 constitués de cartes qui se suivent, et les carrés, le carré de valets étant toutefois plus fort que le carré de neuf, lui-même plus fort que tous les autres carrés. Un cent composé de cinq cartes se suivant est plus fort qu'un carré, autre que de valets ou de neuf. Et bien sûr une séquence à six cartes est plus forte qu'une séquence à cinq cartes. En cas d'égalité d'annonce (trois cartes au roi par exemple), c'est la première rencontrée après le donneur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre qui l'emporte. Toutefois, trois cartes d'atout par exemple sont plus fortes que trois cartes de même hauteur. Lorsqu'il y a plusieurs annonces, seules comptent celles du camp qui possède l'annonce la plus forte.

Les annonces se font lorsque le joueur à droite du donneur a posé sa première carte sur la table. Chacun annonce alors trois cartes, 50, 100, 150 ou 200. Seules les annonces qui comptent sont indiquées par les joueurs (par exemple : 50 au Roi de ♦). En cas d'égalité d'annonce, le premier joueur à annoncer dit par exemple : trois cartes à l'as. Si cette annonce est bonne, les autres joueurs ont l'obligation de dire « c'est bon » et de ne fournir à leur partenaire aucune précision sur leur annonce.

Une même carte ne peut servir à deux annonces. Par exemple, un joueur possède les quatre dames, le R de ♥ et l'As de ♥ ; il ne peut pas annoncer « 100 de dames » et « trois cartes à l'as ».

Enfin le « stöck » s'annonce au cours du coup, lorsque la deuxième carte du mariage d'atout est jouée. Les annonces terminées, les autres joueurs posent une carte sur la table en fonction de la carte qui a été posée par le joueur assis à la droite du donneur. On peut fournir de la couleur demandée si l'on en a, mais l'on peut aussi couper si on le désire. Si l'on n'en a pas, on peut couper ou se défausser. A l'atout, on est obligé de fournir comme aux autres couleurs, sauf le valet d'atout, que l'on joue quand on veut. Si un adversaire a coupé, on peut surcouper, mais non sous-couper (sauf si l'on ne peut pas faire autrement parce qu'il ne vous reste plus en main que des petits atouts). Enfin, à l'atout, on n'est pas obligé de monter. La partie se joue en mille points.

DIFFERENZLER

ou jeu des différences

Comment améliorer la version simple d'un jeu à l'aide d'une idée simple pour en faire un jeu totalement différent et de plus grand intérêt ? Le *Differenzler* va nous le montrer.

Ce jeu se pratique en général à quatre, mais en individuel, avec les règles du *Kreuzjass*. Toutefois, les annonces ne comptent pas. Après distribution, chaque joueur regarde son jeu et estime le nombre de points qu'il pense faire au cours du coup. Il marque ce nombre et ses initiales sur un papier, qu'il glisse dans un récipient quelconque si l'on joue en famille ou qu'il remet à l'arbitre si l'on joue en tournoi. En fin de coup, chacun compte ses points et marque la différence entre ce qu'il a fait et ce qu'il avait prévu de faire.

Une partie se compose d'un certain nombre de coups déterminé à l'avance. Le gagnant est le joueur ayant le plus petit nombre de points. Ce jeu est en train de supplanter le *Kreuzjass*, et a même donné naissance à un jeu télévisé hebdomadaire très suivi, où les candidats jouent par téléphone.

KREUZ DE CHAMPIONNAT

Il s'agit d'une autre formule de *Kreuzjass* pratiquée en tournoi. Pour diminuer la part du hasard, on supprime les annonces, sauf le stöck (donc, contrairement au *Differenz-*



Quelques cartes de jass (prêtées par l'Oeuf Cube) : on reconnaît les trois figures et l'as dans la première rangée, et les quatre symboles (glands, fleurs, écussons et grelots) dans la seconde).

ler) et l'atout est déterminé en début de partie, soit par le hasard, soit d'un commun accord, ♣ par exemple, pour la totalité des coups. Une partie se joue, soit en 1 000 points, soit en huit coups.

CHIBRE

Les deux variantes précédentes imposent au joueur de retenir toutes les cartes tombées, une grande attention, et beaucoup de finesse. Le *Chibre*, semble-t-il quelque peu délaissé par les bons joueurs, est un jeu pratiqué en famille de façon plus « décontractée » que le *Kreuzjass*.

Il présente pourtant l'innovation du choix de l'atout par une équipe. Les équipes de deux fois deux joueurs étant formées, les cartes étant distribuées, le joueur possédant le 7 de ♦ fixe l'atout. S'il ne veut pas le faire, il dit « je chibre », et c'est à son partenaire à fixer l'atout. Pour les donnes suivantes, c'est le joueur à droite du donneur qui fixe l'atout ou qui chibre, et qui entame dans tous les cas. Les règles du jeu sont les mêmes que celle du *Kreuzjass*, la partie se jouant toutefois en 1 000 ou 1 200 points au gré des joueurs.

CHIBRE ♠ DOUBLE

Il s'agit d'une variante améliorée et particulièrement amusante du *Chi-*

bre. Par rapport à ce dernier, quand ♠ est atout, tous les points sont doublés. A son tour d'annoncer, chaque joueur commence d'abord par se demander s'il peut choisir ♠ pour atout, quitte à prendre certains risques. Ces risques peuvent conduire à la catastrophe, par exemple si le camp adverse a des annonces. La partie se joue en 1 200 ou 1 500 points.

CHIBRE SANS CHIBRER

Il s'agit d'autre variante originale du *Chibre*, où paradoxalement, on n'a pas le droit de chibrer, le joueur à droite du donneur étant dans l'obligation de fixer l'atout.

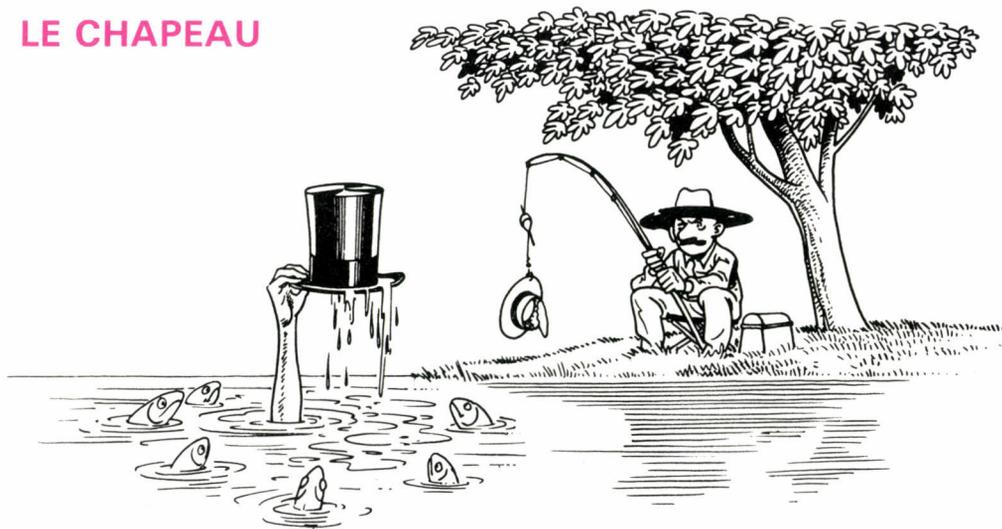
Cette variante peut se pratiquer également sur le *Chibre ♠ double*.

CHIBRE A SIX

On peut enfin jouer au *Chibre* et ses variantes à deux équipes de trois joueurs, chacun ayant six cartes, une équipe ayant à chaque coup la possibilité de chibrer deux fois.

Mais le sujet n'est pas épuisé pour autant puisque dans le prochain numéro, nous continuerons la présentation d'autres variantes du jass, avec le « Roi misé », le Tsougre et la Poutze...

LE CHAPEAU



M. Hodeform et Mme Bérébask sont en bateau. Ce bateau remonte la rivière à une vitesse constante qui est, par rapport à l'eau, de 4,5 km/h. La vitesse du courant est, elle, de 0,5 km/h.

Il est 15 heures juste, lorsque le chapeau de monsieur tombe à l'eau. Mais il ne s'en rend compte qu'à 15 h 06. Il fait alors immédiatement demi-tour (on suppose que cette manœuvre est « instantanée »). Combien de temps aura-t-il été privé de son couvre-chef ?

M. Galurin a, du bord de la rivière, observé toute la scène. A 15 heures juste, le bateau est passé devant lui. Par rapport à lui, quelle distance le chapeau a-t-il parcourue sans son propriétaire ?

DIX PARTOUT

On sait que : $2A + B = 2C + A = 2B + 2C = 3B + A = 10$

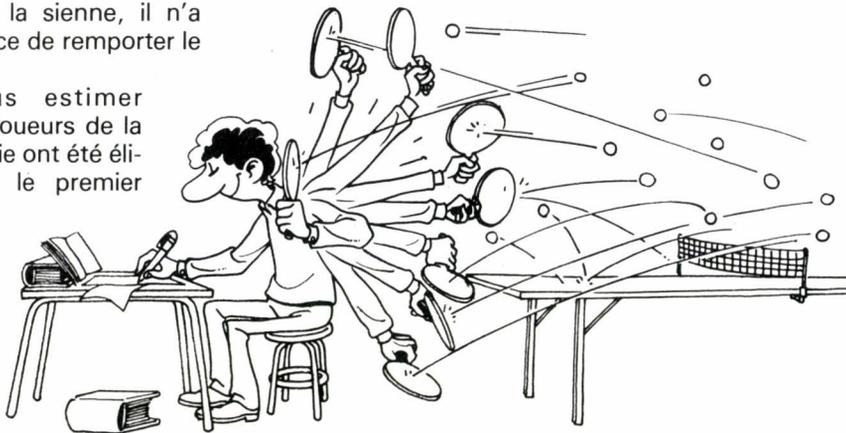
A partir de ces quatre égalités, trouvez la valeur de chaque lettre...

TOURNOI DE PING-PONG

L'université compte 2 994 étudiants. Tous jouent au ping-pong : les meilleurs sont classés en 1^{re} série ; les moins bons en 2^e série ; et un certain nombre ne sont pas classés.

En fin d'année scolaire, un tournoi est organisé. Tous les étudiants y participent ; et le hasard désigne les partenaires de chacun. Au deuxième tour, il reste exactement le même nombre de joueurs dans les trois catégories. Lorsqu'un joueur rencontre un autre joueur d'une série supérieure à la sienne, il n'a aucune chance de remporter le match.

Pouvez-vous estimer combien de joueurs de la deuxième série ont été éliminés après le premier tour ?



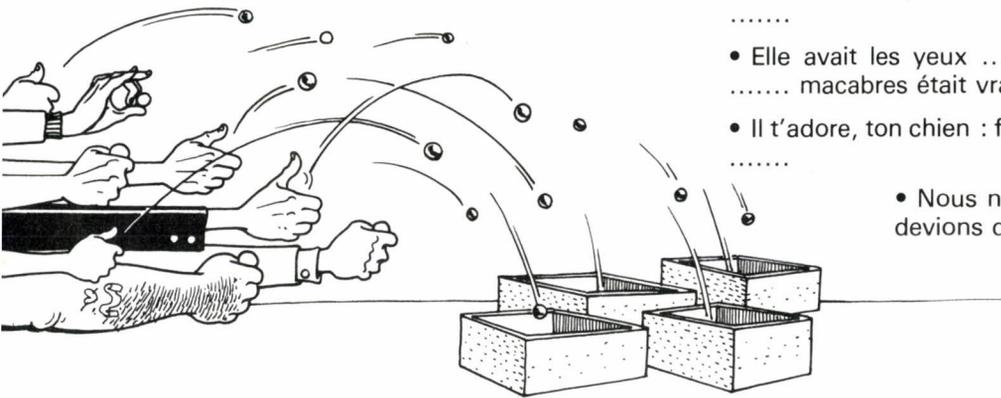
BOÎTES À BILLE

Quarante billes (10 rouges, 10 jaunes, 10 bleues et 10 vertes) sont réparties dans quatre boîtes : une rouge, une bleue, une jaune et une verte, à raison de dix billes par boîte.

On sait que :

- chaque boîte contient au moins trois billes de sa couleur ;
- les billes de couleurs différentes contenues à l'intérieur d'une même boîte le sont également en quantités différentes. Chaque couleur est représentée dans chaque boîte ;
- il y a autant de billes bleues dans la boîte rouge que dans la verte ;
- la boîte verte contient deux fois plus de billes rouges que de jaunes ;
- dans la boîte bleue, si on additionne les billes rouges et les billes vertes, on obtient cinq ;
- il y a autant de billes vertes dans la boîte jaune que dans la rouge.

Quelle est la répartition des billes par boîte ?



COMPLÉTEZ...

Voici neuf phrases. Il s'agit de compléter chacune d'elles par deux mots qui sont l'anagramme l'un de l'autre.

Exemple : le patron n'avait pas lésiné : il REALISA que son SALAIRE avait presque doublé.

Tous les mots à chercher ont sept lettres.

- A travers le feuillage grim pant, il vit le cavalier vers la
- Quand tu seras derrière les barreaux, on à t'apporter des
- Que le diable m'..... ! Je me suis !
- Cherchant on ne sait quoi, les fouillaient méthodiquement tous les tas d'
- Elle était blanche de froid — ou, tout au moins, — alors il lui mit son sur les épaules.
- Ce texte n'a pas besoin d'être : il a l'art et la
- Elle avait les yeux d'horreur ; la vue de ces macabres était vraiment insoutenable.
- Il t'adore, ton chien : fais-lui une et sa bouderie
- Nous nous pour savoir si nous devons descendre là ou à une autre...

MOTS CROISÉS

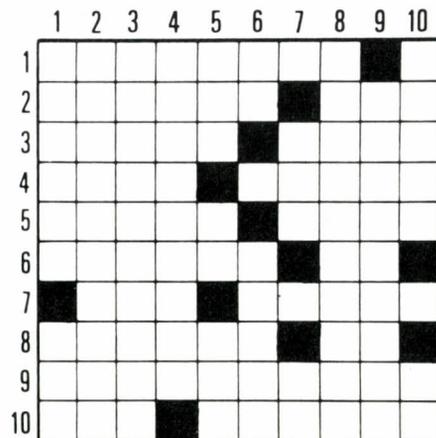
Horizontalement :

1. Détournement de mineur. - **2.** Ne donnez pas votre langue à ce chat. En résumé, fatigué dès qu'on le retourne. - **3.** Bien au sud du cap Kennedy. Pierre ou Paul. - **4.** On l'imagine mieux donnant une grosse bise qu'un petit bécot. On n'envoie pas ses malades à Cochin. - **5.** Ses traits sont réguliers. Dénie toute idée de tempérament. **6.** Poète grec, père d'Ismène. Différents selon les pays. - **7.** Envers d'une pile. Un de ces petits dont on n'a vraiment pas besoin. - **8.** Provoque une baisse des cours. Devant dedans, devant devant. - **9.** La plus française des vertus selon Sartre. **10.** Beaucoup d'aise et au Japon. « La grande bouffe ».

Verticalement :

1. Avance avec les bras. Fait quelques balles. - **2.** Refusèrent le Home Rule à l'Irlande. - **3.** Veut que ses semblables soient semblables. - **4.** Appareil assez complexe. - **5.** Ne tombe jamais quand on le jette. Aurait distraité Mme Butterfly. Sur le lit d'Yvette. - **6.** Sont dans les nuages. Que de joie elle peut procurer aux

âmes du Paradis ! **7.** Droit de réponse. Ferment toutes les issues. - **8.** Les avocats y font des entrées fort appréciées. **9.** Nullement inquiet. **10.** Soie souple et légère. Rien à moitié.



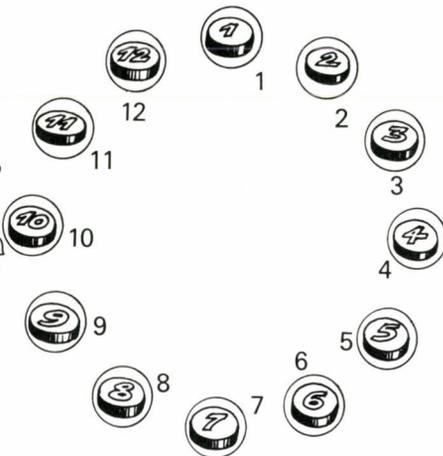
solutions pages 100 et 101

jeux & casse-tête

LES ADDITIONS MYSTÉRIEUSES

Voici quatre additions bien énigmatiques. Sachant que chaque lettre correspond toujours au même chiffre, quelle est la valeur de chacune des lettres en question ?

$$\begin{aligned} A + 2B + C &= 9 \\ A + B + C + D &= 2A + 2D \\ 2A + B + D &= 9 \\ A + 2C + D &= 2A + 3B + C \end{aligned}$$



MOTS CROISÉS-ANAGRAMMES

Avec les lettres de chacun des mots donnés, formez d'autres mots, des anagrammes, que vous inscrirez dans la grille, ci-dessous.

Horizontalement : 1. Soutanes. — 2. Maculée. — 3. Mérita. — 4. Môle. — 5. Ran. — 6. Etablons. — 7. Musclera. — 8. Lil. Brai. — 9. Tu. — 10. Nier. Tri. — 11. Epieur. — 12. Toasters.

Verticalement : 1. Courseraient. — 2. Alu. L'O.R.L. Tue. — 3. Mâlement. Air. — 4. Ais. Ma. Irun. — 5. Clés. Bâté. O.P. — 6. Bouclera. Set. — 7. En. Raire. — 8. Sieurs. Ure.

ÉLIMINATION À L'AMÉRICAINNE

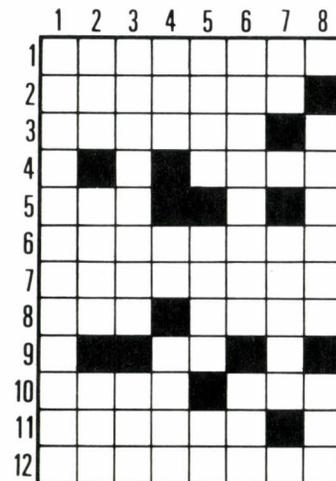
Douze pions numérotés de 1 à 12 sont disposés sur les 12 cases d'un plateau circulaire, à raison d'un pion par case.

Les pions se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre. On ne peut déplacer qu'un pion à la fois et ceci d'un nombre de cases identique à celui indiqué par sa valeur (ex. : le pion 1, d'une case, le pion 2, de deux cases, etc.).

Mais attention, un pion ne peut se déplacer que si sa case d'arrivée est occupée par un autre pion. Ce dernier pion est alors retiré du jeu, et le pion joué prend sa place. D'autre part, un pion ne peut être joué deux fois consécutives.

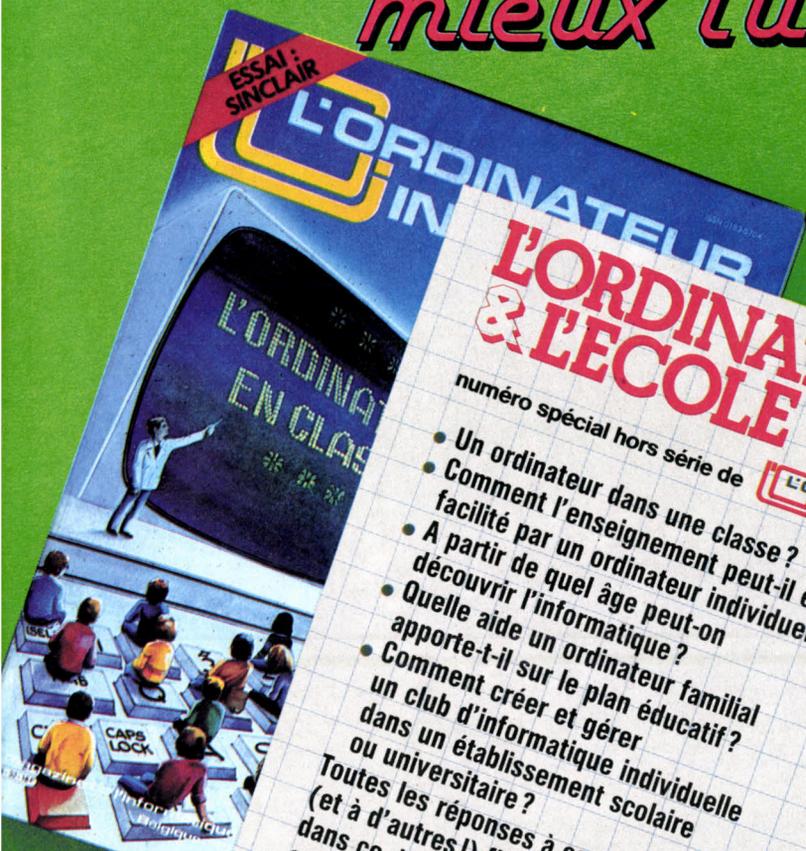
Comme au solitaire, le but du jeu est de se retrouver en fin de partie avec un seul pion après onze manœuvres, les autres pions ayant été, tour à tour éliminés.

Quelles sont ces onze manœuvres ?



solutions pages 101 et 102

pour mieux choisir votre ordinateur et pour mieux l'utiliser:



L'ORDINATEUR & L'ECOLE

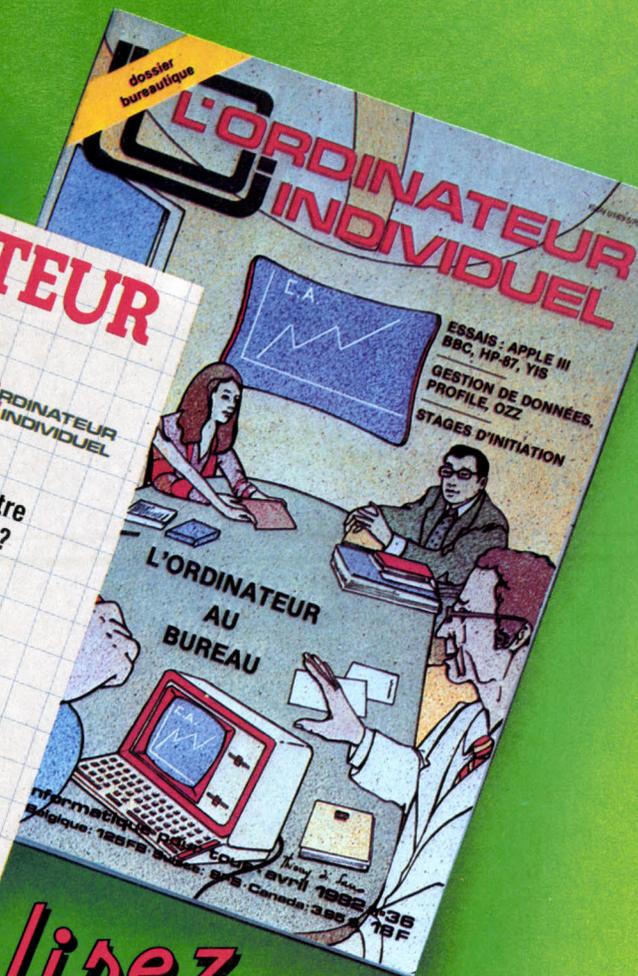
numéro spécial hors série de



- Un ordinateur dans une classe ?
- Comment l'enseignement peut-il être facilité par un ordinateur individuel ?
- A partir de quel âge peut-on découvrir l'informatique ?
- Quelle aide un ordinateur familial apporte-t-il sur le plan éducatif ?
- Comment créer et gérer un club d'informatique individuelle dans un établissement scolaire ou universitaire ?

Toutes les réponses à ces questions (et à d'autres!) figurent dans ce dossier indispensable, synthèse des meilleurs articles parus dans L'ORDINATEUR INDIVIDUEL.

ACTUELLEMENT
chez votre marchand de journaux (25 F)



lisez

**L'ORDINATEUR
INDIVIDUEL**

vous y trouverez: l'actualité et les tendances de l'informatique individuelle • les bancs d'essais des principaux matériels • des panoramas et des tests comparatifs • des articles d'initiation • des programmes • des conseils • des idées • des astuces.

BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER AUJOURD'HUI MÊME

à L'ORDINATEUR INDIVIDUEL service abonnement, 39 rue de la Grange-aux-Belles, 75484 Paris Cedex 10

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Pays _____ Code postal _____ Ville _____

Veuillez m'abonner pour un an (11 numéros) à L'ORDINATEUR INDIVIDUEL.

Ci joint mon réclamation de 180 FF (Étranger: 270 FF; Belgique: 1460 FF; Suisse: 72 FF; Canada: 40 \$ C; Étudiant en France avec justificatif: 140 FF)

AQUA ALTA IN VENEZIA



jeux & casse- tête



Moniteur de colonie de vacances occasionnel, vous accompagnez un groupe d'enfants pour la visite touristique de Venise. Il a plu toute la nuit, et en arrivant le matin, vous constatez, comme tous les Vénitiens, que l'eau a monté... Les échelles de fortune ne sont pas encore déployées, les vaporetti (canots à moteur) sont pris d'assaut.

Pourtant, il faut que vous traversiez la ville avec tous les gamins.

Votre car vous a laissé au parking à l'Ouest de la ville en P ; et votre hôtel se trouve au Sud, près de la place Saint-Marc, en H.

Muni du plan de la ville ci-contre, vous allez essayer de conduire les enfants à bon port : en orange, ce sont les maisons que vous ne pouvez pas traverser, bien sûr ; en vert, les parcs, arbres, que vous ne traversez pas non plus... Vous ne pouvez emprunter que les ruelles en blanc, attention, certaines portions de rues ont été inondées (signalées en bleu foncé), elles sont alors impraticables...

Comment établir votre itinéraire de P à H, sans vous mouiller les pieds... ?

La ballade peut être longue, aussi la solution ne paraîtra que dans le prochain numéro.

jeux & casse-tête

LE CHAMPION LOCAL

L'une des épreuves d'un rallye proposait aux concurrents de retrouver l'identité d'un sportif natif de la commune traversée et sa spécialité. A chacune des questions posées : nom-prénom-discipline, correspondait trois réponses possibles. Voici ce que répondirent quatre des candidats :

	1 ^{er} candidat	2 ^e candidat	3 ^e candidat	4 ^e candidat
Prénom	Maxime	Jacques	Jacques	Jean-Pierre
Nom	Bossis	Bossis	Fouroux	Rives
Discipline	football	cyclisme	rugby	rugby



Comme on le voit, il se trouve qu'avec les réponses proposées, il était possible de reconstituer l'identité complète de quatre sportifs français bien connus, mais aucune d'elles ne correspondait à celle du champion local.

Il s'avère cependant que chacun des quatre candidats avait répondu correctement à une et une seule des trois questions.

Quel est le nom du champion local ?

LES ENCHAINÉS

Lisez, dans cette grille, 58 mots écrits horizontalement ou verticalement, vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. Vous devez ensuite enchaîner logiquement ces mots de la manière suivante :

- le 2^e mot utilise dans l'ordre, les voyelles du premier ;
- le 3^e mot utilise, dans l'ordre, les consonnes du deuxième ;
- le 4^e utilise dans l'ordre, les voyelles du troisième ;
- le 5^e utilise dans l'ordre, les consonnes du quatrième ; etc.

Exemple : 1. MANTEAU ; 2. RADEAU ; 3. RODEO... Attention, un mot devant comporter dans l'ordre les voyelles (ou les consonnes) du précédent peut en comporter d'autres.

Trouverez-vous la suite ordonnée des 58 mots ?

E	L	O	G	E	R	E	G	A	T	I	A	L	P	L	I	M	I	T	E
N	D	E	R	U	N	I	A	R	S	O	N	O	R	T	S	A	L	P	C
G	E	L	P	L	A	N	I	F	I	E	R	R	T	E	U	N	E	M	H
I	P	E	E	M	R	A	L	A	R	U	E	G	N	A	L	E	M	A	E
L	A	C	R	W	M	T	L	R	E	I	N	N	O	I	P	G	E	T	V
A	N	T	S	E	T	N	A	S	L	A	V	E	L	S	A	E	R	N	E
T	N	I	I	T	E	A	R	P	I	D	E	T	E	N	T	E	D	A	U
N	E	O	E	T	S	R	D	E	V	E	I	T	I	M	A	R	N	M	X
O	U	N	N	E	I	A	N	D	I	T	M	E	N	I	N	G	E	I	S
I	R	V	N	L	B	E	O	A	C	I	O	Q	E	T	I	M	R	A	M
T	I	T	E	L	U	C	I	V	A	L	C	E	I	R	T	A	P	X	A
N	O	T	N	A	S	W	T	E	R	E	G	N	E	R	I	S	P	U	N
E	O	X	O	M	P	E	A	S	E	R	N	O	L	L	A	B	L	N	T
T	M	E	I	S	E	G	S	B	O	U	I	L	L	O	N	L	A	O	E
E	E	C	S	X	R	I	N	A	V	E	N	D	E	U	R	E	N	I	A
D	L	H	A	P	D	T	E	S	E	T	A	B	O	I	S	G	E	T	U
A	E	A	V	P	R	I	S	O	N	N	I	E	R	K	A	U	U	U	A
O	T	R	E	C	E	L	T	Q	M	A	L	I	N	G	R	E	R	C	I
I	T	P	C	H	A	P	E	A	U	H	O	N	T	E	J	R	P	O	R
E	E	E	I	T	U	N	I	M	H	C	H	E	V	A	U	X	U	L	A

solutions page 102

EDICIEL PRESENTE NAJA

Un mot à reconstituer,
des lettres à capturer,
1 serpent, 2 concours...

Un mot à reconstituer. Des lettres à capturer aux quatre coins de l'écran. Une réserve de points qui s'épuise de minute en minute... Naja est un jeu d'adresse et de réflexes conçu par l'un des plus grands spécialistes français des jeux intelligents, Pierre Berloquin.

Naja est également le support d'un double concours organisé par Ediciel:

CONCOURS D'ADRESSE

L'objectif: reconstituer le mot Ediciel en obtenant le score le plus élevé, c'est-à-dire le plus proche de celui inscrit au commencement du jeu sur l'écran.

CONCOURS DE «DÉPLOMBAGE»

Un jeu, un concours et un défi à tous les amateurs de «déplombage» et de... piratage informatique.

L'objet du concours: décoder la disquette Naja par voie logicielle exclusivement et la dupliquer.

Ces deux concours sont dotés de 40 000 francs de prix (dont deux premiers prix d'une valeur de 10 000 francs chacun).

Le règlement complet des concours Naja est disponible sur demande adressée à:

L.P.C., 70, av. V.-Hugo 86500 Montmorillon.

Naja fonctionne actuellement sur matériel APPLE II et APPLE IIe.

DES PRODUITS MATRA ET HACHETTE



ÉGALEMENT
EN LOGITHÈQUE:
GALAXIE L.

En l'an 2983, d'intrépides explorateurs découvrirent une source d'énergie inépuisable: le DIAMANT II b. Neuf de ces diamants, dispersés dans les 16 hyper-niveaux de la Galaxie L, sont gardés par une armée d'extra-terrestres. Votre mission... si vous l'acceptez: retrouver et ramener les 9 diamants à bord de votre vaisseau spatial.



Vous pouvez acheter les produits Ediciel dans 200 boutiques informatiques et librairies, ou les commander par correspondance à l'aide du bon de commande à découper, ci-dessous.

Nom/Prénom _____
 Adresse _____
 _____ Code Postal _____
 Ville _____
 Adressez ce bon et votre chèque à: LPC - EDICIEL - 70, av. Victor-Hugo - 86500 Montmorillon

PRODUITS POUR APPLE II/IIe

Code	Nombre	Prix à l'unité	Total	Code	Nombre	Prix à l'unité	Total
NAJA	710002 7	250F=		PORTE PAROLE	710007 6	1395F=	
MATHS 1	710005 0	295F=		EDI-LOGO Apple II. 64 K	710006 8	1490F=	
GALAXIE L	710004 3	350F=		01 TOTAL ▶			
TRIJEU	710001 9	395F=				LIBELLEZ VOTRE CHÈQUE A L'ORDRE DE L.P.C	

jeux & casse-tête

L'ÂGE DU PÈRE



L'an dernier, mon père avait le double de mon âge. Cette année, nos deux âges s'expriment par les deux mêmes chiffres, mais écrits dans un ordre différent. Quel est l'âge de mon père ?

LES TROIS TRAINS

La durée totale du croisement* du Paris-Bordeaux avec un premier train roulant en sens inverse a été de 10 secondes.

Quelques minutes plus tard, le Paris-Bordeaux rencontre un second train ; la durée totale de ce second croisement est de 8 secondes.

Plus tard, ce deuxième train rattrape le premier. Ils sont alors sur deux voies parallèles.

Les trois convois sont tous de même longueur et chacun d'eux roule à vitesse constante durant cette période.

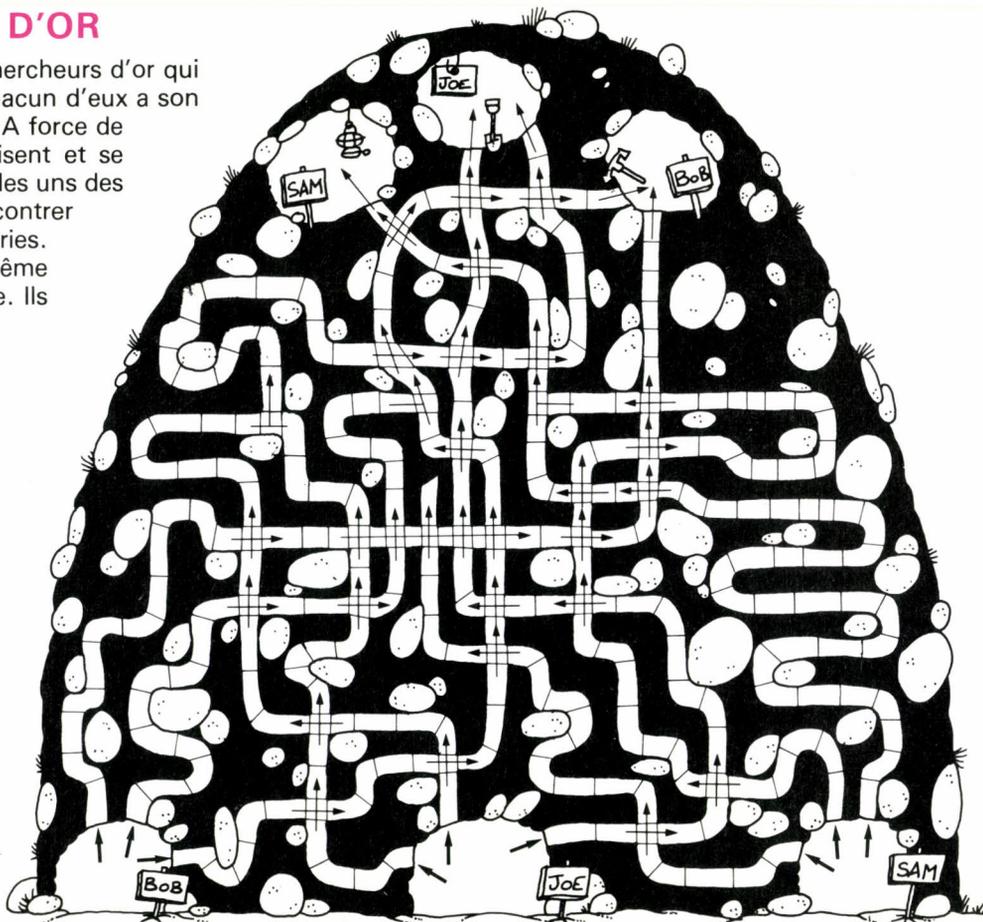
Quelle sera la durée totale du dépassement du premier train par le second ?

* la durée totale d'un croisement est celle qui s'écoule entre l'instant où les deux têtes de train sont au même niveau et celui où les arrières le sont aussi. Par analogie, la durée totale d'un dépassement est celle qui s'écoule entre l'instant où l'avant du train le plus rapide coïncide avec l'arrière de l'autre train et celui où l'arrière du train le plus rapide arrive au niveau de l'avant de l'autre train.

LES CHERCHEURS D'OR

Bob, Sam et Joe sont trois chercheurs d'or qui exploitent la même colline. Chacun d'eux a son filon au sommet de la colline. A force de creuser, leurs galeries se croisent et se recroisent. Jaloux et méfiants les uns des autres, ils n'aiment pas se rencontrer aux carrefours de leurs galeries. Chaque matin, ils entrent au même moment dans leur propre mine. Ils progressent simultanément d'une case, dans le même temps.

Quel chemin doit parcourir chacun des trois chercheurs d'or, pour éviter toute rencontre ? ... Le nombre de cases parcourues par les trois chercheurs sera le plus petit possible...



solutions page 102

TAROT : L'ATOUT-MAÎTRE

Savez-vous que le tarot est l'ancêtre de tous les jeux de cartes ?

Aujourd'hui, ce jeu passionnant connaît un fantastique développement.

En France, plusieurs millions de joueurs pratiquent ce véritable sport cérébral. Jeu complet, le tarot fait appel à la stratégie, à la mémoire, au calcul, aussi bien qu'à la psychologie. Et tout cela, dans la bonne humeur ! Le Tarot Moderne vous donne toutes les clés de ce jeu de charme. C'est le manuel le plus complet pour apprendre à jouer, à bien jouer, à jouer de mieux en mieux... et à gagner.

De l'initiation à la compétition, le Tarot Moderne, c'est votre atout-maître.



Collection Jeux & Stratégie,
aux Editions du Rocher,
105 pages,
49 F, en librairie.

COLLECTION

jeux
& stratégie

LE TAROT MODERNE

de la partie amicale à la
compétition

emmanuel
jeannin-naltet
et martine
garrivet



ouvrage recommandé
par la
Fédération Française de Tarot



ROCHER

**Ouvrage recommandé par la
Fédération Française de Tarot.**



LE CONCOURS DE BEAUTÉ

C'est la finale du concours de beauté qui doit désigner la Reine de l'univers, la princesse et la dame d'honneur. Six superbes filles sont encore en course pour ces trois places : Anne, Béatrice, Caroline, Diane, Eve et Florence. Trois magazines ont publié leurs choix...

— « Femmes » : Béatrice sera déclarée reine, Diane, princesse et Caroline, dame d'honneur.

— « Elégance » : Béatrice sera couronnée reine, Florence princesse, et Anne, dame d'honneur.

— « Vous » : Anne sera reine, Eve, princesse, et Béatrice, dame d'honneur.

Hélas, le jour des résultats, « Femmes » s'aperçoit qu'elle avait prévu le titre exact d'une seule fille, « Elégance » avait placé deux filles mais une seule avec son titre exact, mais dans « Vous », les trois lauréats étaient citées dans le désordre.

A qui les trois titres ont-ils été décernés ?

CRYPTARITHMÉLEMENTAIRES

Voici deux petits problèmes qui ne devraient pas vous donner beaucoup de fil à retordre. Rappelons qu'il s'agit de retrouver quel chiffre se cache derrière chaque lettre pour reconstituer l'opération exacte :



1.

$$\begin{array}{r} A B 7 C \\ - C C A B \\ \hline = 6 1 A A \end{array}$$

2.

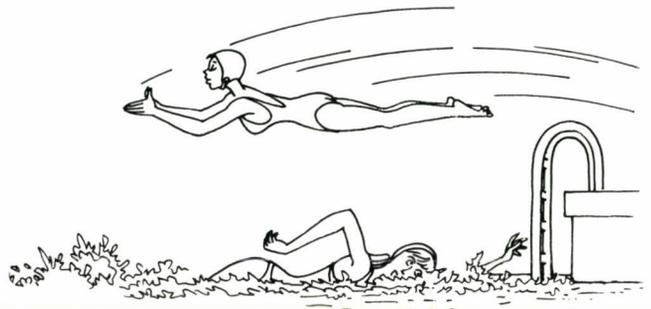
$$\begin{array}{r} 3 A B 7 \\ A 1 C C \\ + 1 B 8 A \\ \hline = C 8 9 5 \end{array}$$

A LA PISCINE

En 1982, la piscine a été ouverte au public tous les jours de midi à 14 heures, sauf le 1^{er} janvier, le 1^{er} mai, le 14 juillet, le 11 novembre et le jour de Noël. Elisabeth et Sophie y sont allées tous les autres jours.

Elles ont un point commun : la durée de leur baignade est identique et ne varie jamais. En revanche, elles arrivent chaque jour au hasard à la piscine, respectant seulement les horaires d'ouverture et s'arrangeant pour pouvoir nager pendant le temps habituel avant la fermeture à 14 heures. Au cours de l'année, il leur est arrivé 200 fois de se retrouver toutes deux au même moment dans l'eau.

Pouvez-vous dire quelle est la durée de baignade qui, statistiquement, avait le plus de chance de provoquer ce résultat ?



LE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE

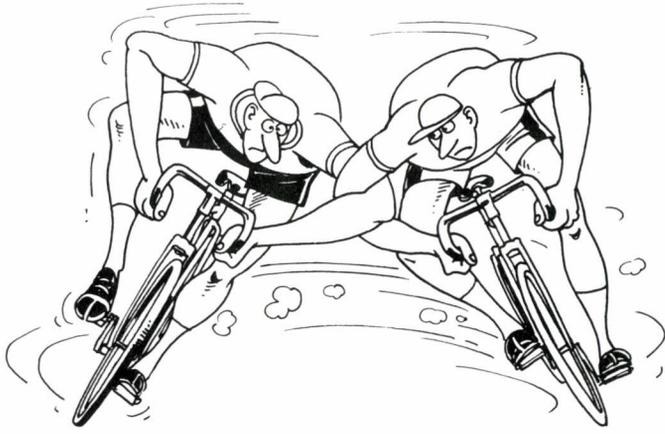
Pierre a une curieuse méthode pour retenir le numéro de téléphone de sa petite amie (qui habite Paris et par conséquent, son numéro comporte sept chiffres). Voici comment il le décompose :

- la première partie (trois chiffres) est égale au produit des deux autres ;
- la seconde partie (deux chiffres) dépasse de 2 le double de la troisième partie ;
- la somme des chiffres de la troisième partie est 4, le produit 3.

Quel est ce numéro de téléphone ?



jeux & casse-tête



LE TOUR DE PISTE

Une piste circulaire est parcourue par deux cyclistes qui roulent en sens inverse à vitesse constante. Le premier part de A à la vitesse de 16 m/s. Le second part en même temps de B à la vitesse de 14 m/s. Vingt secondes après le départ, ils se trouvent pour la première fois diamétralement opposés.

Au bout de combien de temps après le départ les deux cyclistes se retrouveront-ils simultanément à leurs points de départ respectifs A et B ?



COMBIEN AI-JE DÉPENSÉ ?

En entrant dans un magasin, j'avais en poche un billet de 50 F, des pièces de 10 F et de 10 centimes ; bref j'avais deux fois plus de francs que de centimes. Quand je suis passé à la caisse, le montant affiché de mes achats indiquait la même valeur pour les francs que pour les centimes.

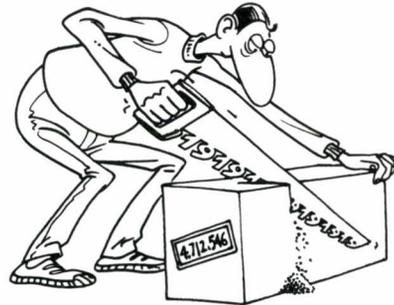
Faute de pièces de un centime, la caissière ne me rendit pas la totalité de la monnaie exacte. Mais si tel avait été le cas, je serais ressorti avec deux fois plus de centimes que de francs.

Quel était le montant de mes achats ? Avec quelle somme suis-je ressorti du magasin ?

DIVISIBLE PAR 19

Le nombre 4 712 546 présente une particularité originale : tous les nombres formés par quatre chiffres consécutifs pris à l'intérieur de ce nombre, tout en respectant leur ordre sont des multiples de 19.

En effet : $4\ 712 = 248 \times 19$, $7\ 125 = 375 \times 19$,
 $1\ 254 = 66 \times 19$, $2\ 546 = 134 \times 19$.



D'autres nombres vérifient également cette condition. Trouvez le plus grand d'entre eux. Prenez votre temps, la solution paraîtra dans le prochain numéro.

NOMBRES CROISÉS

Horizontalement :

- A.** Un carré parfait. — **B.** Un nombre premier, diviseur de 21 941. — **C.** Un carré parfait. Un multiple de 9. — **D.** Le plus petit multiple commun à 268 et 1 809. — **E.** Le chiffre des unités est égal au chiffre des centaines, la somme de tous les chiffres est 10.

	A	B	C	D	E
A					
B		■			
C			■		
D				■	
E					

Verticalement :

- A.** Un cube parfait, la somme des chiffres de la racine cubique redonne le chiffre des centaines. — **B.** Le produit de ses chiffres est 6. — **C.** Il se divise par 11. La somme des chiffres est 4. — **D.** La somme des chiffres est 19, le produit 0. — **E.** Le plus grand diviseur commun à 20 413 et 23 701.

solutions pages 103 et 104

notre jeu en encart

La campagne de Russie

La campagne de Russie est un jeu de simulation historique qui pose aux joueurs un véritable problème de logistique. Le joueur français parviendra-t-il à contrôler les villes russes avant qu'elles ne soient brûlées ? Réussira-t-il à assurer le ravitaillement de toutes ses unités sans pour autant les disperser sur le chemin de Moscou ? Napoléon a échoué ! Peut-être ferez-vous mieux...

La Campagne de Russie s'étend de juin à décembre 1812. Elle prend fin sur une désastreuse retraite, marquée par l'épisode du franchissement de la Berezina.

règle du jeu

Les lignes de communications, les saisons et l'incendie des villes sont les principaux paramètres qui décident de l'issue de la partie. Le jeu met aux prises deux joueurs : l'un manœuvre les armées russes ; l'autre, les armées napoléoniennes.

Le jeu comprend 13 tours, au terme desquels chaque joueur fait le total des « points de combats » des unités qui lui restent. Total auquel il ajoute les points qui lui sont accordés par la règle pour la possession des villes ; chaque joueur fait le bilan des villes contrôlées. Un joueur contrôle une ville quand ses unités sont les dernières à être passées dans cette ville.

Toutes les villes sont en début de partie russes, chacune a un nombre entre parenthèse déterminant sa valeur, toute ville non détruite garde son potentiel entier, toute ville détruite ou en flammes réduit son potentiel de moitié.

Les joueurs font le rapport entre leurs totaux ; celui qui a le plus de points se plaçant au numérateur. La fraction est simplifiée et éventuellement arrondie à l'unité inférieure. Un rapport de 1/1 est un match nul ; 2/1, une victoire ; 3/1, une grande victoire et 4/1, une victoire décisive. Avec ce système, il est possible d'organiser un tournoi. Le vainqueur de chaque partie gagnant le nombre de points du numérateur.

LE MATÉRIEL :

- l'encart représente une partie de la Russie avec les différents types de terrains ayant une influence sur les déplacements. Un hexagone vaut de 35 à 40 kilomètres de terrain réel.

- les pions : 55 pions « corps d'armée », soit 34 russes en rouge, 21 français en bleu ; 16 pions « villes détruites » ; 3 pions « dépôt de ravitaillement » ; un marqueur de tour.

Les pions français entrent en jeu par les cases sur lesquelles figurent des flèches. Les pions russes, eux, sont posés sur les cases portant des numéros de corps d'armée.

Les unités françaises :

tour 1 : Napoléon, Murat, G, I, IIc et Ic placés à Vilna. II et III sur un hex au nord de Vilna ; IV, VI et IIIc sur un hex à l'ouest de Vilna ; V au sud de Vilna ; VII et VIII, 9 hex au sud de Riga ; VII et IVc, 10 hex au sud de Riga.

tour 2 : Schwarzenberg, 11 hex au sud de Riga ;

tour 6 : IX, 2 hex à l'ouest de Vilna ;

tour 7 : XI, 2 hex à l'ouest de Vilna ;

tour 9 : Renfort, 9 hex au sud de Riga ;

tour 10 : Loison, 4 hex au sud de Riga.

Les unités russes :

tour 1 : I, Ic, II, IV, IIc, III. Constantin et Barclay de Tolly sont placés 3 hex à l'ouest de Vitebsk. VII, VIII, IR, IIR, IIIR, Lambert R Cosaques R, et Garnison Riga, à Riga ;

tour 2 : ID, III, IID, IIID, IVD ;

tour 4 : renforts A, B, E ;

tour 6 : renforts C, D et F ;

tour 9 : renfort G.

Lecture d'un pion : chaque pion « corps d'armée » porte le nom de son commandant, le numéro du corps d'armée, la valeur du commandement et le potentiel de mouvement, ainsi que le symbole de son arme : infanterie (deux diagonales) ou cavalerie (une seule diagonale). (figure 1).

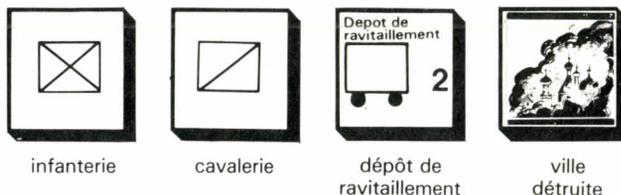


Figure 1 : lecture d'un pion.

Les effectifs : la table des effectifs (tableau 1) rend compte du nombre d'hommes que comprend chaque corps d'armée. Le nombre écrit en face de chaque corps d'armée est à compter en milliers d'hommes. Exemple : la 1^{re} Armée, celle de Davout compte 68 000 hommes. Dans le cours du jeu, on dira plus simplement qu'elle vaut 68 points de combat.

Les deux joueurs en compétition tiendront à jour une feuille d'effectifs pour savoir à tout moment combien il leur reste de points de combat dans chaque corps d'armée.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

elle se joue en 13 tours, comme le montrent les 13 cases que compte la piste sur laquelle prend place le pion-marqueur de tour. Chaque tour de jeu est divisé en 4 phases. Le joueur français entame toujours chaque phase.



Bataille de Smolensk (17 août 1812), peinture du Colonel Langlois (Musée de Versailles). L'empereur donne ici l'ordre au prince Poniatowski d'occuper le faubourg Slokoda-Roszenka.

A/Français :			
Bessières (la Garde) :	36	Mac Donald (X ^e armée) :	29
Davout (I ^{re} armée) :	68	Augereau (XI ^e armée) :	56
Oudinot (II ^e armée) :	40	Nansouty : CI	11
Ney (III ^e armée) :	38	Montbrun : CII	8
Eugène (IV ^e armée) :	45	Grouchy : CIII	7
Poniatowski (V ^e armée) :	36	Latour-Maubourg : C IV	7
Gouvion St Cyr (VI ^e armée) :	23	Schwarzenberg :	33
Reynier (VII ^e armée) :	18	Loison :	10
Junot (VIII ^e armée) :	17	(renforts) :	6
Victor (IX ^e armée) :	36	Napoléon (chef) :	0
		Murat (chef) :	0

B/Russes :			
Constantin (Garde) :	19	Sacken : IIIR	8
Wittgenstein (I ^{re}) :	30	Lambert : R	4
Bagowout (II ^e) :	18	les Cosaques : R	5
Toutchkov (III ^e) :	16	Langeron : ID	9
Osterman-Tolstoï (IV ^e) :	14	Essen : IID	10
Korv : IIc	3	Voinov : IIID	10
Ouvarov : Ic	4	Boulatov : IVD	7
Doctorov : VI	18	Sabaneïev :	7
Pählen : IIc	3	(renforts A) :	10
Platov : Co	8	(renforts B) :	10
Garnison Riga :	10	(renforts C) :	10
Rajewski : VII	18	(renforts D) :	10
Borozdin : VIII	13	(renforts E) : c	4
Siewers : IVc	3	(renforts F) : c	4
Ilovaïski :	12	(renforts G) : c	4
Kamenski : IR	10	Koutousov (chef) :	0
Markov : IIR	17	Barclay De Tolly (chef) :	0

Tableau 1 : effectifs des corps d'armée des deux camps.

Très important : au premier tour de jeu il n'y a pas de phase 1. La partie commence à la phase 2, celle des mouvements.

• **Phase 1 (simulation du ravitaillement)** : elle consiste pour chaque joueur à évaluer les pertes qu'il subit par manque de ravitaillement (fatigue, maladie). Ces pertes varient en importance selon la saison. Dans le jeu, cela dépend du numéro du tour. Cette phase nécessite d'abord de savoir si un corps d'armée est ou non ravitaillé.

La ligne de communication (ravitaillement). Pour le joueur français c'est le bord ouest de la carte qui sert de base aux lignes de communication. Lignes par lesquelles le ravitaillement suit (nourritures, armes, munitions, vêtements). Pour le joueur russe, ce sont les trois autres bords.

Le rayon d'action d'un corps d'armée en matière de ravitaillement est au plus de 4 hexagones pour le joueur français et au plus de 7 hexagones pour le joueur russe.

Un corps d'armée n'est ravitaillé que si une « ligne » relie l'endroit où il se trouve et le bord de la carte qui lui sert de base de ravitaillement. Cela est valable pour les deux camps. Une unité française est ravitaillée si au moins tous les quatre hexagones sur le chemin de sa base de ravitaillement, il y a soit une ville non détruite, soit une unité amie, soit encore un pion « dépôt ».

La ligne de communication ne doit pas passer par un hexagone occupé par un corps d'armée ennemi, ni même par une des cases vides entourant cette unité ennemie (voir exemple figure 2 p. 64). En revanche, si un corps d'armée ami (ou plusieurs) est dans une des six cases jouxtant un corps d'armée ennemi, la ligne de communication peut passer par ce pion (figure 2). Mais, elle ne peut jamais passer par une ville détruite.

Prenons l'exemple de la figure 2. L'unité A est ravitaillée : en effet, elle peut établir une ligne de communication qui aboutit au bord ouest de la carte. La distance de ravitaillement est

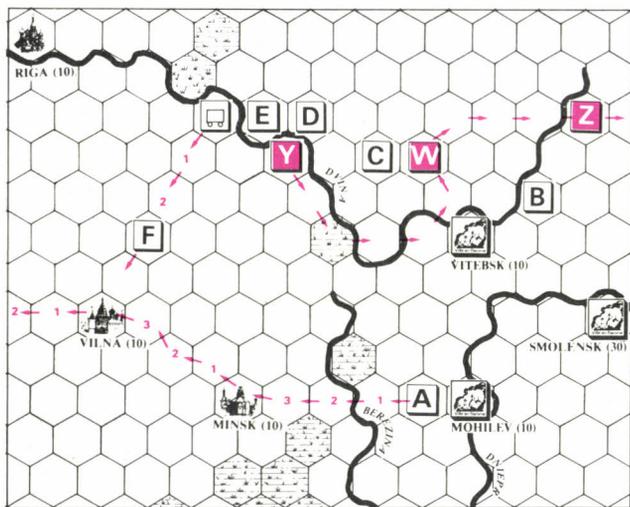


Figure 2 : exemple de lignes de communication pour ravitaillement.

quatre cases ou moins. On voit qu'à quatre cases de l'endroit où se trouve le pion A, il y a la ville de Minsk. Cette ville est elle-même ravitaillée grâce à la proximité (quatre cases également) de la ville de Vilna. Cette ville qui n'est elle-même qu'à deux cases du bord de la carte est, de ce fait, ravitaillée.

Par contre, l'unité B n'est pas ravitaillée. Les villes sont détruites et ne peuvent servir de relais pour la ligne de communication. L'unité A est située à cinq cases de l'endroit où se trouve l'unité B, la liaison est donc coupée. L'unité C est à bonne distance (quatre cases), mais la ligne de communication, pour rejoindre l'unité C, devrait passer par des cases adjacentes à un pion adverse, ce qui est interdit ! Il n'est pas non plus possible de contourner l'unité russe W. L'unité B est bel et bien isolée et en subira les conséquences.

L'unité C est ravitaillée. En effet, elle peut établir une ligne de communication avec l'unité D sans passer par une case vide sous contrôle de l'unité russe Y (c'est-à-dire une case vide, adjacente à l'unité Y). La ligne passe ensuite par E, puis par le pion « dépôt », symbolisé par un chariot, par le pion F, qui lui-même est relié à Vilna et comme précédemment au bord ouest de la carte.

Qu'en est-il de l'unité avancée Y des Russes ? Elle peut être

Passage du Dnieper près de Drogobuy, le 26 août 1812, par Adam.



collection particulière.

ravitailée. Les pions russes peuvent établir une communication jusqu'à 7 cases de distance. Y peut donc être relié à W en contournant par le sud le pion C des Français ; W est relié à Z qui ravitaille W et ainsi de suite jusqu'à l'un des bords, nord ou sud.

Donc, après s'être inquiété de savoir si chacun de ses corps d'armée est ou non ravitaillé, chaque joueur lance un dé et regarde la table des pertes (tableau 2). Le Français lit le résultat de ses pertes à gauche ; le Russe, à droite. En fonction de la saison, du ravitaillement ou de l'isolement et du résultat du dé, le joueur peut lire une fraction. Par exemple : si c'est l'été et si l'unité est ravitaillée et que le dé a donné comme résultat 3, le corps d'armée subit 3/10 de pertes. Si le dé avait donné 5, ce corps d'armée n'aurait eu à subir aucune perte. En revanche, si c'est l'hiver, que le corps d'armée est isolé et que le dé a donné 1, le corps d'armée perd 3/10 de ses effectifs...

Précisons que la « Garde », dans chaque armée, a toujours le bonus de 2 points à ajouter au résultat du dé. Chaque joueur modifiera sur son tableau des effectifs les pertes ; retranchera le nombre de dixièmes perdus à l'effectif du corps d'armée concerné.

FRANÇAIS						
DÉ	Été		Automne		Hiver	
	A	B	A	B	A	B
1	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	3/10
2		1/10	1/10	2/10	1/10	2/10
3		1/10		1/10	1/10	2/10
4				1/10		2/10
5				1/10		1/10
6						1/10

RUSSES						
Été		Automne		Hiver		DÉ
A	B	A	B	A	B	
	1/10	1/10	1/10	1/10	2/10	1
	1/10		1/10	1/10	2/10	2
			1/10	1/10	1/10	3
			1/10		1/10	4
					1/10	5
						6

Tableau 2 : table des pertes. A = ravitaillé ; B = isolé.

Exemple : le corps d'armée de Junot n'a pas encore subi de perte. Il a 17 points de combat (17 000 hommes). Si, étant isolé, il perd 1/10 de ses effectifs, on fait le simple calcul suivant : un dixième de 17, cela fait 1,7 ; arrondi au nombre entier (inférieur ou supérieur) le plus proche, cela fait 2 ici. Le corps d'armée de Junot perd donc 2 points de combat.

• **Phase 2 (mouvement) :** il y a deux sortes de déplacements : le mouvement « normal » et la « marche forcée ».

Le mouvement normal s'effectue à l'aide du potentiel de mouvement inscrit sur chaque pion (figure 1). Un point du potentiel de mouvement est consommé chaque fois qu'un pion pénètre dans une case.

Signalons quelques cas particuliers. En hiver, toute unité perd un point de son potentiel de mouvement en ville et en plaine. (Exemple : fig. 1, Voinov se déplace de 3 au lieu de 4).

La consommation de points de mouvement varie également. La traversée d'une rivière ou d'un fleuve consomme un point, été comme hiver ; sauf, en hiver, lorsqu'on sort 5 ou 6 au dé (on considère que le fleuve est gelé !). L'entrée dans une case marécage consomme deux points de mouvement mais uniquement en été.

Le joueur peut décider de faire avancer son corps d'armée

FRANÇAIS

DÉ	Été			Automne			Hiver		
	+ 1	+ 2	+ 3	+ 1	+ 2	+ 3	+ 1	+ 2	+ 3
1	1/10	1/10	2/10	1/10	2/10	2/10	2/10	3/10	4/10
2		1/10	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	2/10	3/10
3			1/10		1/10	2/10	2/10	2/10	3/10
4			1/10		1/10	1/10	1/10	2/10	2/10
5						1/10	1/10	1/10	2/10
6						1/10	1/10	1/10	2/10

RUSSES

Été/Automne			Hiver			DÉ
+ 1	+ 2	+ 3	+ 1	+ 2	+ 3	
1/10	1/10	2/10	2/10	2/10	3/10	1
	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	2
		1/10	1/10	1/10	2/10	3
		1/10	1/10	1/10	1/10	3
				1/10	1/10	5
				1/10	1/10	6

Tableau 3 : table des marches forcées.

d'une, deux ou trois cases de plus que son potentiel de mouvement normal ; il consulte alors la table « des marches forcées » après avoir lancé un dé (tableau 3). Au croisement du résultat au dé et du nombre de cases supplémentaires qu'il a parcourues (et selon la saison) il peut lire le taux de perte subi par le corps d'armée. La « Garde » a + 1 au dé.

Précisons enfin que :

- pour quitter un hexagone adjacent à un corps d'armée ennemi, il faut consommer un point de son potentiel de déplacement ;

- un corps d'armée peut passer sur une case occupée par un autre corps d'armée, du même camp ;

- il est interdit de traverser un hexagone occupé par un corps d'armée ennemi ;

- au terme de la phase de déplacement plusieurs corps d'armée du même camp peuvent être empilés sur le même hexagone.

• **Phase 3 (combat)** : toute unité, ou pile d'unités, se trouvant, après son mouvement, dans un hexagone adjacent à une unité ennemie peut livrer combat. Le combat n'est jamais obligatoire.

Le joueur qui décide de faire passer à l'attaque une de ses unités doit la poser sur l'unité ennemie. Ces deux pions étant nécessairement voisins. Il peut y avoir plus de deux pions sur la même case : chaque joueur, à commencer par le joueur français peut poser un pion. Cette opération est renouvelée jusqu'à ce que les empilements soient terminés.

L'empilement d'unités adverses est interdit au terme d'un déplacement et n'est autorisé qu'au niveau des combats.

Degré de participation d'une unité au combat : un joueur n'est pas forcé d'utiliser les forces de toute l'unité au cours d'un combat. Un joueur qui lance à l'attaque un corps d'armée qui compte au total 18 000 hommes (18 points de combat), peut choisir d'engager la moitié de ses forces, soit 9 points de combat.

Ainsi, quand un combat a lieu, chaque joueur note en abrégé le nom du corps d'armée et un nombre correspondant à la part de la force qu'il désire vraiment engager dans le combat.

Exemple : Reynier (18), Junot (17) et Grouchy (7) sont empilés dans la même case : ils n'ont encore subi aucune perte. Le joueur « prudent » peut noter en secret sur une feuille de papier : Reynier, 3, Junot, 7 et Grouchy, 2. Puis, sans indiquer à son adversaire la répartition qu'il a choisie, il annonce le total des points de combat engagés. Ici, (3 + 7 + 2) 12. Les pertes au combat ne seront estimées que sur la part de chaque unité qui est réellement engagée.

Quand les joueurs ont fait leur annonce, ils peuvent décider de ne pas combattre et tenter de fuir. La fuite est possible si le jet d'un dé indique 5 ou 6. Les unités qui fuient reculent ensemble ou se dispersent sur des hexagones adjacents. Les hexagones de fuite doivent être libres de toute unité ennemie ou de toute unité amie au combat.

Avant de lancer les dés pour évaluer les pertes, il faut savoir dans quelle mesure intervient le « potentiel de commandement ».

Potentiel de commandement : s'il y a plusieurs pions amis empilés, le joueur doit choisir le potentiel de commandement de l'un des chefs présents. Ce potentiel sera déduit de celui qui sera choisi dans les mêmes conditions par l'adversaire. La différence qui est en faveur de l'un des joueurs sera ajoutée au résultat du jet de dé de combat ; alors que l'autre joueur la retranchera.

Exemple : le joueur français a comme chef sur une pile de pions Reynier (potentiel de commandement 2), le joueur russe a Koutousov (4) : le Français aura - 2 au dé ; alors que le Russe aura + 2.

Chaque joueur établit le rapport des forces en présence, qui est la somme des points de combat de ses unités engagées divisée par la somme des points de combat des unités engagées par son adversaire. Cette fraction est simplifiée et arrondie en faveur de l'effectif le plus faible (ex. 50 contre 17 = 2/1), de manière à ce qu'elle puisse correspondre à l'une des colonnes « rapport de force » de la table des combats (tableau 4). Quand le rapport des forces est compris entre 1,5 et 2, il faut lire dans les colonnes 3 contre 2 ou 2 contre 3. Chaque joueur lance un dé. Le résultat du dé est éventuellement modifié par le potentiel de commandement.

Le combat est simultané : un rapport de 2/1 pour l'un des joueurs donne 1/2 pour l'adversaire.

Chaque joueur lit les pertes subies sur la table des combats, au croisement de la colonne « rapport de force » et de la rangée correspondant au résultat du dé (éventuellement modifié par le potentiel de commandement). Le résultat des pertes est exprimé en dixièmes. Chaque joueur retranche des points de combat qu'il a engagés, autant de dixièmes indiqués.

Exemple : un corps d'armée d'une valeur de 28 points de

rapport \ DÉ	1/5	1/4	1/3	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1
- 2								1/10	1/10	1/10	1/10
- 1								1/10	1/10	1/10	2/10
0							1/10	1/10	1/10	1/10	2/10
1						1/10	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10
2					1/10	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	3/10
3				1/10	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	2/10	3/10
4			1/10	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	2/10	3/10	3/10
5			1/10	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	3/10	3/10	4/10
6		1/10	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	3/10	3/10	3/10	4/10
7	1/10	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	3/10	3/10	3/10	4/10	5/10
8	1/10	1/10	1/10	2/10	2/10	2/10	3/10	3/10	3/10	4/10	5/10
9	1/10	1/10	2/10	2/10	2/10	3/10	3/10	3/10	4/10	5/10	5/10

Tableau 4 : table des combats.

combat qui perd 2/10 de ses effectifs doit retrancher ($2 \times 2,8$ points) 5,6 ; valeur que l'on arrondit à 6. Il reste 22 points de combat à cette unité.

Le combat peut s'arrêter là, si l'un des joueurs décide de se retirer. Il devra le faire avec les mêmes restrictions que le repli avant combat, mais cette fois un résultat de 4, 5 ou 6 au dé sera nécessaire pour que la fuite soit possible.

Si les joueurs ne peuvent se retirer ou désirent continuer la lutte, un deuxième combat doit se dérouler immédiatement, et ceci dans la même phase de jeu. Procéder comme le premier combat, sauf que chaque joueur peut modifier ses effectifs engagés dans cet hexagone (ne pas oublier de rayer les pertes du premier combat). Les chefs ne pourront pas être modifiés, il devront être les mêmes dans les deux combats.

A la fin de ce deuxième combat, après modification des effectifs due aux pertes, le joueur ayant un total de points de combat le plus faible devra retirer toutes ses unités avec les mêmes restrictions citées plus haut, mais sans jet de dé. Pour cette opération sont comptabilisés tous les effectifs (même ceux qui n'ont pas combattu) plus les potentiels de commandement de tous les chefs présents dans cet hexagone.

Une unité ne pouvant se retirer que sur des hexagones occupés par des unités au combat ou des unités ennemies, sera éliminée. Une unité étant obligée de faire retraite dans des marécages ou en traversant une rivière, devra déduire 1/10 de perte supplémentaire aux effectifs des unités empruntant ce trajet. Au moment du combat, une unité isolée (voir phase 1) devra retirer un point au potentiel de commandement du chef dirigeant les combats.

Il est recommandé d'effectuer les combats jusqu'au bout un par un.

Les combats avec un rapport de plus de 5 contre 1 ou moins de 1 contre 5, ne peuvent avoir lieu, si l'unité la plus faible n'a pu se retirer, elle est éliminée, ainsi que toutes unités amies se trouvant dans le même hexagone.

Les jets de dé modifiés, supérieurs à 9 ou inférieurs à moins 2 sont considérés comme égaux à 9 ou à moins 2.

• **Phase 4 (ralliement)** : les unités ayant subi des pertes à la suite de combats ou de marches forcées, peuvent rallier leurs troupes, se regrouper. Il faut additionner les pertes dues aux combats et à la marche forcée du tour en cours (les pertes du tour précédent ne peuvent pas être comptabilisées), puis lancer un dé pour chaque unité et lire le tableau des ralliements (tableau 5), l'intersection jet de dé et pertes donne un chiffre indiquant le nombre de combattants récupérés (un point est

Passage de la Dvina à Bezenkovitshi, le 24 juillet 1812, par la cavalerie bavaroise du général Preysing, par Adam.



collection particulière.

dé \ pertes	pertes durant le tour :									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9 +	
1						1	1	2	2	2
2					1	1	2	2	3	3
3				1	1	2	2	3	3	4
4			1	1	2	2	3	3	4	5
5		1	1	2	2	3	3	4	5	6
6	1	1	2	3	3	4	4	5	6	

Tableau 5 : table des ralliements.

égal à un point de la table des effectifs). La Garde a un bonus de + 1 au dé.

Remettez votre unité à jour et refaites la même opération pour chaque unité. Les unités adjacentes à une unité ennemie durant cette phase, ont une pénalité de moins 1 au dé. Cette pénalité n'est pas prise en considération si l'unité en question se trouve dans une ville, détruite ou non.

Quand le tour est terminé, quinze jours de temps réel se sont écoulés. Déplacez le marqueur de tour d'une case et renouvelez les opérations précédentes.

LES PIONS PARTICULIERS :

• **les généraux d'armée** : ces pions sont pour les Français, Napoléon et Murat, pour les Russes, Barclay De Tolly et Koutousov. Ne commandant aucune unité en particulier, ils sont empilés avec d'autres unités amies, et deviennent automatiquement les commandants de cette pile.

Ils peuvent se déplacer seuls. S'ils sont attaqués, la retraite leur est permise sans jet de dé, mais dans les mêmes conditions que toute autre unité (voir la fuite au combat).

Afin de respecter l'histoire, les Russes n'ont qu'un Général d'armée à la fois, Barclay de Tolly du tour 1 au tour 5 ; Koutousov du tour 6 au tour 13. A son entrée, Koutousov est placé n'importe où sur la carte.

• **les renforts** : ces pions sont des unités pouvant combattre, se déplacer et servir de relais aux lignes de communication comme tout autre unité classique.

• **les dépôts de ravitaillement** : ces pions ont un potentiel de déplacement de deux hexagones réduits à un hexagone l'hiver, le passage des rivières s'effectue comme un hexagone dans ce dernier cas. En toute saison les marécages leur sont interdits.

Ce pion n'a pas de potentiel de combat, son utilité est principalement de servir de relais aux lignes de communication. Il est éliminé si, étant seul, une unité ennemie passe dans son hexagone. Empilé à une unité amie, il est éliminé si cette unité doit faire retraite à la suite d'un combat.

Ces pions, au nombre de 3, font leur entrée un par tour, quand le joueur le désire, à partir du tour 3.

• **les villes détruites ou en flammes** : les villes peuvent être détruites de la manière suivante : au début de la phase de mouvement, une unité russe doit se trouver dans la ville à détruire, un jet de dé est effectué : 5-4-3-2-1 détruit la ville, un 6 la laisse intacte. Si la ville est détruite, l'unité russe en question devra se déplacer et ne pourra rester dans la ville pendant le même tour que la destruction (elle pourra, bien entendu, y revenir dans un tour ultérieur).

Une unité française adjacente peut tenter d'étendre l'incendie, pour cela, il faut faire un 6 au dé. Ce jet de dé a lieu immédiatement après l'évacuation de la ville détruite par l'unité russe. Toute ville détruite le restera jusqu'à la fin du jeu.

Votre ordinateur personnel

790^FT.T.C.

ordinateur sinclair ZX 81

sans expérience, sans connaissances particulières
vous apprendrez en quelques heures
à exploiter ses ressources.

Si le Sinclair ZX 81 recrute ses plus fervents adeptes parmi les débutants comme parmi les professionnels chevronnés de l'informatique, c'est parce qu'il allie les performances respectables d'un vrai ordinateur à une étonnante facilité d'emploi.

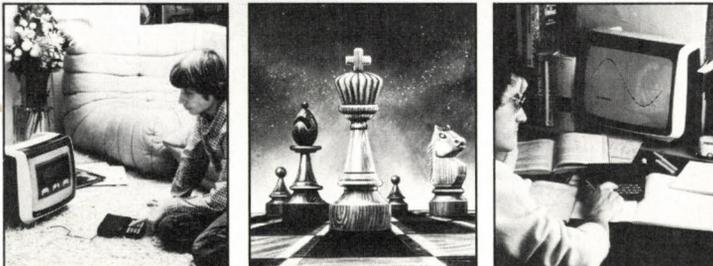
790^F
1.000.000
de Sinclair
dans le monde,
plus de 100.000
en France.



**Idéal
pour progresser
rapidement**

Le ZX 81 est simple à installer (une fiche sur secteur, une fiche dans votre téléviseur), il est simple à utiliser : un clavier de 40 touches, et l'écran de votre TV pour visualiser vos programmes ou vos jeux.

**Le Sinclair ZX 81
est un véritable ordinateur polyvalent :**
Etudes, gestion, loisirs.



Avec sa gamme de programmes Sinclair pré-enregistrés sur cassette, les jeux (échecs, simulation de vol, Othello), les études (mathématiques...), la gestion (stock, compte bancaire, bloc-note) sont aujourd'hui à la portée de tous.

**OUI, un vrai ordinateur performant
et polyvalent pour moins de 800 F.**

Cette offre très avantageuse de Sinclair constitue une occasion unique de vous initier à l'informatique, puis de progresser aisément et de former vos enfants (ils vivront dans un monde où la "nullité informatique" sera un grand handicap).

Le Sinclair ZX 81 est un ordinateur familial dont les performances forcent l'admiration des professionnels. Plus de 100.000 Sinclair sont entrés dans les foyers français, 1.000.000 ont conquis l'Europe et l'Amérique. Chaque mois, 60.000 nouveaux venus, aussi novices et passionnés que vous, décident de s'initier à l'informatique avec un Sinclair ZX 81.

Comme à eux, il vous suffira de quelques heures pour apprendre à utiliser votre ordinateur.

**Pourquoi quelques heures
d'apprentissage seulement ?**

L'immense succès mondial du Sinclair ZX 81 tient au fait qu'il est à la fois ultra-simple (c'est-à-dire très facile d'emploi, au départ) et ultra-sophistiqué (c'est-à-dire transformable ultérieurement lorsque vous deviendrez un expert exigeant).

Vous apprendrez vite, avec le manuel gratuit d'utilisation, un langage informatique le BASIC, (langage le plus largement utilisé en micro-informatique). Ce manuel sera joint à l'envoi de votre ordinateur, sans aucun supplément.

Renvoyez le coupon ci-dessous pour recevoir votre ZX 81 sous 4 semaines environ. Vous serez libre, si vous n'êtes pas entièrement satisfait, de renvoyer votre ZX 81 dans les 15 jours et nous vous rembourserons alors intégralement.

GRATUIT



**Magasin d'exposition-vente : 7 rue de Courcelles
75008 Paris - Métro : St-Philippe-du-Roule**

● **Points de vente pilotes : nous consulter au 359.72.50 +**

Bon de commande

**A retourner à Direco International
30, avenue de Messine - 75008 PARIS.**

Oui, je désire recevoir, sous 4 semaines, avec le manuel gratuit de programmation, par paquet poste recommandé, le Sinclair ZX 81 monté pour le prix de 790 F TTC seulement.

Je choisis de payer :

- par CCP ou chèque bancaire établi à l'ordre de Direco International, joint au présent bon de commande.
 directement au facteur, moyennant une taxe de contre-remboursement de 14 F.

Nom _____

Prénom _____

Rue _____ N° _____

Commune _____

Code postal [] [] [] [] [] [] Signature
(pour les moins de 18 ans, signature de l'un des parents)

Au cas où je ne serais pas entièrement satisfait, je suis libre de vous retourner mon ZX 81 dans les 15 jours. Vous me rembourserez alors intégralement.

sinclair ZX 81

cryptotest

Depuis une vingtaine d'années, la mode est aux tests. Rares sont les quotidiens ou les périodiques qui ne proposent régulièrement ou de temps à autres, un test à leurs lecteurs. Ici, on teste le Q.I. ; là, le don d'observation, chez d'autres, les facultés logiques, ailleurs, les connaissances ou les réflexes, etc. Pour quelles raisons la cryptographie ne profiterait-elle pas de cette vogue ? Ce « cryptotest », puisque test il y a, a été conçu pour que les cryptologues amateurs puissent se classer, eux-mêmes, selon les cinq catégories suivantes :

- A** : assez bon cryptologue ;
- B** : bon cryptologue ;
- C** : cryptologue certifié ;
- D** : cryptologue doué ;
- E** : expert cryptologue.

Comment savoir à quelle catégorie vous appartenez ? C'est très simple. Les cinq problèmes qui suivent sont en principe classés par ordre de difficultés. Je dis « en principe », parce que l'inspiration, selon sa présence ou son absence, peut souvent faire prendre un problème complexe pour un problème facile et inversement. Quoi qu'il en soit, essayez de les résoudre dans l'ordre.

Si vous les résolvez tous les cinq problèmes, vous êtes en catégorie E ; si vous en décryptez seulement quatre, en catégorie D ; trois, en catégorie C ; deux en catégorie B ; un seul, en catégorie A.

Et si vous n'en avez pas trouvé un seul, il est grand temps de relire la rubrique « Cryptographie » depuis le n° 2, numéro où nous l'avons commencée...

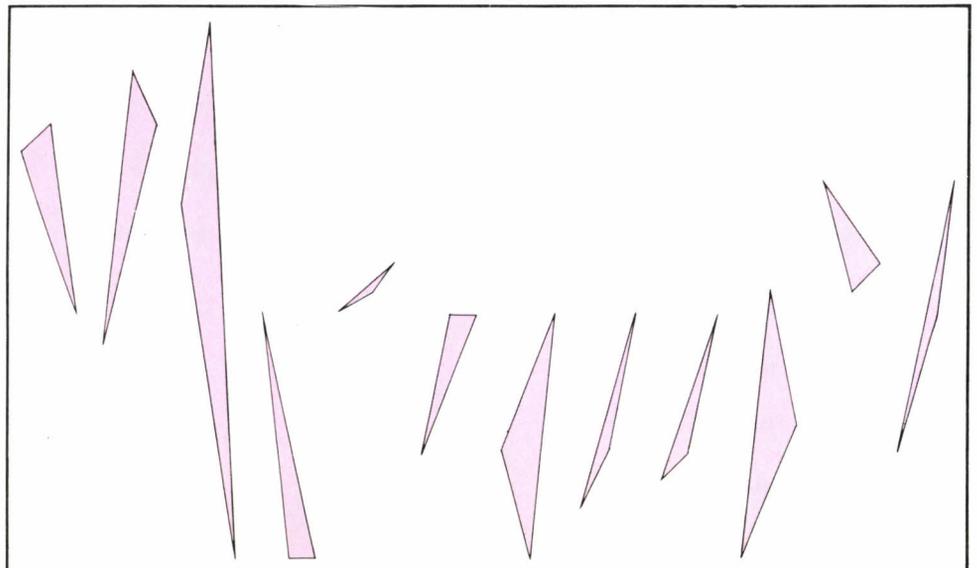
Problème n° 1

Ce message codé qui est une citation d'auteur masqué en réalité les deux derniers vers d'une fable de La Fontaine.

29220 16025 25116 30431 30820 15512 25318 16129 16832 35128 32125 20418 25226 29712
25031 12224 20924 20716 32035 33612 32915 29912 20631 32525 30912 18216 16325 25816
24020 21816 23712 17126 25231 12620 25016

Problème n° 2

Une pensée de Paul Valéry se dissimule derrière ce défilé de triangles. Pour vous aider, je vous préciserai seulement que l'on a réalisé ce graphisme grâce à un mot-clé. Peut-être, auriez-vous intérêt aussi à vous reporter au n° 18...



Problème n° 3

Ce message n'est pas très difficile à décrypter. Toute indication le rendrait d'une extrême facilité ; alors ne nous en veuillez pas si nous ne vous en donnons pas une... !

XUEAU	EKUTU	ZUEUM	GVKUE	AECKZ	EUDNT
ZQUME	MUELV	QZEFY	ECEAY	QEHUH	UEZVY
ZEGUE	FYEQA	ECETK	VLYQZ	ELUED	KCMLE
LUETY	KEUZE	LUEOU	CYEGJ	CHTVA	AQVME

Problème n° 4

Pouvez-vous reconstituer le clair de cette phrase codée de Eugène Ionesco ?

ECC	EDD	IER	RLV	VAU	NEA	ZER	EPU
LSI	EIR	NES	LNC	ZCE	EIV	XXX	

Problème n° 5

Ce cryptogramme correspond à un texte clair qui a été surchiffré. C'est-à-dire chiffré une première fois, le résultat de ce chiffrement a été lui-même codé une seconde fois. On peut représenter ces deux manœuvres par les formules suivantes :

TEX. + CHIF.1 = CRYP.1

CRYP.1 + CHIF.2 = CRYP.2

Nous sommes donc ici devant un CRYP.2.

Le chiffrement 1 a été réalisé selon exactement le même principe que celui appliqué au problème n° 3, ci-dessus.

Le chiffrement 2 est une transposition dont la clé (la même que celle utilisée dans le chiffrement 1) ne s'applique pas à chaque lettre du texte à chiffrer, mais à des groupes de lettres d'égales longueurs.

RSQSY	XRPVA	IQOOK	MECJV	MKMRY
KVYAA	RYAHX	VASVH	VWMAH	JVRYA
AVYAC	PASVH	DVASE	VAMAH	OXQSA
VADVA	RYVAD	QYAER	KHIQO	IQOOK
ERAYV	SEKHÍ	MASVH	ALDES	OKVJV
VKAER	NYVAP	QOOKV	EKQYV	ACKMR

Ces deux données ne vous suffisent cependant pas à résoudre le problème (cela serait faisable, mais demanderait un temps fabuleusement long en raison du nombre important de possibilités initiales qu'il faudrait développer jusqu'à leur terme).

Aussi pour vous aider (vraiment ?), nous allons vous dire que la lettre O du crypto correspond à la lettre F du clair.

Et même en connaissant cela, sauriez-vous tout de même déchiffrer ce long message ?

solutions pages 105 et 106

Problème n° 6

Et maintenant, changeons de décor... Écoutons, ou plutôt, découvrons cette partition. Une phrase de Montherlant s'y cache !

Nous vous laissons deux mois pour déchiffrer ce message. Solution dans le prochain numéro.



les grands classiques

testez
votre force

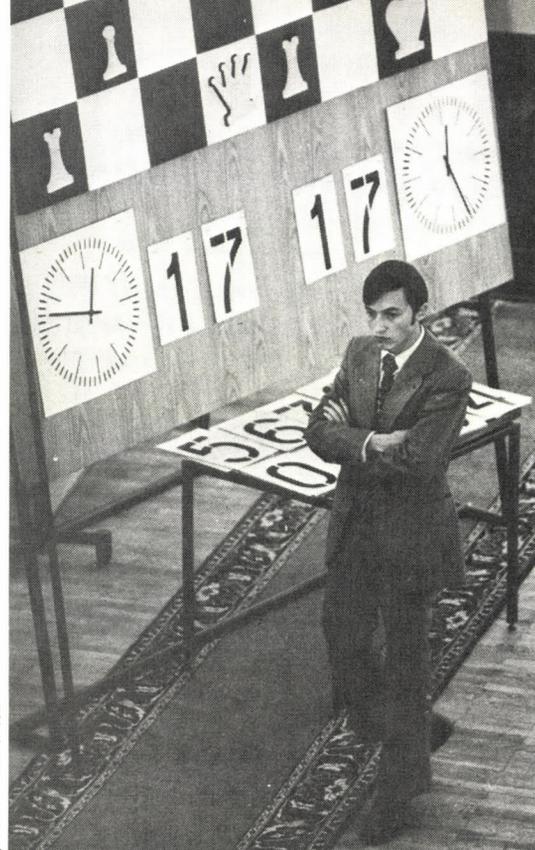
aux échecs
au tarot
au Scrabble
au bridge
aux dames
au
backgammon
au go

échecs

**JOUEZ COMME ...
ANATOLY KARPOV**
(1^{re} partie)



photos APN-Novosti



Karpov au tournoi des candidats de 1974, contre Kortchnoy...

Anatoly Karpov est né le 23 mai 1951 à Zlatoust dans l'Oural. Il apprit à jouer à l'âge de quatre ans, obtint le titre de candidat maître à onze ans et devint maître international en 1969 quand il décrocha le titre de champion du monde junior à Stockholm.

« Découvert » par l'ancien champion du monde Mikhaïl Botvinnik, ce jeune talent allait progresser ensuite beaucoup plus rapidement que prévu, et dès 1973, il se qualifiait pour les matches des candidats en terminant premier ex aequo avec Kortchnoy de l'Interzonal de Lénin-grad.

Karpov vainquit ensuite dans ses duels avec successivement Polugaïevsky, Spassky et Kortchnoy. Le monde échiquéen se voyait donc proposer une rencontre au sommet Fischer-Karpov et sa curiosité fut terriblement frustrée quand Karpov fut déclaré champion du monde à cause du forfait du génial Américain. Curieusement, le talent d'Anatoly Karpov ne put être apprécié qu'à partir de ce moment. Il a prouvé pendant ses huit ans de règne, qu'il n'est pas un champion du monde

« au rabais » et nous verrons plus en détail dans le prochain numéro les caractéristiques de son style qui en font incontestablement le numéro un mondial.

Comment Karpov acheva-t-il le Roi blanc ?

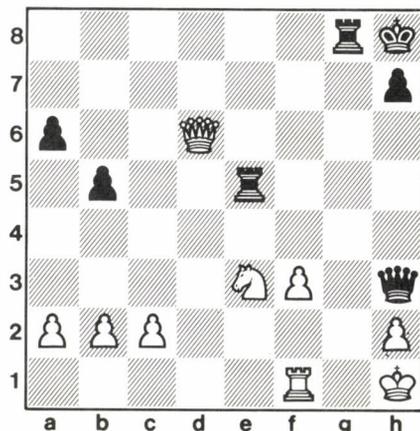


Diagramme 1 : les noirs jouent et font mat en 2 coups.

Comment Karpov gagna-t-il une pièce ?

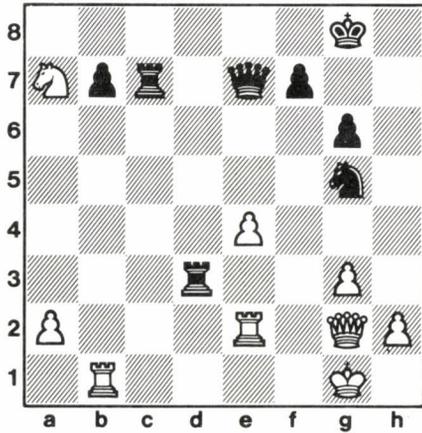


Diagramme 2 : les noirs jouent et gagnent.

Là encore, le thème de « l'attaque double »...

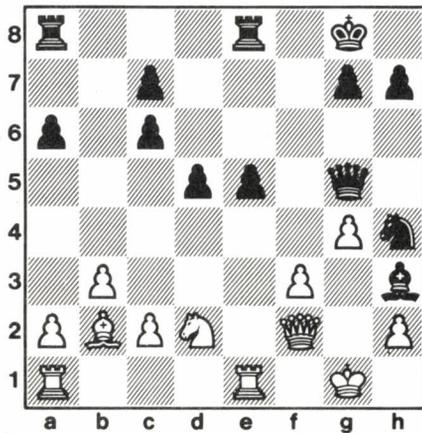


Diagramme 3 : les noirs jouent et gagnent.

Un coup et les blancs abandonnèrent. Lequel ?

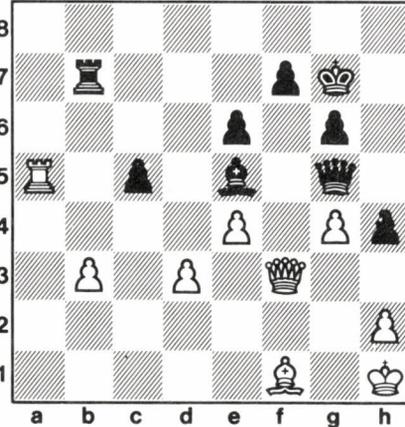


Diagramme 4 : les noirs jouent et gagnent.

L'attaque blanche est-elle enrayée ? Montrez que non !

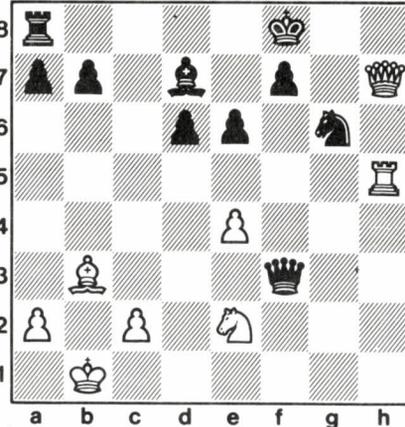


Diagramme 5 : les blancs jouent et gagnent.

Le cavalier noir est trop aventuré. Pourquoi ?

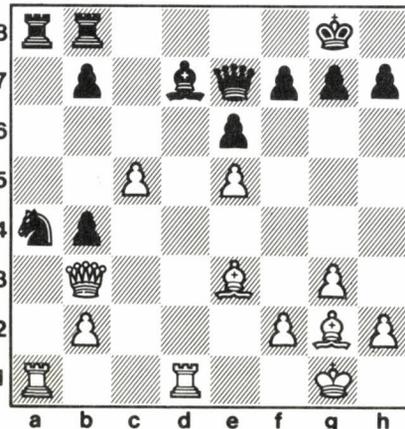


Diagramme 6 : les blancs jouent et gagnent.

par Nicolas Giffard

Ici c'est le Roi noir qui est trop aventuré.

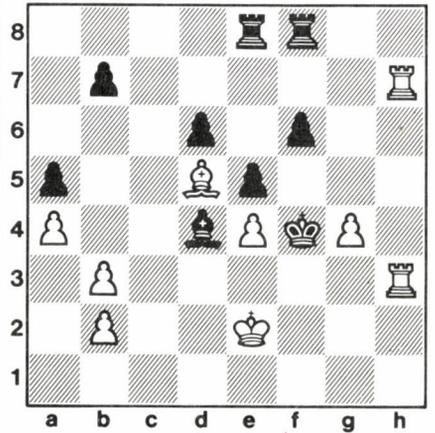


Diagramme 7 : les blancs jouent et gagnent.

La position noire semble saine. Pourtant Karpov trouva une manière simple de gagner un pion. Comment ?

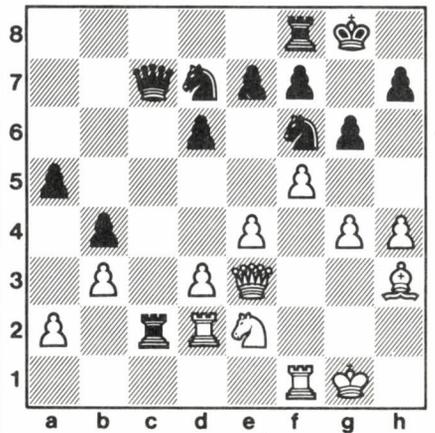


Diagramme 8 : les blancs jouent et gagnent (un pion).

RÈGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel de la Fédération Française de Tarot sera adressé gracieusement aux lecteurs de *J & S* sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

Problème n° 1 : problème à cartes ouvertes.

Nord Donneur.

Ouest tente une Garde.

En supposant la meilleure défense, Ouest peut-il prendre le Petit de Sud ?

(3 points).

A 13 12 4 2
 ♠ V 8
 ♥ 4 3 A
 ♦ D C 8 6 5 4
 ♣ D V 2

A 21 20 17 16 15 11
 9 8 5 3

♠ —
 ♥ R 10 8 7 6
 ♦ R 10 9
 ♣ —

ÉCART :

A —
 ♠ C 2
 ♥ —
 ♦ —
 ♣ C 8 5 A

A 19 7 6 E

♠ D 10 9 5 A.
 ♥ C V 2
 ♦ 7 2 A
 ♣ 9 4 3

A 18 14 10 1
 ♠ R 7 6 4 3
 ♥ D 9 5
 ♦ V 3
 ♣ R 10 7 6

Problème n° 2 : problème à cartes ouvertes.

Est a tenté une Garde. A cinq levées de la fin, la position est :

♥ D 10 9
 ♦ 10 9

♠ 5 3
 ♥ 5 4
 ♣ A



A 1
 ♥ V 8 7 6

♠ R D
 ♥ R C 2

Est avait deux Bouts et a déjà réalisé 34 points.

Il est en main et joue le 6 de ♥.

Comment la défense doit-elle jouer pour faire chuter Est ?

(4 points).



Problème n° 3 : problème à cartes cachées.

Ouest Donneur.

Vous êtes en Sud avec :

A 21 16 15 10 3 1
 ♠ R 5 4 3
 ♥ R A
 ♦ D C
 ♣ 10 7 5 3

Vous gardez et trouvez au Chien :

A —
 ♠ D 2
 ♥ 10
 ♦ A
 ♣ 2 A

1. Quel est votre écart ?

(4 points).

2. Vous entamez du Roi de ♣ pour l'As d'Est, le 7 de ♣ en Nord et le Cavalier en Ouest. Comment continuez-vous ?

(3 points).

PETITS, MAIS UTILES... (suite)

Dans notre revue des petits mots avec une lettre chère, nous étudions cette fois les mots comprenant un X. Cette lettre, d'origine grecque, se rencontre particulièrement dans les finales (principalement -AUX et -EUX) et dans le préfixe EX- (attention, ce préfixe ne peut être joué seul).

Voici la liste des mots de 4 lettres comprenant cette lettre chère (qui vaut 10 points).

APEX (astronomie),	BOXA,
AULX (pl. de ail),	BOXE,
AXAI,	CEUX,
AXAS,	DEUX,
AXAT,	DOUX,
AXER,	EAUX,
AXEZ,	EXIL,
AXIS (vertèbre),	EXIT inv.,
BAUX (pl. de bail),	FAIX (fardeau),

FAUX,	POIX,
FIXA,	POUX,
FIXE,	PRIX,
FLUX,	RIXE,
FOXÉ (rel. au vin),	ROUX,
HOUX,	SAXE (porcelaine),
INOX,	SAXO (saxophone),
IXIA (plante),	SEXE,
JEUX,	SEXY inv.,
LUXA,	TAUX,
LUXE,	TAXA,
LYNX,	TAXE,
MAUX,	TAXI,
MIXA,	TOUX,
MIXE,	VAUX,
MOXA (thérapeutique),	VEUX,
NIXE (nymphé),	VOIX,
NOIX,	VEXA,
ONYX,	VEXE,
ORYX (gazelle),	YEUX.
PAIX.	

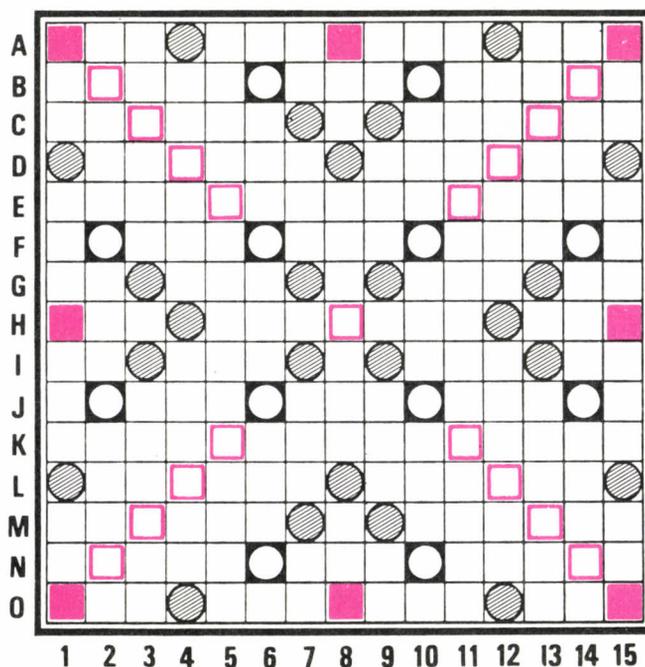
CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1983*.

Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 137, rue des Pyrénées, 75020 Paris.

 lettre double
  lettre triple
  mot double
  mot triple
  = joker



ENTRAÎNEZ-VOUS...

Cette partie a été jouée à Boulogne-sur-Mer, le 21 février dernier.

Pour jouer cette partie, servez-vous d'un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition). La ligne suivante vous donne le maximum du coup précédent (mot et nombre de points) et le nouveau tirage à chercher. Prêt...

tirages	mots trouvés	points	positions
ADEILLM			
D + AANRTT	MAILLE	18	H4
DEINORU	TARDANT	70	10F
ACEPSTZ	NOIRAUDE	86	5D
ABEFKOR	PACTISEZ	75	F1
KO + DIES ♦	BAFREZ	63	8A
DO ♦ + HEES	KEPIS	78	1D
EEEMRSV	DO(U)CHEES	95	3C
AENRTUY	VERMEES (1)	76	11A
U + EILNRT	RAYENT (2)	40	2I
AAEIOQX	RUTILENT	70	L8
AOQ + BEPU	VEXAI	54	A11
AGINOSU	PAQUEBOT	107	15E
EFGOTUV	SAGOUINE	62	13E
EGOT + LMU	VEUF	28	L1
GLMO + IS ♦	VEUT	25	1L
GLMO + ILO	SI(S)	45	M13
LLI + CHJW	GROOM	21	8K
CHILLW + N	JAS	35	G9
	KHOIN (3)	34	D1
TOTAL		1082	

1^{er} : M. Fernagut avec 907 points.

(1) VERMEE : pêche avec vers de terre.

(2) On pouvait faire mieux avec YUAN en 11J pour 43 points.

(3) KHOIN : langue africaine.

Les mots en gras sont des scrabbles. Les lettres placées avant le + sont le reliquat du tirage précédent.

LES « ANAGAMMES »

Une « anagamme » est un mot que l'on forme avec l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi donc,

CLAPETS (ou PLACETS) scrabble sur les lettres de ENROUAI ;

PLACENT scrabble sur les lettres de PAUSE.

CLAPETS + E =

CLAPETS + N =

CLAPETS + R =

CLAPETS + O = (***)

CLAPETS + U = (*****)

CLAPETS + A =

CLAPETS + I =

PLACENT + P =

PLACENT + A = (**)

PLACENT + U =

PLACENT + S =

PLACENT + E =

Les astérisques placés auprès de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles...

LES SOLITAIRES

Les tirages de six lettres + un joker (♦) ne donnant qu'un seul scrabble en sept lettres comptent parmi les coups les plus difficiles du Scrabble.

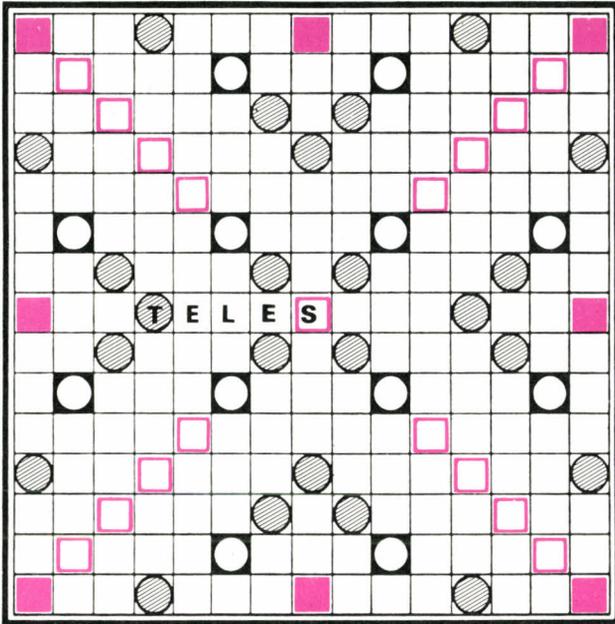
Trouvez les dix scrabbles de sept lettres d'après les tirages suivants :

1. A A C I N P ♦
2. A A A C I N ♦
3. B C I L O O ♦
4. E E G N O T ♦
5. A C D G O U ♦
6. A B I O U V ♦
7. F I O O S U ♦
8. B E E L N Z ♦
9. A I I K O S ♦
10. A E N N T Y ♦



LE DEUXIÈME COUP

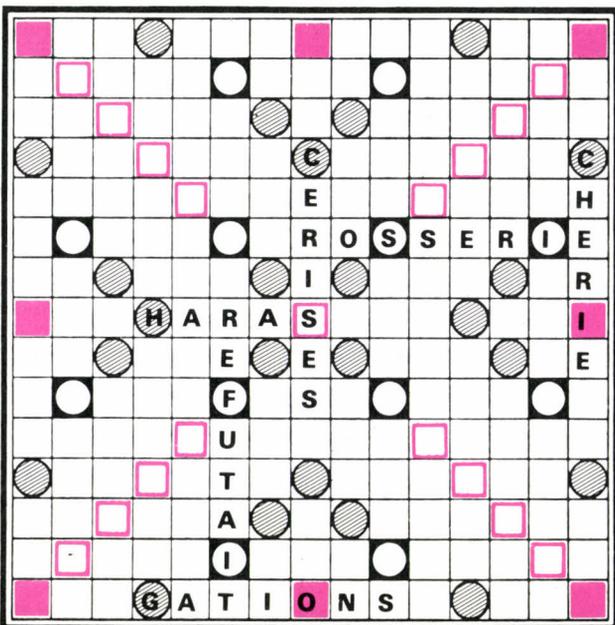
Au premier coup, on a placé TÉLÈS en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les tirages suivants ?



1. ACEHSTU
2. EMNORV ♦
3. ACEEISU
4. ACCEIIR
5. CINOOPS
6. AAINRV ♦
7. CEILNOV
8. ACHORZ ♦
9. EIPQRSU
10. ACCIRR ♦

LES « BENJAMINS »

Faire un Benjamin consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ». Sur la grille ci-contre, il est possible de trouver 13 Benjamins. Saurez-vous les trouver ?



solutions
page 108

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points ; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez avec les solutions (page 110) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

Problème n° 1 :

Cote : 3 points

S	N		
1♠	2♦	♠	R 10 7 4
2♥	3♣	♥	6
4♣	4♦	♦	A R D 7 2
4♥	4SA	♣	A D 3
5♥	?		

Que faites-vous comme enchère à la place de Nord ?

Problème n° 2 :

Cote : 2 points

N	S		
1♣	1♠	♠	A
2♦	2♠	♥	D10 8 7 6
3♣	4♣	♦	R V 5 3 2
4♦	4♥	♣	6 3
4SA	5♦		
6♠			

Qu'entamez-vous à la place d'Ouest ?

Problème n° 3 :

Cote : 4 points

S	N
1♣	1♥
1♠	3♣
4♣	4♥
4♠	—

♠	V 8 4 2
♥	AR 7 4
♦	D 3 2
♣	9 7

N	
O	E
S	

♠	A D10 5
♥	8 3
♦	A 4
♣	A D V 8 2

Comment jouez-vous 4 ♠ sur l'entame du 10 de ♦ ?

Problème n° 4 :

Cote : 2 points

S	O	N	E
1♥	1♠	2♦	—
2♥	—	4♥	—

- ♠ 6 4 3
- ♥ R 6 4
- ♦ A R V 8 7
- ♣ D 5



- ♠ V 2
- ♥ A D 10 8 7
- ♦ D 10 5
- ♣ A V 4

Sud joue 4♥. Ouest entame, A R et D de ♠. Sud coupe le troisième tour. Comment continuez-vous ?

Problème n° 5 :

Cote : 2 points

O	N	E	S
1♥	x	—	2SA
—	3SA	—	—

- ♠ R D 10 5
- ♥ R 3
- ♦ A 10 7
- ♣ D V 8 5



- ♠ V 8 3
- ♥ D 10 7 4
- ♦ R D
- ♣ R 10 9 4

Comment jouez-vous 3 SA sur l'entame du 8 de ♥ ?

Problème n° 6 :

Cote : 4 points par réponse.

N	S
1♥	2♣
2♥	4SA
5♥	5SA
6♣	6SA

- ♠ V 5 3
- ♥ A D 10 7 4 3
- ♦ V 4
- ♣ A 2



- ♠ A R 4
- ♥ R
- ♦ A D 5
- ♣ R D 7 5 4 3

Comment jouez-vous 6 SA sur l'entame du 10 de ♦ ?

- a. en match par paires ;
- b. en match par quatre.

Problème n° 7 :

Cote : 5 points

S	N
1♠	2♦
2SA	3SA

- ♠ A
- ♥ A 7 5 3
- ♦ R V 5 4 3
- ♣ 9 6 4



- ♠ R D 6 3
- ♥ V 6 4
- ♦ A 6 2
- ♣ A 5 3

Sud laisse passer l'entame de la Dame de ♣ contre 3 SA. Ouest continue du 8 de ♣ pour le Roi d'Est. Vous décidez de prendre ; que faites-vous pour gagner ce contrat ?

Problème n° 8 :

Cote : 5 points

N	E	S	O
1♣	—	1♠	—
3♠	—	4♦	—
4♥	x	—	—
x x	—	6♣	—

- ♠ 9 6 5 2
- ♥ A
- ♦ D V 3
- ♣ A R V 6 4



- ♠ A R V 4
- ♥ 10 6 3
- ♦ A 5 4
- ♣ D 10 5

Ouest entame le 2 de ♥ contre 6♠, vous prenez au mort et jouez le 2 de ♣. Est fournit la Dame de ♣. Comment continuez-vous ?

Problème n° 9 :

Cote : 7 points

E	S	O	N
1♦	4♠	—	—

- ♠ —
- ♥ D 9 7 5 2
- ♦ A R 10 5
- ♣ 7 5 4 2



- ♠ A R D V 10 9 7
- ♥ —
- ♦ 6 3
- ♣ R 8 6 3

Ouest entame le V de ♣ pris par l'As d'Est qui rejoue la D de ♣. Comment jouez-vous pour gagner 4♠ ?

Problème n° 10 :

Cote : 4 points

- ♠ A R 5 3
- ♥ A 2
- ♦ A 7 4
- ♣ A R 5 4

- ♠ V 9 6 2
- ♥ 8 4 3
- ♦ D 10
- ♣ D 10 8 6



- ♠ D 10 7
- ♥ R 7 5
- ♦ R V 9 6
- ♣ V 9 2

- ♠ 8 4
- ♥ D V 10 9 6
- ♦ 8 5 3 2
- ♣ 7 3

Ouest entame le 4 de ♥, comment jouez-vous le contrat de 4♥ ?

dames

LE CHAMPIONNAT DU MONDE (deuxième partie)

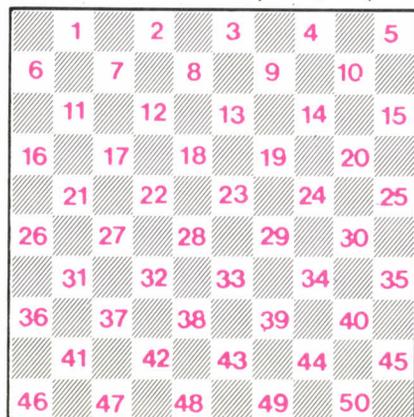


photo D. Vitale

Poursuivons l'analyse des parties du championnat du monde qui s'est déroulé en novembre dernier. Nous avons déjà vu (*J & S* n° 20) quelques-unes des plus brillantes performances des trois premiers. Aujourd'hui, regardons certaines prestations parmi les plus intéressantes fournies par les autres joueurs, et notamment celles qui m'ont permis d'atteindre cette (heureuse) cinquième place...

LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées, mais, pour faciliter l'étude du non-initié, il est d'usage, dans les chroniques et les traités, de faire figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires. Au début de la partie, les pions



noirs sont placés sur les cases 1 à 20 et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Partie : Kaplan-G.M.I. (U.S.A.)-Autar (Suriname). Le gambit est une arme redoutable dont savent se servir à merveille les forts joueurs. Kaplan en apporte ici une démonstration éclatante.

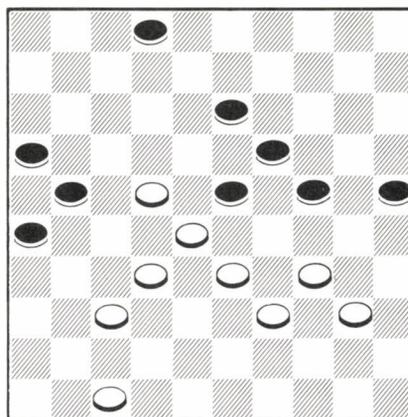


Diagramme 1 : les blancs jouent et gagnent.

Partie : Verpoest-M.I. (Belgique)-Bastiannet-G.M.I. (Pays-Bas). En trois coups, le tour est joué. Quels sont-ils ?

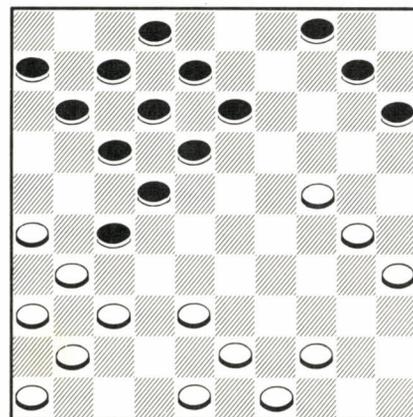


Diagramme 2 : les noirs jouent et gagnent.

Partie : Bastiannet-França (Brésil). Les blancs vont placer une combinaison très connue sous le nom de coup de « Ricochet ». Comment l'exécuteriez-vous ?

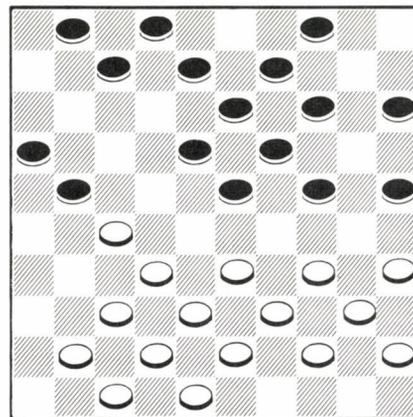


Diagramme 3 : les blancs jouent et gagnent.

Partie : Traoré (Côte d'Ivoire)-Guinard, tous deux M.I. Quelques menaces tactiques suffisent pour faire la décision. Trouvez-les !

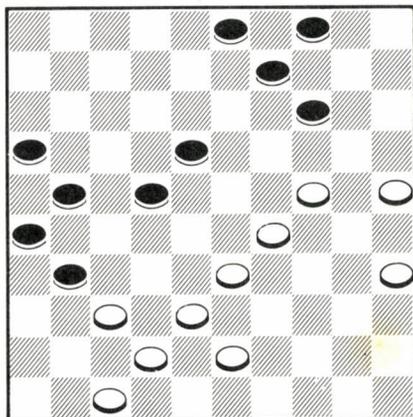


Diagramme 4 : les noirs jouent et gagnent.

Partie : Guinard-Verpoest. Après une lutte longue et éprouvante, les blancs concluent. Comment ?

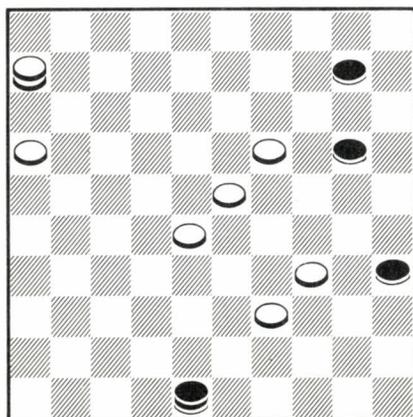


Diagramme 5 : les blancs jouent et gagnent.

Partie Guinard-Autar. Ma meilleure partie de ce championnat du monde. Le trèfle des noirs (15, 20 et 25) est efficacement tenu par les blancs 24

et 29. Cet avantage positionnel est-il suffisant pour le gain ?

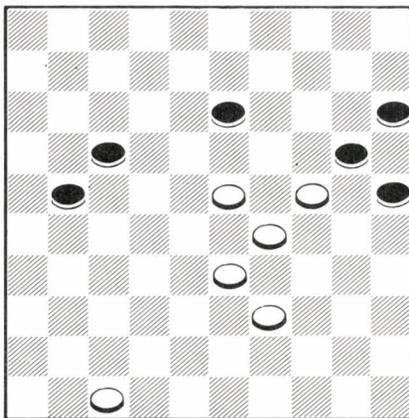


Diagramme 6 : les blancs jouent et gagnent.

Partie : França-N'Diaye (Mali). Le Malien est connu comme un redoutable joueur de combinaisons. Il en apporte une fois de plus ici la preuve. Comment ?

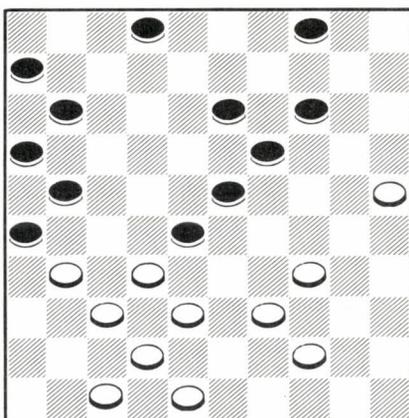


Diagramme 7 : les noirs jouent et gagnent.

Partie : Da Silva (Brésil)-N'Diaye. Comment amener un pion blanc à 17 ? C'est à vous de répondre.

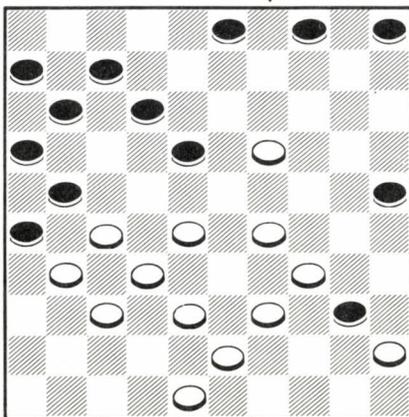


Diagramme 8 : les noirs jouent et gagnent.

par Luc Guinard

Partie : Traoré-Autar. Les noirs placent une combinaison qui porte le nom du regretté Marcel Bonnard. Quels en sont les coups constitutifs ?

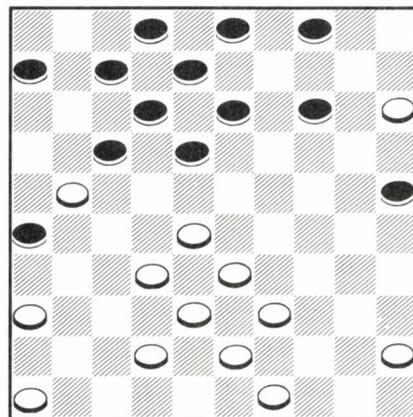


Diagramme 9 : les noirs jouent et gagnent.

Partie : França-Autar. Un pionnage et les blancs abandonnent. Lequel ?

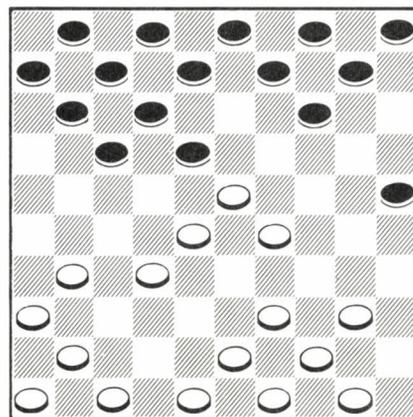


Diagramme 10 : les noirs jouent et gagnent.

solutions page 111

backgammon

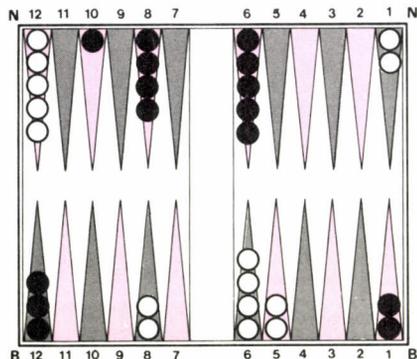
initiation

La stratégie en début de partie

L'étude des ouvertures et des réponses nous a déjà permis d'entrevoir les grands principes qui guideront votre conduite en début de partie. Le backgammon, contrairement aux échecs, est un jeu où on déplace les pions en fonction de dés qu'on lance. La stratégie n'est donc pas planifiée une fois pour toutes en début de partie ; elle peut être remise en question à tout instant par un de qui viendrait la contrarier...

Nous examinerons pour commencer un cas où vous avez des dés favorables en début de partie ; la stratégie sera alors basée sur deux objectifs : construire un barrage (appelé « prime ») pour bloquer les pions arrière de l'adversaire tout en essayant de dégager ses propres pions arrière. Dans cet exemple, vous vous mettez, comme d'habitude, à la place de Blanc...

A votre premier coup, vous faites 3-1, excellent dé qui permet de construire B5 en jouant B8B5-B6B5. L'adversaire fait 5-3, qu'il joue B12N8-B12N10. La situation est alors celle du diagramme ci-dessous.

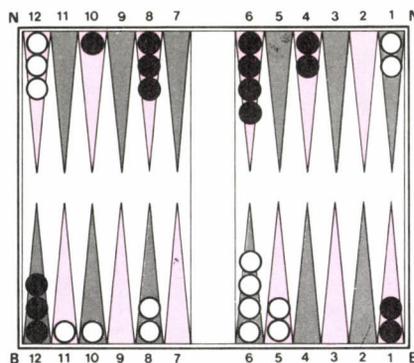


Vous faites alors 3-2.

Ce dé ne peut vous donner grand chose pour ce qui est du dégagement de vos pions arrière ; en revanche, il vous permet de descendre de N12 deux constructeurs qui, s'ils ne sont pas frappés, multiplieront les chances de consolider votre barrage au coup suivant en faisant B4 ou B7. Vous jouez donc N12B11-N12B10.

L'adversaire fait 4-2 ; il rate vos deux blots, ne peut pas sortir ses pions arrière, et se voit obligé de jouer N8N4-N6N4 pour amorcer lui aussi une tentative de blocage.

Ce qui amène à la situation suivante...

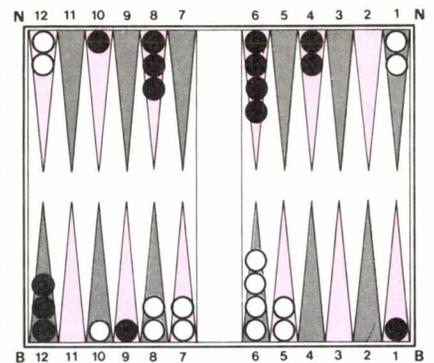


Vous faites 6-4 : bien que Noir ait N4, ce qui constitue une menace de blocage pour vos pions en N1, il ne faut surtout pas utiliser votre dé pour amener un des pions de N1 en N11 ; il y a en effet beaucoup mieux à faire : 6-4 permet de faire B7, établissant ainsi une prime de quatre cases contre les pions noirs en B1.

Votre position devient ainsi nettement supérieure à celle de Noir, si

celui-ci ne fait pas immédiatement un très bon dé.

Celui-ci fait 6-2, dé médiocre, qui ne permet ni de construire une case intéressante (N5 ou N7) ni de frapper votre blot en B10 ; sentant la menace peser sur ses pions arrière, il décide de tenter une sortie en jouant B1B3-B3B9 (comme nous le verrons par la suite, l'agressivité paye souvent, et il aurait peut-être été plus judicieux de jouer B12N7-N7N5) ; quoi qu'il en soit, voici qui nous donne la position ci-dessous :



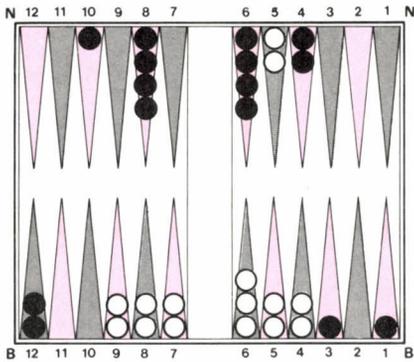
Blanc décide alors de doubler, et cela pour deux raisons : il a établi une prime de quatre cases derrière laquelle est enfermé un pion noir (alors que les pions arrière blancs sont, eux, encore loin d'être en danger), et il peut gagner un gammon (partie double) s'il fait un 1 ou un 3 (23 chances sur 36) qui permet de frapper le blot noir B9. Noir accepte le double, ce qui est discutable étant donné la probabilité de gammon.

Vous faites alors 4-4, qui permet d'avancer les deux pions arrière en N5 (menaçant ainsi le blot noir en N10) et d'amener deux pions de N12

problèmes

en B9, frappant le blot adverse et constituant une prime de cinq cases.

Noir fait 5-3 ; il rentre en B3 et doit jouer B12N8. Vous lancez 6-2, qui permet de compléter la prime en jouant B10B4-B6B4 et donne cette situation :



Vous avez établi une prime de six cases, et tant que vous ne la cassez pas, les pions noirs en B1 et B3 seront irrémédiablement bloqués.

Vous pouvez maintenant tranquillement ramener vos pions arrière, sans souci de laisser les blots ; en effet, si vous êtes frappé, vous emploieriez vos jets suivants à rentrer vos pions, ce qui laissera votre prime intacte, alors que Noir sera pendant ce temps obligé de jouer, risquant au fil des coups de voir sa position se dégrader à force d'avancer ses pions. De plus, si Noir n'a pas rapidement un 2 pour faire la case B3, il risque d'être « blitzé » : par progressions successives de vos pions, vous pouvez mettre ses deux pions arrière à la barre et fermer votre jan intérieur ; position très inconfortable pour lui qui se soldera généralement par la perte d'un gammon...

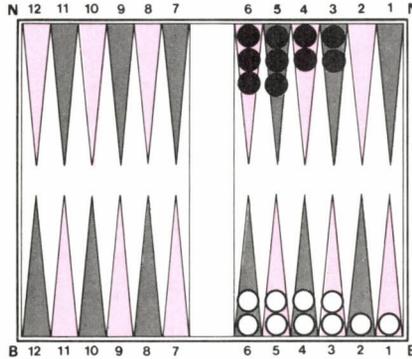


Diagramme 1 : Blanc et Noir ont sorti cinq pions chacun. Blanc doit-il doubler ? Si oui, Noir doit-il accepter ?

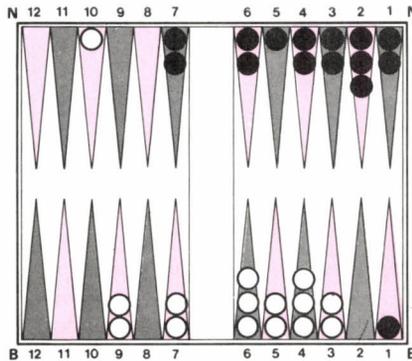


Diagramme 3 : Blanc joue 6-4.

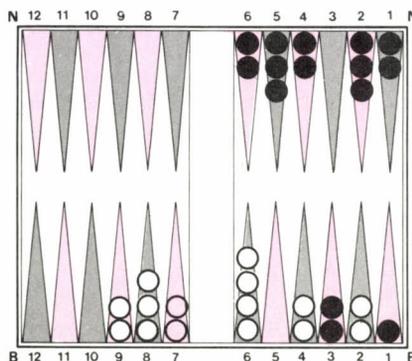


Diagramme 5 : Blanc joue 4-3.

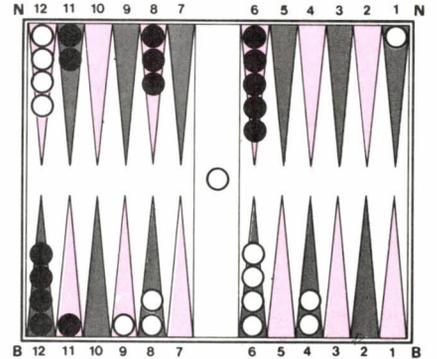


Diagramme 2 : Blanc joue 5-1.

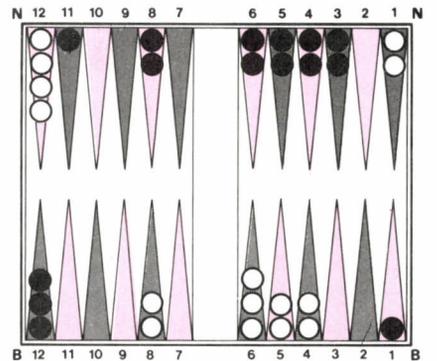


Diagramme 4 : Blanc joue 2-1.

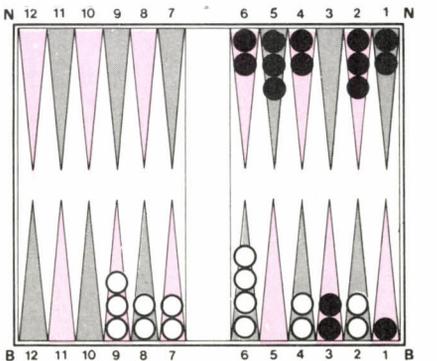


Diagramme 6 : Blanc joue 4-3.

solutions pages 111 et 112 ●

go : initiation

COMMENT SCHLEMPER A RESISTE A MA...

Schlemper-Ma, c'est peut-être la partie la plus significative du 5^e championnat du monde amateurs qui s'est déroulé à Osaka au Japon en février dernier. C'est le jeune Chinois de dix-huit ans, Ma, qui l'a remporté, comme prévu. Son match contre Schlemper au deuxième tour a été le plus serré. Le Néerlandais, qui a à peine vingt-deux ans et a suivi au Japon l'entraînement des jeunes apprentis professionnels, a confirmé que ses progrès étaient considérables, et a même eu droit aux éloges du monstre sacré qu'est Eio Sakata. Sa partie a été sérieuse et sans concession ; la marge finale de trois points et demi reflète les difficultés de Ma pour faire la différence.

Mais, battu, on n'est jamais content et ce n'est qu'après coup que Schlemper a dû réaliser.

Grand sacrifice global (diagramme A) ;

Le *Fuseki* (1-50) est marqué par un choix difficile de la part de Ma ; avec 7, Schlemper choisit le *Taisha*, le *Joseki* aux mille variantes, le plus compliqué et angoissant de tous ; la variante choisie, jusqu'à 19, est la plus commune. Normalement, le blanc développe ses deux pierres 8 et 14, mais la perspective d'aller buter sur le

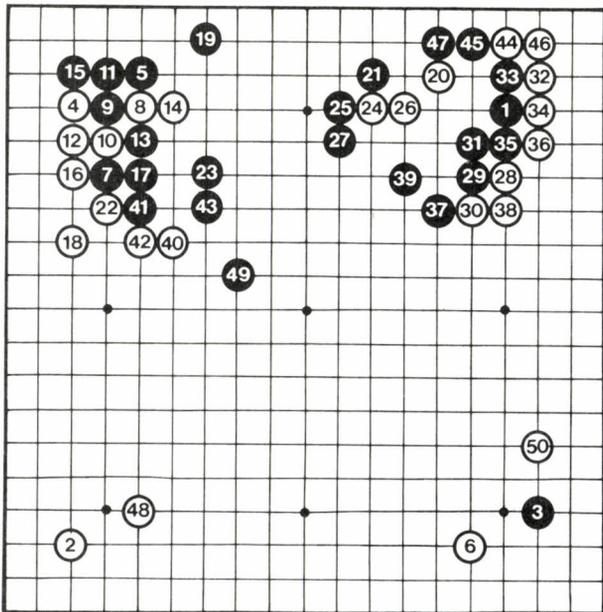


Diagramme A : à la deuxième ronde, début de la partie Ma (Chine) qui joue blanc contre Schlemper (Hollande), noir. Finalement Ma l'emporte de trois points et demi. Coups 1 à 50.

Hoshi noir, 1, ne le réjouit guère. Il décide de laisser un très grand territoire au noir sur le bord Nord, sacrifiant les pierres 8-14, mais aussi les trois pierres 20-24-26 qui lui permettent de forcer la séquence 28-39. Ce n'est pas la seule compensation qu'obtient le blanc ; le sacrifice est déjà entamé avec l'échange 22-23, ensuite, le blanc commence à construire sur le bord Ouest avec 40, tout en conservant l'initiative. Il garde également l'initiative avec le coup de fin de partie 44, comme quoi, le *Yose* commence souvent très tôt ; cela s'explique par le fait qu'après 39, les trois pierres blanches n'ont plus beaucoup de potentiel. Cela montre aussi la détermination de Ma ; il faut beaucoup de cran pour donner tant de points sûrs en début de partie.

Le *Fuseki* reprend après 47 avec trois secteurs particulièrement sensibles : les deux coins Sud-Ouest et Sud-Est, et la frontière entre les zones d'influences blanche et noire, en 49. Mais le blanc ne peut pas commencer par 49 sans renforcer d'abord son coin ; en revanche 48 force pratiquement le noir à jouer en 49 ; le blanc conserve l'initiative et le nombre impair de points importants le favorise ; s'il n'a pas pris l'avantage, il a évité d'engager un combat dans un secteur difficile et la partie se déroule selon ses plans ; la balle est maintenant dans le camp du noir.

La maîtrise de Ma (diagramme B) :

En Sud-Est, le noir garde une option sur le territoire du coin tout en pointant son nez dehors avec 57 ; soucieux d'envahir les zones blanches dans de bonnes conditions, il cherche et réussit à se renforcer avec la séquence 59-66, tout en gardant l'initiative ; il abandonne au cours de ce processus le territoire du bord Est au blanc, sans doute un peu trop facilement : une inversion de l'ordre des coups 59 et 61 était préférable (?). Si le noir joue 61 d'abord, le coup 62 est moins efficace pour garder le bord et le blanc peut être amené à chercher autre chose.

Le noir envahit ensuite le bord Ouest ; il choisit là encore de laisser des points au blanc et se renforce avec la séquence 75-82 ; il devra ensuite défendre ses pierres, mais le territoire blanc est bien réduit et le noir a toujours l'initiative ; la partie progresse très lentement. La zone blanche du Sud est la cible suivante et le noir marque des points ; les trois pierres blanches 6-56-86 sont momentanément perdues, mais le blanc reprend l'initiative et attaque avec 96 les seules pierres noires un peu faibles.

Le *Yose* approche avec deux points énormes en 105 et 108 ; mais les pierres noires au centre ne sont pas

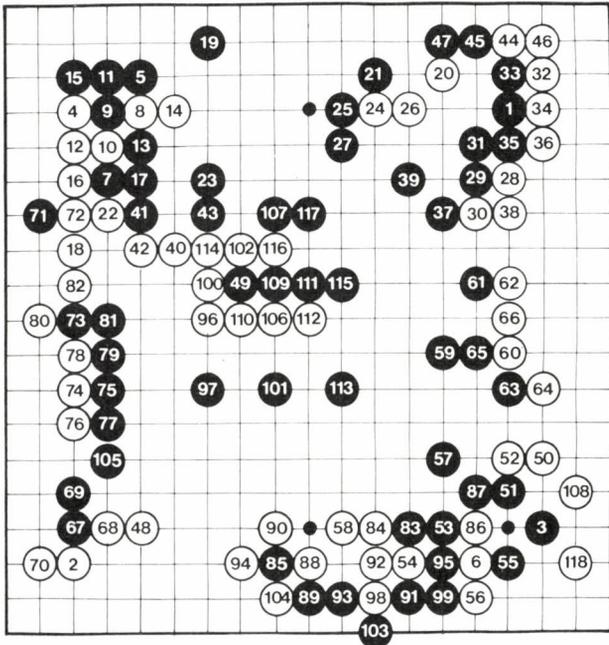


Diagramme B : coups 1 à 118.

encore tirées d'affaire et Ma prend son temps pour contourner la pierre 49 ; 103 est *Sente*, puis Schlemper choisit 105. Il est vraiment difficile de savoir lequel des deux points est le plus gros : 105 ou 108. C'est toute la fin de partie qu'il faudrait analyser, parce que ces points déjà énormes en eux-mêmes ont des conséquences qui ne le sont pas moins ; reconquête de tout le coin Sud-Est par le blanc et affaiblissement de la position noire au centre d'une part, sauvetage des pierres 67-69 et réduction considérable du territoire blanc du bord Ouest, préparation d'un petit territoire noir au centre, à un endroit où le blanc aurait pu lui-même espérer quelque chose, d'autre part. Apparemment, après 118, Ma est sûr de son affaire.

Le Yose : 119 à 292 (diagramme C) :

D'après ce qu'il m'a dit lui-même, Schlemper est forcé de jouer le *Ko* en 125, mais il ne peut pas le gagner. 135-137 préparent un petit territoire et réduisent les possibilités d'attaque du blanc ; 139 est un très gros coup, mais *Gate*. Ensuite apparaissent les conséquences des coups 108 et 105.

Là encore, 152 à la place de 139 était très gros, mais

peut-être pas plus. Le blanc avance inexorablement et va jusqu'à forcer la capture des pierres 192-194-196. La bataille pour le dernier point s'engage avec la prise du *Ko* en 224 ; elle ne se termine qu'avec 292 ; le noir n'a plus que deux menaces moins que le blanc. Mais l'issue est déjà décidée ; le noir n'a que deux points d'avance sur le terrain et avec la correction du *Komi*, il perd de trois points et demi.

A cause de la formule du tournoi par élimination directe, de nombreux joueurs n'ont eu qu'une ou deux parties intéressantes à disputer. Le système suisse (où les joueurs rencontrent d'autres joueurs à égalité de points entre eux pendant tout le tournoi) — qui ne sera en vigueur qu'à partir de l'an prochain, — aurait permis de nous faire assister à des chocs très intéressants, par exemple Schlemper contre les Japonais ou contre Kim, le très fort joueur coréen.

L'an prochain, le tournoi s'annonce comme le véritable premier tournoi mondial des amateurs, où le classement commencera à prendre une signification autre qu'honorifique, sauf en ce qui concerne les tout premiers. Les places seront chères...

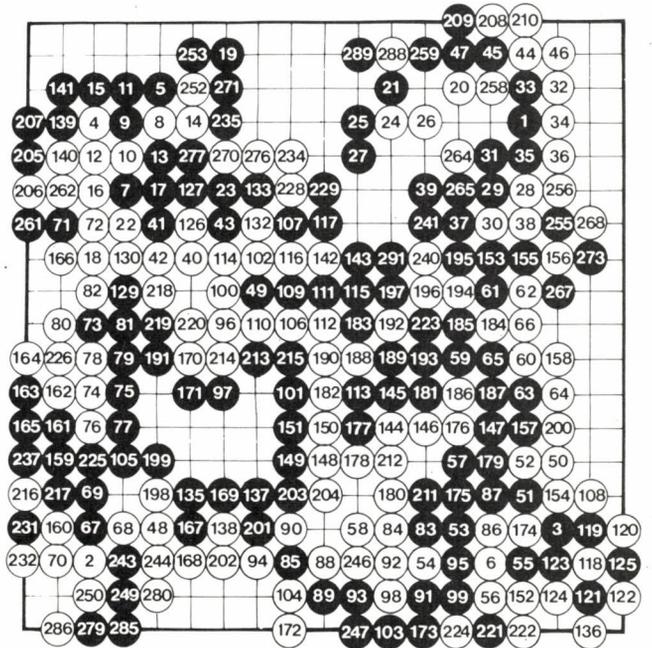


Diagramme C : coups 1 à 292.

128 en 118, 131 en 125, 134 en 118, 227 en 221, 230 en 224, 233 en 221, 236 en 224, 238 en 221 (reprise du *Ko*), 239, 245, 251, 257, 263, 269, 275, 281, 287 en 231, 242, 248, 254, 260, 266, 272, 278, 284, 290 en 216, 274 en 255, 282 en 14, 283 en 8, 292 en 231.



go : problèmes

par Pierre Aroutcheff

FACILES...

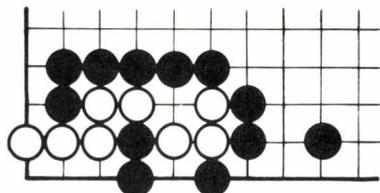


Diagramme 1 : Blanc joue et vit.

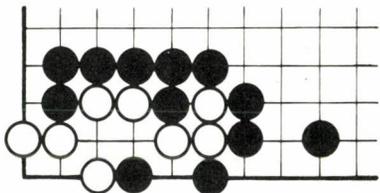


Diagramme 2 : Blanc joue et vit.

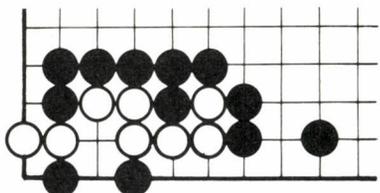


Diagramme 3 : Blanc joue et vit sans condition (pas de Ko).

... MOYENS...

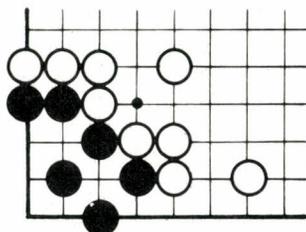


Diagramme 4 : Blanc joue et tue (par Ko).

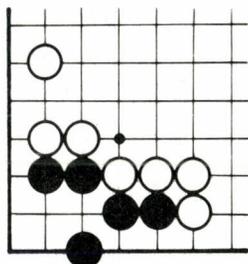


Diagramme 5 : Blanc joue et tue (par Ko).

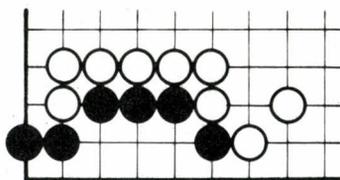


Diagramme 6 : Blanc joue et tue.

... ET DIFFICILES

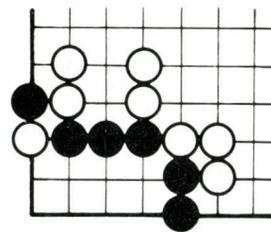


Diagramme 7 : Noir joue et vit.

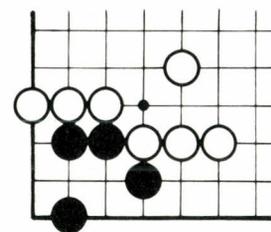


Diagramme 8 : Blanc joue et tue.

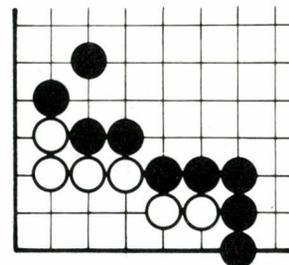


Diagramme 9 : Noir joue et tue.

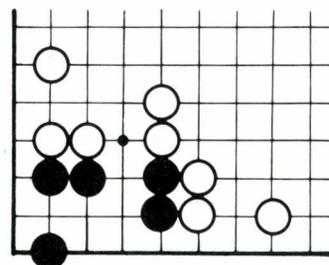
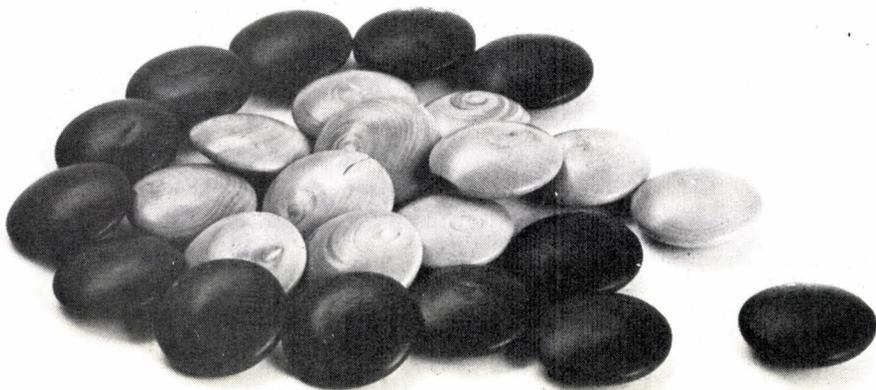


Diagramme 10 : Blanc joue et tue.



solutions page 112

OFFRE SPECIALE 5 NUMEROS AU CHOIX POUR 60 F

CONTINUEZ A JOUER AVEC jeux & stratégie



4. jeux de rôle, jouez sur la plage. Encart : Le Château des Sortilèges.



5. jouez avec votre calculatrice, l'ordinateur et les jeux. Encart : Display.



7. jouez avec les pièces de monnaie, l'Awélé. Encart : Pièges Galactiques.



8. jouez avec les couleurs, le backgammon, diplomatie. Encart : Tétrachie.



9. jouez au jeu de la vie, le skat, belote allemande. Encart : Jamaica.



10. jeux de Casino, calculez votre OJ. Encart : El Dorado.



11. jouez au fanorona, les nouveaux « cubes ». Encart : Annexion.



12. le solitaire, 30 casse-tête. Encart : Chimères.



13. les labyrinthes, le nombre d'or, aller plus vite au Rubik's cube. Encart : Randonnée.



14. le Mah-Jong, les carrés magiques, jouez avec les cartes routières. Encart : Délire à la cantine.



15. gagnez au poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. Encart : la route des Indes.



16. les jeux de par-cours. 4 mini-wargames. Encart : fric-frac.



17. tout sur les jeux pour micro-ordinateurs consoles vidéo calculatrices... Encart : Mercenaires et paysans.



18. tout ce que vous devez savoir pour jouer aux jeux de rôle. Encart : Oméga.



19. les jeux en 3 dimensions avec un labyrinthe en relief. Encart : Double-jeu.



20. les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. Encart : Aéroportale.



COFFRET-RELIURE

en toile du marais « bleu France » pour classer 6 numéros de JEUX & STRATEGIE. 42 F franco.



COFFRET COMPLET 82

près de 1 000 problèmes et casse-tête : la collection des 6 numéros de JEUX & STRATEGIE parus en 1982 présentés dans son coffret-reliure « bleu France ».

100 F franco.

BULLETIN DE COMMANDE

A découper ou recopier et retourner, paiement joint, à JEUX ET STRATEGIE, 5 rue de la Baume 75008 PARIS.

NOM :

Prénom :

N° Rue

Code postal Ville

• MAGAZINE JEUX ET STRATEGIE

N° 4 qté	N° 10 qté	N° 15 qté	N° 20 qté
N° 5 qté	N° 11 qté	N° 16 qté	
N° 7 qté	N° 12 qté	N° 17 qté	
N° 8 qté	N° 13 qté	N° 18 qté	
N° 9 qté	N° 14 qté	N° 19 qté	

soit numéros à 15 F l'un franco (étranger 18 F)

soit lots de 5 numéros au prix spécial de 60 F (étranger 70 F)

• COFFRET-RELIURE : qté à 42 F l'un franco (étranger 47 F)

• COFFRET COMPLET 82 : qté à 100 F l'un franco (étranger 117 F)

• Ci-joint mon règlement total de F établi à l'ordre de JEUX & STRATEGIE par chèque bancaire, chèque postal, mandat-lettre (étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris).

JS21

Solutions de...

... La page du matheux

1. Le jeu de la patrouille :

dans la position de la figure 6, page 75, on demandait, que devait jouer Noir ?

Il suffit d'appliquer sur cette position la carte tracée figure 5 de la rubrique : on place la case centrale sur le pion blanc et on fait tourner la carte de 90° vers la gauche (puisque la flèche du pion pointe vers la gauche). On découvre que le pion noir vient se placer sur une case marquée d'un 6 située sur le bord du domaine de capture. Il est donc possible au noir d'échapper en sautant sur la case non marquée en dessous du 6. Dans le jeu réel, ce coup revient à déplacer le pion noir à droite. La police ne peut plus rattraper le bandit.

Par contre, en déplaçant le pion sur la gauche, en haut ou en bas on donne la possibilité à blanc de gagner en 3, 9 et 5 coups respectivement.

2. Le chauffeur homicide :

avant toutes choses, traçons la carte de ce jeu. La figure 1 en donne une vue partielle, faisant bien apparaître la barrière et la zone qu'elle délimite immédiatement en dessous de l'ensemble des cases 0 (zone rosée de la figure).

La position initiale qu'on demandait d'étudier correspond, dans le jeu associé au repère mobile, au cas où le pion est placé sur la case marquée d'une croix. Dans ce jeu, le premier joueur, l'automobiliste, déplace le pion suivant l'un des 3 coups : 1. descendre le pion de deux cases ; 2. le faire tourner de 60° par rapport à la case centrale vers la droite ; ou 3. vers la gauche, puis le descendre de 2 cases.

La case initiale est marquée d'un 13 : le premier joueur peut reporter le pion en 13 coups dans la zone centrale, quoi que fasse le second. Sur la figure 1, nous avons indiqué les premiers coups de chacun des deux joueurs (en pointillé, l'automobiliste ; en

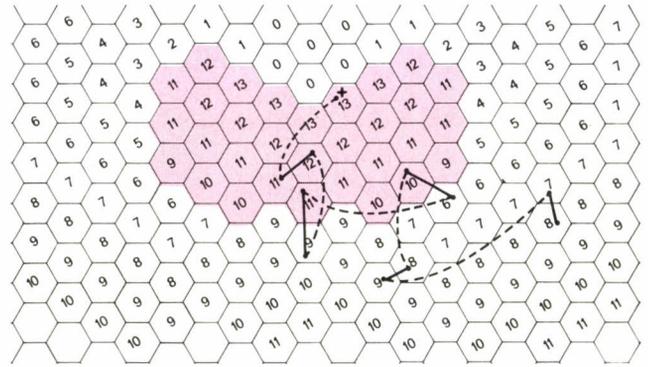


Figure 1 : la carte du jeu du chauffeur homicide. En pointillés les coups de l'automobiliste ; en trait plein ceux du piéton.

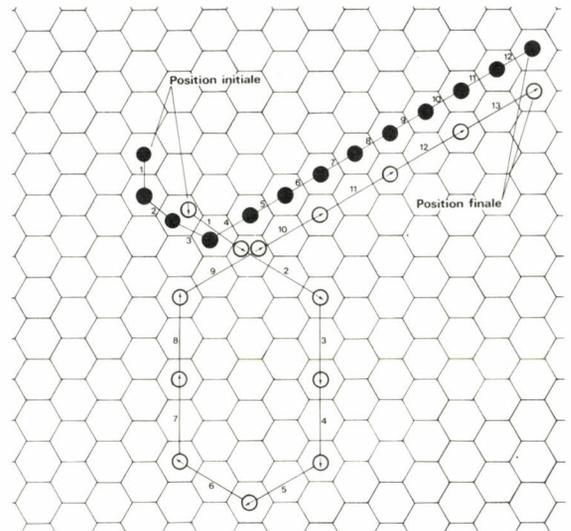


Figure 2 : une variante principale.

trait plein le piéton). Ce ne sont pas des coups « forcés ». D'autres variantes sont possibles, mais dont la ligne générale ne diffère guère de celle présentée. Notons qu'à certains moments cependant, les joueurs n'avaient pas le choix (3^e coup du piéton ou 4^e de l'automobiliste).

La figure 2 traduit dans l'espace réel les mouvements de l'automobiliste et du piéton. Le premier coup de l'automobiliste dans la fig. 1, qui consiste à porter le pion

sur la case marquée 12, est une rotation de 60° vers la droite, suivi d'une descente de 2 cases. Dans le jeu réel, ceci se traduit par un coup de volant sur la gauche. Le piéton, dans la fig. 1, répond par un saut sur la case marquée 12, en haut et à droite. Ceci veut dire que dans le jeu réel le pion noir va dans la case se trouvant en haut et à droite par rapport à la direction de la flèche du pion blanc. Voici pourquoi on le voit descendre.

...La montée des cendres... ratée !

Tout d'abord une petite correction que nos lecteurs auront certainement opérée d'eux-mêmes...

A la note 47, page 103 la ligne

à lire est : « vous êtes télétransporté en B, niveau 1 ». Une autre correction, cette fois « énorme » à la note F page 51 : la clef en question

est KIWAZAK (et non Kizawad). Si vous possédez la clef KIWAZAK, se reporter à la note 5+ (10 multiplié par le niveau où vous êtes). Cette erreur de relecture nous entraîne malheureusement à reporter la solution au n° 22, celle-ci sera publiée avec un

récapitulatif de l'unique solution qui concerne la trilogie LABYRINSTYX, de la rencontre du Grand Golem au titre suprême de la Galaxie.

Bon courage pour La « Remontée » des Cendres et pour Galaxyrinthe !...

...La cryptographie

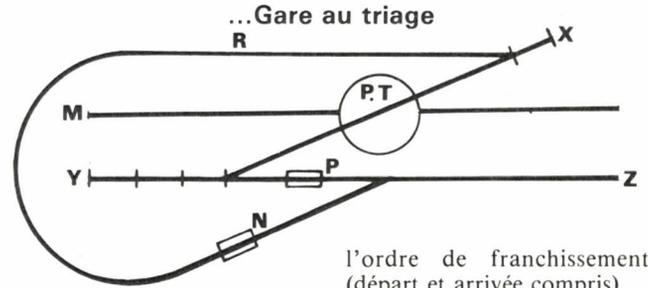
A la page 80, dans notre explication de chiffrage de bloc de lettres, nous avons omis de signaler que le tableau fourni s'appelle un tableau-code.

Et maintenant, passons à la solution du problème n° 4.

Le texte était chiffré par un demi-alphabet inversif de treize lettres, construit sur le mot-clé SAVOIR :

S	A	V	O	I	R	B	C	D	E	F	G	H
J	K	L	M	N	P	Q	T	U	W	X	Y	Z

Le message était : « Aujourd'hui, il n'y a plus que les prêtres qui veulent se marier. Louise de Vilmorin. »



Nous devons ce casse-tête de la page 58 à Philippe Fassier. Voici sa solution à lire sur le schéma ci-dessus :

le symbole (↵) signifie « rejoindre » ; (») signifie « déplacer » (tirer ou pousser) ; et (♦) signifie « laisser ». Les déplacements de la motrice sont entre parenthèses avec les repères dans

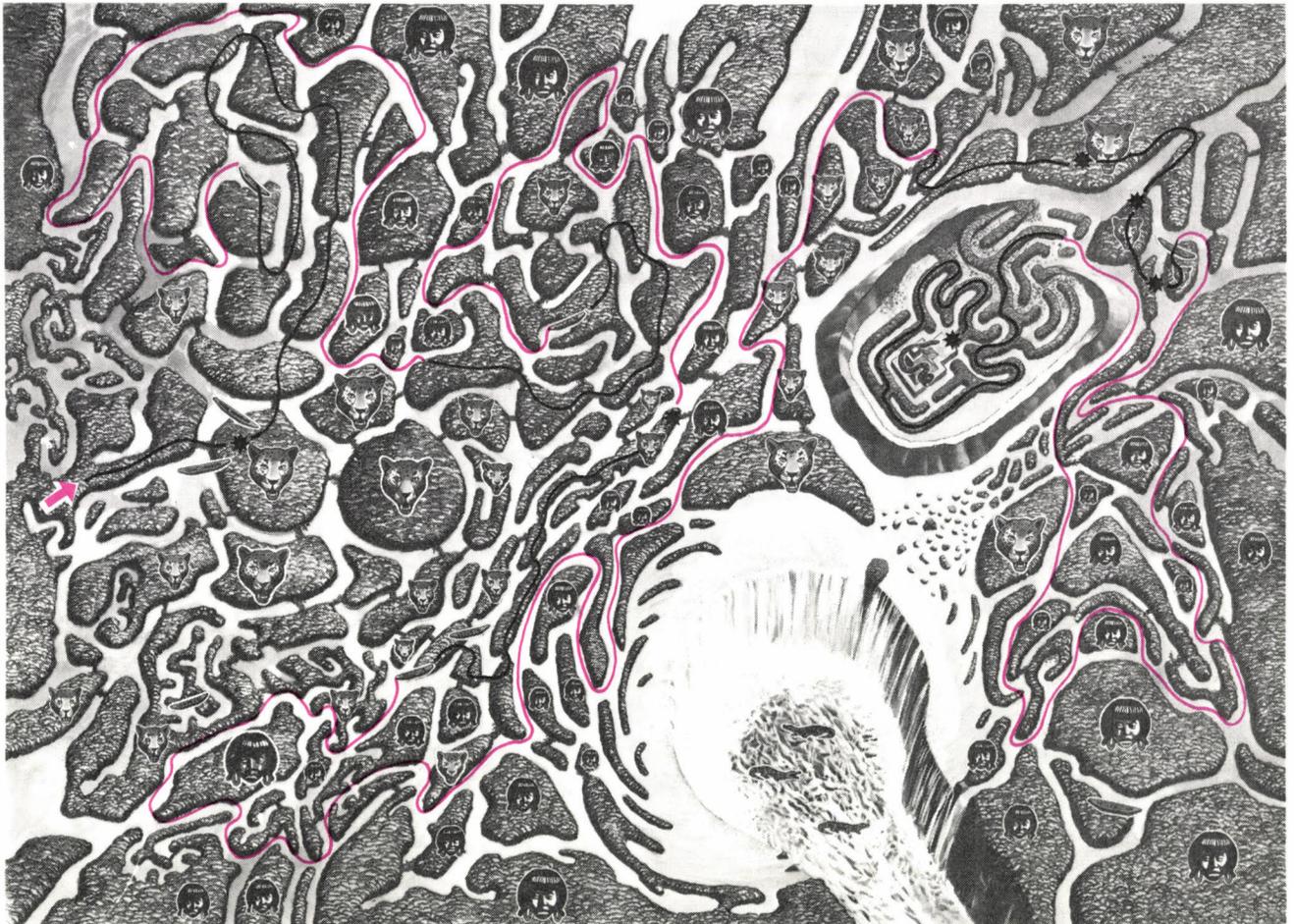
l'ordre de franchissement (départ et arrivée compris).

↵ B en P (MTYP) ; » et ♦ B en X (PYTX) ; ↵ A en N (XTYPZN) ; ↵ B avec A en X (NRX) ; » A et B puis ♦ B en P (XRNZP) ; » et ♦ A en X (PZNRX) ; ↵ B en P (XRNZP) ; » et ♦ B en N (YPZN) ; ↵ A en X (NZPYTX) ; » et ♦ A en P (XTYP) ; retour motrice (PYTM).

...L'aventura

Etes-vous sorti vivant de cette épouvantable jungle concoctée par Claude Lacroix, pages 60 et 61 ?

Sinon voici le chemin : en noir, chemin à pied ; en rouge, chemin en pirogue ; les étoiles signifiant l'utilisation d'une cartouche.



VOUS NOUS L'AVEZ BIEN DIT !

Avis..

• Deux boutiques, A vous de jouer à Lyon (30, cours de la Liberté, tél. : (7) 863.88.49) et Fou Allié à Grenoble (3, passage de la République, tél. : (76) 44.25.17) organisent du 30 mai au 4 juin, une semaine « jeux de rôle, wargames ». Dans les boutiques respectives, de 14 h 30 à 20 h, on pourra en permanence s'initier, jouer, à *D & D*, *7^e Légion*, *Civilization*, etc. Un programme de démonstration à la demande en quelque sorte. Samedi 4 juin, le clou : un wargame avec figurines.. Bravo, ça bouge aussi en province !

• Annoncé dans le précédent numéro, nous connaissons à présent les dates du championnat de France de Mono-

poly 1983. Les éliminatoires se dérouleront le 28 mai dans cinq villes de France (Lyon, Metz, Montpellier, Paris, Rennes). Finale le 5 juin à Paris.

Il est encore temps de s'inscrire en précisant son lieu de sélection. Droits d'inscription 10 F. Le règlement sera adressé à chaque candidat. Miro Meccano, Hélène Rabiloud, championnat de France de Monopoly, 118/130, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

• « L'épée reforgee » est un nouveau club de jeux de simulation installé à Metz (7, rue Tortue, 57050). Les joueurs sont invités à passer les samedis dès 14 heures au Centre culturel Victor Desvignes, 2, rue Paul-Chevieux, pour y pratiquer jeux de rôle,

wargames (notamment *Squad Leader*) et autres jeux de simulation, tel *Ace of Aces*.

• Enfin il existe une Fédération de wargames en Belgique. Il s'agit de la FWJSS (Fédération wallonne des jeux de simulation et de stratégie). Ses principaux objectifs sont :

— organisation tant sur le plan local que régional, national ou international des rencontres, tournois et autres compétitions ; création de nouveaux jeux ; jeux par correspondance ; encouragement et assistance à la création de clubs ; discussion des règles ; échange d'animateurs spécialisés ; etc. (31, avenue du Moine Olbert, 5800 Gembloux).

• *Cortex* est le nouveau mensuel de jeux et sports de l'esprit... régional. Il s'adresse aux joueurs des départements des Bouches-du-Rhône, Alpes de Haute-Provence, Var, Vaucluse, Hautes-Alpes. On y trouve pour le bridge, Scrabble, échecs, tarot, des pages d'initiation et des problèmes pour joueurs confirmés ; des adresses de clubs et des informations sur les tournois et leurs résultats. Bonne chance à notre jeune confrère. *Cortex*, 21, rue Edouard-Branly, 13008 Marseille, 15 F.

• De Noisy-le-Grand : tous les samedis à partir de 14 h 30 et tous les vendredis à partir de 20 h 30, on joue à *D & D* (uniquement, pour l'instant). Des séances d'initiation sont organisées. Il y a déjà six maîtres de jeu. Rendez-vous à Maison pour Tous Eugène-Pottier, 111, place de la Piazza. Tél. : 305.49.11.

• Jean-Philippe Héaumé recherche partenaires pour jouer au backgammon (clubs ou individuels). 4, rue Le Bastard, 35000 Rennes.

• Wargames, jeux de rôle, échecs, jeux de cartes, etc. Tous ces jeux sont au Club Ludique Liégeois. Jean-Michel Massard, 15, clos Jean-Nelis, 4343 Velroux, Belgique.

• Thierry Bougain possède un mini-local et beaucoup de jeux. Il veut créer un club, qui veut l'aider ? 4, chemin de Bailly, Courcelles-en-Bassée, 77126 Chatenay-sur-Seine.

• A.J.T. (Association pour les jeux de tactique) vient de se créer. Elle se réunit chaque soir de 20 h à 24 h, et le dimanche de 13 h à 24 h : initiation et tournois de jeux de rôle, wargames, échecs, tarot, Othello, Backgammon, cartes..., dans les locaux de la boutique Stratéjeux, Passage Montparnasse, 21, rue du Départ, 75014 Paris.

• Fana de casse-tête recherche fanas de casse-tête pour échange de casse-tête ! Carlo Gitt, 61, rue Pierre-Martin, 4622 Oberkorn, Luxembourg.

• Néophytes, amateurs de jeux de rôle et wargames, ils recherchent des « experts » pour les épauler. Alain Deneubourg, 236, rue des Canadiens, 7020 Mons, Belgique.

• Un club de stratégie (Wargames et *D & D*) vient de s'ouvrir à Orléans. Boutique Eurêka, Galerie du Chatelet. Tél. (38) 53.23.62.

• Le Cercle de jeux de société de La Roche-sur-Yon organise un tournoi de Backgammon le 4 juin. S'inscrire à la boutique Ambiance, Place du Marché. Tél. : (51) 37.08.02.

• Isolé, il recherche club ou partenaire individuel pour wargames et autres jeux de simulation. Jacky Lambert, « Le Bourg », Saint-Germain-les-Buxy, 71390 Buxy.

• Au Foyer Culturel du Haillan, au 1^{er} étage, on joue tous les samedis après-midi aux jeux de rôle, wargames, et autres. Responsable-animateur, Jean-Michel Ringuet, 10, résidence Cyrano, Cidex 1024, Le Haillan, 33160 Saint-Médard en Jalles.

• Jean-Michel Marchand est noyé dans l'anglais de *Gang-*

SPECIAL CLUB

Vous faites partie d'un club ?

Savez-vous que JEUX & STRATEGIE réserve aux clubs de jeux des conditions d'abonnement préférentielles ? Pour en savoir davantage écrivez-nous

jeux & stratégie

5, rue de la Baume, 75008 PARIS

busters ; qui peut l'aider ? 9, rue de la Genvrie, 49000 Angers.

- Il recherche des clubs de jeux de rôle en Belgique. Frédéric Lambillotte, 12, rue Waroquier, 6560 Erquelinnes, Belgique.

- Sivea s'étend en province, à Nantes précisément. Tout pour l'informatique, matériel et livres. 21 a, boulevard G. Guist'Hau, 44013 Nantes cedex. Tél. : (40) 47.53.09.

- Ils sont plusieurs amis à vouloir rencontrer ou correspondre avec des amateurs comme eux de TI 57, pour échanger des programmes. Laurent Guy, Chemin de Mousson, cidex 509, Atton, 54700 Pont-à-Mousson.

- Le club des Chiffres et des Lettres du Touquet-Paris Plage organise le 5 juin à 15 h, dans le hall de l'Hôtel de Ville, un tournoi des Chiffres et des Lettres, en individuel et par équipes de trois. S'inscrire auprès du club, 37, boulevard Daloz, 62520 Le Touquet. Tél. : (21) 05.32.71.

(Cette manifestation s'inscrit dans le cadre du week-end des jeux de l'esprit du 4/5 juin, où s'organisent également des tournois d'échecs et de Scrabble).

- L'association Transludie ajoute une nouvelle corde à son arc : en plus des jeux par correspondance et par téléphone (dix-sept jeux allant de *Diplomacy* à *Heraklios*), elle propose désormais des jeux par correspondance gérés par ordinateur. Trois plus précisément.

1. *Cartels & Cutthroats*, jeu d'entreprise de Strategic Simulations (voir J & S n° 11).

2. *Force 7*: jeu créé par Transludie qui simule une course transatlantique à la voile. Les bateaux avancent selon les conditions météorologiques et les décisions du skipper. Chaque joueur reçoit après chaque coup, un classement qui donne la position de tous les voiliers et l'écart avec les premiers ; et une carte qui fournit la position de tous les bateaux. Dix-neuf

joueurs peuvent participer à la même course.

3. *Strategy* : jeu également créé par Transludie. Il simule les guerres féodales en France du XII^e au XV^e siècle. La partie se déroule en vingt tours, répartis sur dix ans. Le but du jeu est de conquérir le maximum des quatre-vingt-dix régions existant sur la carte. Au début chaque joueur ne connaît que sa propre position de départ ; il possède trois régions ; il ne sait rien de ses adversaires... Chaque joueur-seigneur de la guerre possède des troupes, des guetteurs-espions. Il devra indiquer à l'arbitre les mouvements de chacun d'eux, qui seront alors résolus entièrement par ordinateur. Il recevra une liste de ses combats résolus, avec les effectifs tués, blessés et démoralisés ; les renseignements glanés par ses espions ; l'état des régions ; et enfin les inévitables messages qui traduisent le travail diplomatique des joueurs.

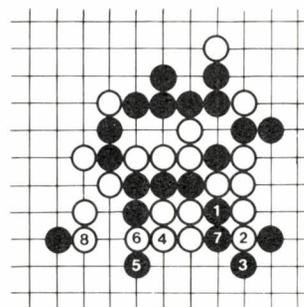
Si les sujets vous intéressent, ou si vous désirez connaître comment on joue avec un ordinateur comme régisseur, ou si tout simplement vous avez envie d'élargir votre cercle de partenaires, contactez Transludie, 146/148, rue de la Roquette, 75011 Paris. Des campagnes démarrent bientôt !

- TI 57 LCD. Vous êtes nombreux à nous demander des transcriptions de nos logiciels TI 57 pour la TI 57 LCD. Hélas (trois fois) cette magnifique petite machine à cristaux liquides qui conserve tout en mémoire même éteinte est incompatible (pour l'instant) avec les programmes qui tournent sur l'ancienne 57. L'usage des 48 pas de programme dont elle dispose réduit à 3 le nombre des mémoires encore disponibles. Nos programmes utilisent tous les pas de la 57 et, souvent, 5 ou 6 mémoires...

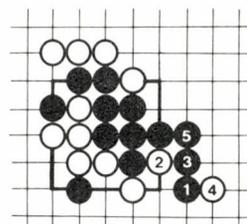
- A tous ceux qui nous écrivent : pouvez-vous mentionner vos nom, prénom, adresse, sur votre lettre même, et non pas sur l'enveloppe, et en majuscules. Merci. ●

Multi-jeux

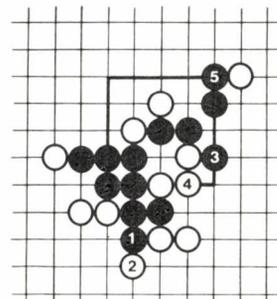
Le Renjou :



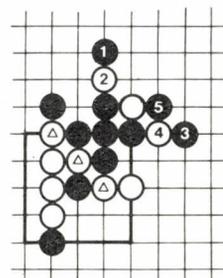
Diag. 9 : fin de partie Sasaki-Safuji. Le noir ne peut plus parer les menaces blanches, comme le montre la séquence 1-8.



Problème 1 : avec 5, la fourchette 4 et 3 est réalisée.



Problème 2 : il faut déjà chercher du bon côté. Ensuite, il ne faut pas jouer 3 en 5, sinon le point 3 deviendra tabou.



Problème 3 : la menace des 3 pierres blanches (△) est urgente. Heureusement le noir peut faire apparaître un alignement là où il n'y avait rien.

D'après les première et deuxième affirmations, il ne faut choisir, ni un livre épais, ni un livre mince. Vous choisissez le livre rouge d'épaisseur moyenne.

3. Le paravent-première :

D'après la deuxième affirmation, tous les fruits sont différents. D'après la première affirmation, il y a au moins quatre fruits. Les trois dernières affirmations vous permettent d'éliminer trois possibilités. S'il y avait plus de quatre possibilités, vous ne pourriez pas choisir. Il y a donc quatre fruits derrière le paravent.

4. Les quatre frères :

La dernière affirmation nous permet d'éviter de nous poser des questions revenant par exemple à se demander si le père d'un des garçons ne s'est pas remarié avec la belle-sœur du grand-père d'un autre. Ou deux garçons sont frères. Ou ils ne le sont pas.

Les trois premières affirmations sont des disjonctions exclusives, que nous avons vues dans le n° 12, pages 105 et 106. Ces trois premières affirmations sont fausses. En les prenant dans l'ordre, on trouve deux solutions « logiques ». Dans la première solution, Don serait et ne serait pas

frère de Cris. Dans la seconde solution, Cris est le frère de Don, mais Alf n'est pas le frère de Burd, Burd n'est pas le frère de Cris, et Alf n'est pas le frère de Don. Don a donc un seul frère parmi les trois autres garçons.

5. Le paravent-deuxième :

Le fruit peut être décrit de huit façons différentes. Les trois affirmations de la jeune fille éliminent trois possibilités. Il reste cinq solutions :

- jaune, long et gros.
- jaune, rond et petit.
- jaune, long et petit.
- rouge, rond et petit.
- rouge, long et petit.

Comment une seule question pourrait-elle permettre de trancher entre ces cinq solutions ? Si l'on pose une question sur la couleur, il restera deux ou trois solutions. Il en est de même si l'on pose une question sur la rondeur ou la longueur de fruit. Par contre, si l'on pose une question sur la grosseur du fruit, et que l'on apprend que le fruit est gros, c'est que le fruit est jaune, long et gros.

En définitive, pour que le problème, tel qu'il est posé, ait une solution unique, il faut que le

fruit soit jaune, long et gros. Dans ces conditions, il n'est pas utile de poser la question.

6. Casse-tête :

Nous avons vu dans les n° 7, page 22 et n° 9, page 94, qu'il était nécessaire d'introduire en logique des langages d'ordres différents : le langage d'ordre zéro, qui traite des propositions traitant des objets (cette pierre est ronde) ; le langage d'ordre un, qui traite des propositions traitant des propositions traitant des objets (l'affirmation précédente est vraie) ; etc. De même, dans les problèmes que nous proposons dans les questions de logique, il existe des problèmes « d'ordres différents ». Par analogie avec le langage logique, on peut dire que le troisième problème est un problème d'ordre zéro, où l'on prend l'énoncé tel qu'il est, car il s'agit d'un problème à données complètes.

Le cinquième problème est d'ordre supérieur, car, étant à données incomplètes, il ne peut être résolu qu'en s'interrogeant sur la nature du problème et en émettant des hypothèses. En particulier, il faut partir du principe que le problème a été conçu par un logicien et qu'il est soluble.

7. La pierre d'amour :

D'après F, il n'y a pas deux des quatre premières affirmations qui donnent le même nombre de caractéristiques exactes (ou fausses).

D'après E, parmi les quatre premières affirmations, aucune d'entre elles ne donne exactement une caractéristique exacte (ou quatre fausses).

Comme vos interlocuteurs sont tous des menteurs, chacune des quatre premières affirmations contient au moins une caractéristique fautive. C'est donc que les quatre premières affirmations contiennent, pas forcément dans cet ordre, une, deux, trois et cinq caractéristiques fausses.

Comme l'une des quatre premières affirmations contient cinq caractéristiques fausses, on trouve quatre solutions possibles en prenant les caractéristiques inverses de celles données dans les quatre premières affirmations. Seules les solutions inverses des affirmations de C et D correspondent à la condition précédente, les quatre affirmations devant contenir une, deux, trois et cinq caractéristiques fausses. En définitive, on trouve deux solutions :

- il s'agit de la pierre d'indiffé-

COUP DE FOUDRE !

REXTON, 1^{er} distributeur français de jeux d'échecs électroniques, vit une grande histoire d'amour avec un petit jeu en carton — **CONTINUO** — "La Belle et la Bête" en quelque sorte...!

Comme toutes les grandes histoires d'amour il n'y a rien à en dire.
Vivez-la vous-même.

CONTINUO : distribution exclusive en France et en Suisse par :
REXTON BP 154, 75755 Paris cedex 15.
VIDEOSONIC : Langgrutstrasse 112 - CH 8047 Zurich.

rence, friable, pyramidale, grise et petite.

• il s'agit de la pierre d'amour, friable, pyramidale, rose et petite.

Dans un cas, la pierre est grise. Dans l'autre cas, elle est rose.

Comment trancher entre les deux solutions ? A priori, on ne le peut pas. Il vous faut donc émettre une « hypothèse de nécessité ». Vous n'avez tout de même pas attendu tout ce temps, et passé toutes ces épreuves pour tomber sur la pierre d'indifférence. La pierre d'amour est dans la boîte. Vous en concluez qu'elle est rose.

Ce type de raisonnement ne constitue en aucune façon une entorse à la logique. Il se présente fréquemment dans la vie courante, ou dans certains jeux. Il consiste à émettre certaines hypothèses et à effectuer le seul choix qui vous reste.

Pour en revenir à notre problème, que pouviez-vous faire d'autre que de répondre que la pierre était rose ? Votre objectif était de revoir Bel-Ul-Jor. Pour cela, il fallait triompher de six épreuves.

Si vous ne répondiez pas à la sixième épreuve, ou si vous répondiez que la pierre était grise, vous n'auriez de toute façon pas

reçu Bel-Ul-Jor. En définitive, et en toute logique, vous ne pouviez que répondre que la pierre était rose.

PAGES 36 ET 37

Le Chemin des Etoiles :

1. Le processus de vieillissement des adultes est-il modifié ? :

Nous avons vu dans le n° 17 les tables de vérité de la disjonction inclusive, qui se note « V » et se lit « ou ». Une proposition de la forme « P V Q » est fausse dans un seul cas, lorsque P et Q sont faux tous deux. Voyons aujourd'hui les tables de la disjonction exclusive, autre forme de « ou », qui peut se noter « W » et se traduire en langage courant par : de deux choses l'une, ou P, ou Q. La table de vérité de la disjonction exclusive est la suivante :

P	Q	P W Q
vrai	vrai	faux
vrai	faux	vrai
faux	vrai	vrai
faux	faux	faux

A la différence de la disjonction inclusive, la disjonction exclusive est fausse non seulement lorsque P et Q sont faux tous les deux, mais

également lorsque P et Q sont vrais tous deux. Voyons cela sur le premier problème et appelons :

A : le processus de vieillissement des adultes est modifié.

B : tous les passagers de l'astronef vieillissent normalement.

C : tous les passagers de l'astronef ne vieillissent plus du tout.

Le problème se note :

A W B
A W C

Comme d'habitude, pour que les problèmes aient un sens, nous supposons que la première affirmation, précisant le nombre d'affirmations vraies, est vraie. En l'occurrence, les deux affirmations sont vraies.

D'après les deuxième et troisième lignes de la table de vérité, on a :

- soit A vrai et B faux ;
 - soit A faux et B vrai ;
 - soit A vrai et C faux ;
 - soit A faux et C vrai ;
- Cela donne deux solutions :
- A vrai, B faux, C faux.
 - A faux, B vrai, C vrai.

Compte-tenu de leurs significations, B et C ne peuvent être vrais tous deux. A est donc vrai. Le processus de vieillissement des adultes est modifié.

2. Les enfants grandissent-ils normalement ? :

Appelons :

D : les enfants continuent à grandir normalement.

E : les phénomènes constatés ont été voulus par les constructeurs de l'astronef.

Le problème se note :

D W E
E W \neg B

Rappelons que la négation se note « \neg » et se lit « non ». Ces deux affirmations sont fausses. D'après le premier problème, on sait que B est faux, donc \neg B est vrai. La deuxième affirmation est fausse. D'après la première ligne de la table de vérité, E est vrai. La première affirmation est fausse. Toujours d'après la première ligne de la table de vérité, D est vrai.

En résumé, le processus de vieillissement des adultes est modifié, les enfants grandissent normalement et ces phénomènes ont été voulus par les constructeurs de l'astronef qui, rappelons-le pour les lecteurs ayant pris en marche cette fantastique épopée, sont pour le moment inconnus.

3. Sont-ils attirés par une masse invisible ? :

Appelons :

F : les propulseurs sont arrêtés.

G : les commandes ne répondent plus.

H : le vaisseau est attiré par une masse invisible.

Rappelons que la conjonction se

note « \wedge » et se lit « et ». Le problème se note :

F \wedge G
 \neg F V \neg G
F \wedge H

En consultant les tables de vérité de la conjonction, page 101 du n° 16, et celles de la disjonction inclusive, page 99 du n° 17, on s'aperçoit que les deux premières affirmations ne peuvent pas être vraies toutes les deux en même temps. La troisième affirmation est donc vraie. H est vrai. Le vaisseau est attiré par une masse invisible.

4. Enigma contrôle-t-il le vaisseau ? :

Appelons :

J : le vaisseau a frôlé un trou noir.

K : le vaisseau s'éloigne du trou noir.

L : Enigma contrôle le vaisseau.

Le problème se note :

J \wedge K
 \neg K W \neg L

Les deux affirmations sont vraies. En particulier, la première est vraie. Donc J et K sont vrais.

\neg K est faux. D'après la troisième ligne de la table de vérité de la disjonction exclusive, \neg L est vrai.

Le vaisseau s'éloigne du trou noir après l'avoir frôlé. Enigma ne contrôle plus le vaisseau.

5. Que peut-on conclure ? :

Appelons :

M : la route du vaisseau est toujours la même.

N : la destination du vaisseau est connue.

P : les fonctions permettant aux passagers de vivre à bord du vaisseau sont détruites.

Le problème se note :

M W N
N W P
P W L

Les trois affirmations sont fausses. On sait d'après le problème précédent que L est faux. D'après la quatrième ligne de la table de vérité de la disjonction exclusive, on déduit successivement que P, N et M sont faux. On savait déjà qu'Enigma ne contrôlait plus le vaisseau. La trajectoire du vaisseau a évidemment été déviée en frôlant le trou noir. La nouvelle destination est inconnue. La seule chose positive pour les passagers de l'astronef, c'est que les fonctions leur permettant de vivre ne sont pas détruites... (à suivre !)

PAGE 50

Le Chapeau (par Françoise Henrion) :

Il y a une astuce pour la première question : on n'a pas besoin de connaître la vitesse du courant, puisque le bateau remonte la

15 Ordinateurs prix charter Catalogue chez Duriez. banc d'essai gratuit

vendus par poste

Prix jusqu'au 31/5/83.

Média-Conseil

HEWLETT-PACKARD

HP15C F 1 042
HP41C 1 695
HP41CV 2 320
Lecteur de cartes 1 495
HP75C 8 250

TEXAS INSTRUMENTS

TI 99/4 A F 2 290
Cordon magnéto 119

CASIO

fx 702 P F 1 095
Interface magnéto 260
Imprimante FP 10 560

COMMODORE

Vic 20 (avec N. Bl.) F 2 320
Lecteur cassettes 510
Interface couleur Secam 850
Cartouche mém. 16 K 858

THOMSON

TO7 F 3 650
Basic (Micro-soft) 690

SANYO

PHC 25 F 1 990
Cordon Peritel 108
Cordon magnéto 65

SHARP

PC 1212 F 950
Imprimante Interface magnéto CE 122 811
PC 1500 2 150

Imprimante Interface magnéto CE 150

Extension 8 K 895
PC 1251 1 390
CE 125 1 590

400 ATARI F 2 990

Cartouche Basic 650
800 avec Basic et 48KO 7 500
Lecteur cassettes 890
Lecteur disquettes 4 800

Duriez 132, bd St-Germain, 6^e, M° Odéon. Expédition : 40 F si chèque joint à la commande ; sinon, contre remboursement, + 70 F de frais, emballage et port. Garantie 1 an pièces et M.O.

rivière à 4,5 km/h, par rapport à l'eau, en 6 minutes, le bateau s'est donc éloigné du chapeau de seulement :

$$\frac{4\,500 \times 6}{60} = 450 \text{ mètres.}$$

Après le demi-tour, il faudra à nouveau parcourir 450 m pour rattraper le chapeau donc 6 min. Monsieur Hodeforme a été privé de son chapeau pendant 12 minutes.

Le chapeau s'est éloigné de M. Galurin de :

$$\frac{500 \times 12}{60} = 100 \text{ mètres.}$$

PAGE 50

Dix partout (par Claude Magnard) :

A = 4 ; B = 2 ; C = 3.

PAGE 50

Tournoi de ping-pong (par Marie Berrondo) :

Soit p_1, p_2, p_3 , les proportions initiales de joueurs de 1^{re}, 2^e séries et des non-classés.

Proportion des matches entre non-classés : p_3 .

Estimation du nombre de non-classés au 2^e tour :

$$\frac{2\,994}{2} \times p_3 \text{ ce qui fait :}$$

$$\frac{2\,994}{2 \times 3} = 499 \text{ donc : } p_3 = \frac{1}{\sqrt{3}}$$

Proportion des matches sans 1^{re} série : $(p_2 + p_3)^2$

Proportion des matches gagnés par un 2^e série :

$$(p_2 + p_3)^2 - p_2^2 = p_2^2 + 2p_2p_3.$$

Estimation du nombre de 2^e série au 2^e tour :

$$\frac{2\,994}{2} \times (p_2^2 + 2p_2p_3)$$

$$\text{ce qui fait } 499. \text{ Donc } p_2 = \frac{\sqrt{2-1}}{\sqrt{3}}$$

(puisque $p_3 = \frac{1}{\sqrt{3}}$)

Nombre d'étudiants 2^e série ayant participé au tournoi :

$$2\,994 \times \frac{2-1}{3} = 716$$

Nombre d'étudiants 2^e série éliminés au premier tour :

$$716 - 499 = 217$$

Signalons que comme le tirage des partenaires est dû au hasard, ceci est une solution « théorique »...

PAGE 51

Boîtes de billes (par Louis Thépault) :

D'après la 2^e affirmation, la seule répartition possible de quatre couleurs à l'intérieur d'une même boîte est $1 + 2 + 3 + 4 = 10$. Dans la matrice ci-dessous, traduisons algébriquement les quatre dernières propositions :

Boîte Billes	R	V	B	J	
rouges		2b	y		= 10
vertes	c		5 - y	c	= 10
bleues	a	a	x		= 10
jaunes	A	b	5 - x		= 10

D'autre part, d'après la 1^{re} proposition, les nombres correspondants aux cases grisées valent 3 ou 4. D'après ce qui a été dit plus haut, chaque colonne contient les 4 chiffres 1, 2, 3 et 4. a ne peut valoir 4. (On aurait alors en 3^e rangée $2a + x$ au moins égal à $8 + 3 = 11$).

En 2^e colonne, il y a 2b au plus égal à 4 ; b vaut 1 ou 2.

Si b = 1, on a case 2b = 2 ; et si b = 2 on a case b = 2. Le 2 est utilisé dans la colonne, quelle que soit la valeur de b ; a ne peut donc valoir 2.

Si a = 3, la seule valeur possible pour x en 3^e ligne est aussi 3 et on a pour la case 5 - x le chiffre 2.

En 2^e colonne, on a b = 1 (si b = 2, la case V-V grisée = 1).

En 1^{re} colonne, comme a = 3, R-R grisée vaut 4, de sorte que A vaut au plus 2 ; donnant pour la 3^e ligne :

au plus 2 ; 1 ; 2 ; J-J.

Comme la case grisée J-J vaut au plus 4, on n'obtiendra jamais 10 au total. Donc, a ne peut valoir 3 ; d'où a = 1.

La seule possibilité pour les deux dernières cases de la 3^e ligne est alors x = 4 et 4 (dernière case).

On déduit case grisée J-J = 3, 5 - x = 1.

En 2^e colonne, la case V-V pour valoir 3 ou 4 impose à b de valoir 2. On déduit A = 4 puis case grisée R-R = 3. On déduit c = 2 et le reste se trouve sans problème en complétant chaque ligne et chaque colonne à 10.

Boîte Billes	R	V	B	J	
rouges	3	4	2	1	= 10
vertes	2	3	3	2	= 10
bleues	1	1	4	4	= 10
jaunes	4	2	1	3	= 10

PAGE 51

Complétez (par Jean Lacroix) :

Les sept couples de mots à trouver sont :

GALOPER ; PERGOLA.
SONGERA ; ORANGES.
EMPORTE ; TROMPEE.
RODEURS ; ORDURES.
PALOTTE ; PALETOT.
REMANIE ; MANIERE.
DILATES ; DETAILS.
CARESSE ; CESSERA.
TATIONS ; STATION.

PAGE 51

Mots croisés (par Roger La Ferté) :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	R	U	E	H	C	U	A	R	S	
2	A	N	G	O	R	A	E	S	U	
3	M	I	A	M	I	T	S	A	R	
4	E	O	L	E	P	A	T	N	A	
5	U	N	I	O	N	C	A	S	H	
6	R	I	T	S	O	S	U	S		
7	S	A	T	C	I	R	O	N		
8	E	T	I	A	G	E	A	U		
9	P	E	R	T	I	N	E	N	C	E
10	I	S	E	F	E	S	T	I	N	

PAGE 52

Les additions mystérieuses (par Claude Magnard) :

A = 3 ; B = 1 ; C = 4 ; D = 2.

PAGE 52

Elimination à l'américaine (par Louis Thépault) :

Plusieurs solutions sont possibles, pour atteindre le but. En voici une, donnée au hasard :

Coups :	n° du pion joué	n° de la case atteinte	n° du pion éliminé
1	8	4	4
2	3	6	6
3	5	10	10
4	1	2	2
5	11	10	5
6	7	2	1
7	11	9	9
8	7	9	11
9	3	9	7
10	8	12	12
11	3	12	8

Avec cette solution, on se retrouve en fin de partie avec le pion n° 3 sur la case n° 12.

ON JOUE



tous les soirs (20 à 24H)

DIMANCHE (13 à 24H)
LUNDI

initiations
parties libres
tournois
de

JEUX CLASSIQUES
JEUX DE ROLE
STRATEGIE...
STRATEJEUX

16, rue d' Odessa
21, rue du Départ
75014 - PARIS
Tél : 321. 69. 52

l'awélé

21, rue monge 75005 paris tél. : 634.29.85

jeux - stratégies
bandes dessinées

connaissez-vous

Continuo

l'awélé

LOCATION

**ESSAYEZ AUX
MEILLEURS
PRIX**

★
**AUSSI PAR
CORRESPONDANCE**

★
**CASSETTES et
CONSOLES
ATARI MATTEL
COLECO**

★
ORDINATEURS

★
**D'ECHECS
DAMES BRIDGE**

★
**REMBOURSEMENT
DE VOTRE LOCATION
POUR TOUT ACHAT**

★
ALPHA LOISIRS

(1) 506.05.83
29, rue de Verdun
92150 SURESNES

S.A.R.L.
THÉNÉSIS

22, rue de Sévigné,
75004 Paris
Métro : St-Paul-
le-Marais
Tél : 274.06.31

TEMPS LIBRE
DES JEUX PLEINS D'AVENIR
QUI PASSIONNENT DÉJÀ

**MAGASIN SPÉCIALISÉ
dans les
JEUX ÉLECTRONIQUES**

— ● —
JEUX VIDÉO
wargames
casse-tête
etc

PAGE 52

Mots croisés anagrammes (par Jean Lacroix) :

1	O	U	E	S	S	A	N	T	
2	U	L	M	A	C	E	E		
3	T	A	M	I	E	R		R	
4	R	E		L	O	M	E		
5	A	R	N		C	L	U		
6	N	O	T	A	B	L	E	S	
7	C	L	A	M	E	U	R	S	
8	I	L	L		A	B	R	I	
9	E		L	U	T	A			
10	R	E	I	N	T	I	R		
11	E	U	R	I	P	E	U		
12	S	T	A	R	O	S	T	E	

PAGE 56

Le champion local (par Louis Thépault) :

Supposons que le champion s'appelle Bossis. D'après les réponses des 1^{er} et 2^e candidats, il n'est ni footballeur, ni cycliste, ni se prénomme ni Jacques, ni Maxime. Il est donc rugbyman et se prénomme Jean-Pierre (incompatible avec la réponse du 4^e candidat). Il ne s'appelle donc pas Bossis.

Les seules possibilités résultant alors des réponses des deux premiers candidats sont Jacques-Football et Maxime-Cyclisme :

- si Maxime-Cyclisme est associé à Fouroux, le 4^e candidat a ses trois réponses inexactes.
- si Maxime-Cyclisme est associé à Rives, le 3^e candidat a ses trois réponses inexactes.

Reste Jacques-Football qui sera associé à Rives pour que le 4^e candidat ait une réponse exacte. Donc le champion est Jacques Rives ; spécialité, football.

PAGE 56

Les enchaînés (par Pierre Berloquin) :

GAILLARD ; AIMANT ; MENUET ; LEGUER ; LOGER ; HONTE ; CHANTEUR ; PLANEUR ; PLANIFIÉ ; AMITIE ; MARMITE ; PATRIE ; PLASTRON ; SANTON ; SENSATION ; EVASION ; VALSANT ; ARA ; ARIA ; LAITAGE ; LITIGE ; MINUTIE ; MANTEAU ; CHAPEAU ; ECHARPE ; EVADE ; VENDEUR ; CHEVEUX ; CHEVAUX ; PERDREAU ; PRENDRE ; PERSIENNE ; PRISONNIER ; PIONNIER ; DEPANNEUR ; MELANGEUR ; MALINGRE ; ALIGNÉ ; LORGNETTE ; OMELETTE ; MALETTE ; MANÈGE ; MENINGE ;

ELITE ; LIMITE ; CIVILE ; CLAVICULE ; RAINURE ; REGNER ; DETENTE ; DETENTION ; ELECTION ; LOCUTION ; BOUILLON ; BALLON ; ABOIS ; BISE ; OIE.

PAGE 58

L'âge du père (par Louis Thépault) :

Soient A, B mon âge ; l'âge de mon père B, A.
L'an passé j'avais : A, B - 1.
Et mon père : B, A - 1.
Si on multiplie par deux mon âge

(pour avoir l'âge de mon père) il y a deux solutions : soit l'opération a une retenue, soit il n'y en a pas.

S'il n'y en a pas, on a :
 $2A, 2B - 2 = B, A - 1$
 $2A = B$
 $4A - 2 = A - 1$
 $3A = 1$. Solution impossible.

Donc, il y a une retenue ; et on a :
 $2A + 1, 2B - 2 - 10 = B, A - 1$
 $2A + 1 = B$
 $2B - 12 = A - 1$
 $4A + 2 - 12 = A - 1$
 $3A = 9 \Rightarrow A = 3$ et $B = 7$.
 D'où mon père a cette année 73 ans (et moi 37).

PAGE 58

Les trois trains (par Louis Thépault) :

Désignons par L les longueurs de ces trois trains ;
 v1 la vitesse du Paris-Bordeaux ;
 v2 la vitesse du 1^{er} train ;
 v3 la vitesse du 2^e train.

Lorsque la tête du Paris-Bordeaux est au niveau de celle du premier train, la distance séparant les arrières des trains est 2L. Ils vont l'un vers l'autre, leurs vitesses de rapprochement s'ajoutent. La durée du croisement est donc :

$$\frac{2L}{v1 + v2} = 10 \Rightarrow v1 + v2 = \frac{2L}{10} \quad (1)$$

De même, avec le deuxième train, on aura $v1 + v3 = \frac{2L}{8} \quad (2)$.

Lorsque la tête du 2^e train est à la

hauteur de l'arrière du 1^{er} train, l'arrière du 2^e train se trouve à une distance 2L de l'avant du 1^{er} train.

Les trains roulent dans le même sens, leurs vitesses se retranchent et la durée totale de dépassement est :

$$t = \frac{2L}{v3 - v2} \quad (3)$$

En retranchant (2) de (1), on obtient : $v3 - v2 = 2L(\frac{1}{8} - \frac{1}{10}) = v3 - v2 = 2L \times 0,025$ et (3) devient :

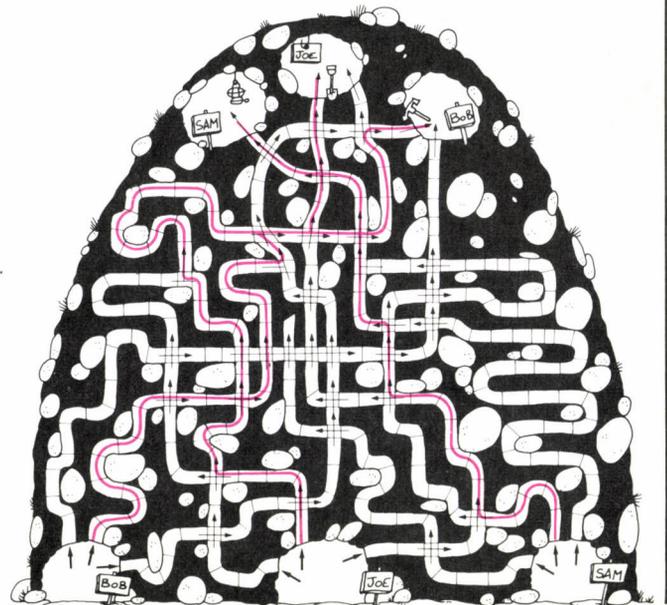
$$t = \frac{2L}{2L \times 0,025} = 40 \text{ secondes.}$$

Le premier train est dépassé par le second train en 40 secondes.

PAGE 58

Les chercheurs d'or (par Luc Mahler) :

Sam parcourt 34 cases, Joé 41 cases, Bob, 42 cases. Soit au total 117 cases.



PAGE 60

Le concours de beauté (par Marco Meirovitz) :

Béatrice a été élu Reine, Anne, princesse et Eve, dame d'honneur.

PAGE 60

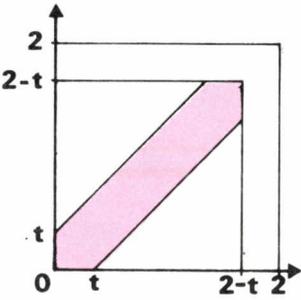
Cryptarithmélémentaires (par Claude Magnard) :

1. $8\ 472 - 2\ 284 = 6\ 188$.
2. $3\ 247 + 2\ 166 + 1\ 482 = 6\ 895$.

PAGE 60

A la piscine (par Marie Berrondo) :

Prenons l'heure comme unité de temps. Appelons t le temps de baignade quotidien de nos deux amies. Elles seront toutes deux dans l'eau au même moment si leurs heures d'arrivée respectives sont séparées de moins de t (partie rosée du graphe).



Chaque point du carré de côté $2 - t$ correspond à des possibilités équiprobables d'arrivée à la piscine d'Elisabeth et de Sophie. Nous avons donc :

$$\frac{\text{jours de rencontre}}{\text{jours de piscine}} = \frac{200}{360} =$$

$$\frac{\text{surface rosée}}{(2-t)^2} = \frac{(2-t)^2 - (2-t-t)^2}{(2-t)^2}$$

$$\text{soit : } 200(2-t)^2 = 360[(2-t)^2 - (2-t-t)^2]$$

ce qui donne une équation du second degré dont l'unique solution inférieure à 1 (sinon les deux amies se rencontreraient tous les jours) est $\frac{1}{2}$. Tous les jours Elisabeth et Sophie se baignent une demi-heure.

PAGE 60

Le numéro de téléphone (par Claude Abitbol) :

La troisième partie ne peut être

que 13 ou 31. La seconde partie, 28 ou 64.

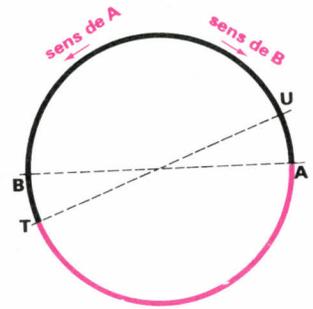
La seule possibilité pour la première partie est : $364 (= 13 \times 28)$.

Le numéro de téléphone est donc : 364.28.13.

PAGE 61

Le tour de piste :

Désignons par T le point atteint par le 1^{er} cycliste et U celui atteint par le 2^e cycliste lorsqu'ils sont diamétralement opposés pour la première fois. AB et TU diamètres entraîne $\widehat{BU} = \widehat{AT}$ (arc noir). La circonférence est égale à : \widehat{AT} (arc rouge) + \widehat{AT} (arc noir) soit à \widehat{AT} (arc rouge) + \widehat{BU} . C'est-à-dire la somme des distances parcourues par les deux cyclistes depuis leur départ en 20 secondes soit : $(14m + 16m) \times 20s = 600m$.



Les vitesses des deux cyclistes sont constantes. L'intervalle de temps séparant deux moments consécutifs où les cyclistes sont diamétralement opposés est donc constant et toujours égal à 20 secondes.

Le problème consiste donc à savoir au bout de combien de tours n le 2^e cycliste revenu en B aura roulé un nombre entier de fois p durant 20 secondes.

Distance parcourue par B = 600 n mètres.

Temps mis pour parcourir la distance :

$$\frac{600n}{14} = \frac{300n}{7} \text{ secondes}$$

Temps égal à 20p secondes soit :

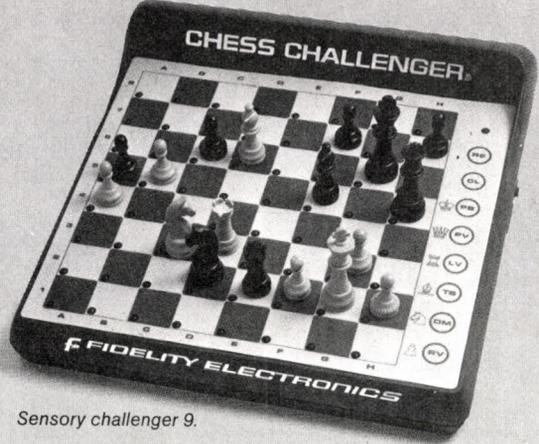
$$20p = \frac{300n}{7}$$

d'où $7p = 15n$.
Plus petites valeurs :
 $p = 15 ; n = 7$.

Les deux cyclistes se retrouveront à leurs points de départ au bout de sept tours.

Nous remercions Lionel Daboudet de nous avoir adressé ce cassette. Il gagne un abonnement d'un an à J & S.

LE MEILLEUR.



Sensory challenger 9.

Dernière nouveauté de la gamme CHALLENGER, le SENSORY CHALLENGER 9 (SC9) est fabriqué par FIDELITY ELECTRONICS, Miami, Usa, leader mondial des fabricants d'ordinateurs pour jouer aux Echecs, aux Dames, au Bridge... Dan et Kathe SPRACKLEN, les concepteurs, ont remporté en 1981 et 82, les 1^{er} et 2^e CHAMPIONNATS DU MONDE des micro-ordinateurs joueurs d'Echecs avec les programmes "CHAMPION" et "ELITE".

Les performances du SC9 sont à la hauteur des moyens mis en œuvre. Comme tous les CHESSE CHALLENGER, le SC9 refuse les coups irréguliers pratique le roque la prise - en - passant la promotion des pions vérifie la position des pièces.

D'autres performances ont été améliorées ou rajoutées : l'échiquier sensible décèle tous les déplacements par simple pression le SC9 joue les blancs ou les noirs, en haut ou en bas de l'échiquier temps de réponse programmable de 5 secondes à l'infini bibliothèque d'ouvertures d'environ 3000 demi-coups touche "retour en arrière" jusqu'à 23 demi-coups "mode joueur" autorisant deux humains à jouer directement sur l'échiquier, le SC9 servant d'arbitre annonce en cours de partie, contre le joueur ou contre lui-même, jusqu'à des mats en 7 coups pose ultra-simple des problèmes et études de mats accepte, refuse ou propose la partie nulle possibilité "d'affaiblir" le SC9 pour les débutants un système modulaire le fait progresser au fur et à mesure des perfectionnements, des modules "bibliothèque d'ouvertures" sont déjà disponibles son échiquier vert et beige vous étonne ? ce sont celles de l'échiquier sur lequel se joue le championnat du monde entre humains. fonctionne sur secteur ou sur piles entièrement portatif (piles et pièces intégrées dans l'échiquier) garanti 1 an pièces et main-d'œuvre gratuites.

Une dernière précision : le programme du SC9 est celui du "ELITE", le meilleur à l'heure actuelle.

DOCUMENTATION _____
REXTON importateur exclusif
BP 154 - 75755 PARIS CEDEX 15.

Les étonnantes possibilités de la mémoire

J'étais loin de me douter, en arrivant chez mon ami W.R. Borg, que j'allais être le témoin d'un spectacle vraiment extraordinaire et décupler ma puissance mentale.

Il m'avait fait venir à Stockholm pour parler aux Suédois de Pasteur et de nos grands savants français et, le soir de mon arrivée, après le champagne, la conversation roula naturellement sur les difficultés de la parole en public, sur le grand travail que nous impose à nous autres conférenciers, la nécessité de savoir à la perfection le mot à mot de nos discours.

W.R. Borg me dit alors qu'il avait probablement le moyen de m'étonner, moi qui lui avais connu, lorsque nous faisons ensemble notre droit à Paris, la plus déplorable mémoire.

Il recula jusqu'au fond de la salle à manger et me pria d'écrire cent nombres de trois chiffres, ceux que je voudrais, en les épilant à haute voix. Lorsque j'eus ainsi rempli de haut en bas la marge d'un vieux journal, W.R. Borg me récita ces cent nombres dans l'ordre dans lequel je les avais écrits, puis en sens contraire, c'est-à-dire en commençant par les derniers. Il me laissa aussi l'interroger sur la position respective de ces différents nombres, je lui demandais par exemple quel était le 24^e, le 72^e, le 38^e, et je le vis répondre à toutes mes questions sans hésitation, sans effort, intantamment, comme si les chiffres que j'avais écrits sur le papier étaient aussi inscrits dans son cerveau.

Je demeurai stupéfait par un pareil tour de force et je cherchai vainement l'artifice qui avait permis de le réaliser. Mon ami me dit alors : « Ce que tu as vu et qui te semble extraordinaire est en réalité fort simple : tout le monde possède assez de mémoire pour en faire autant, mais rares sont les personnes qui savent se servir de cette merveilleuse faculté ».

Il m'indiqua alors le moyen d'accomplir le même tour de force et j'y parvins aussitôt, sans erreur, sans effort, comme vous y parviendrez vous-même demain.

Mais je ne me bornai pas à ces expériences amusantes et j'appliquai les principes qui m'avaient été appris à mes occupations de chaque jour. Je pus ainsi retenir avec une incroyable facilité mes lectures, les conférences que j'entendais et celles que je devais prononcer, le nom des personnes que je rencontrais, ne fût-ce qu'une fois, les adresses qu'elles me donnaient et mille autres choses qui me sont d'une grande utilité. Enfin je constatai au bout de peu de temps que non seulement ma mémoire avait progressé, mais que j'avais acquis une attention plus soutenue, un jugement plus sûr, ce qui n'a rien d'étonnant puisque la pénétration de notre intelligence dépend surtout du nombre et de l'étendue de nos souvenirs.

Si vous voulez savoir comment obtenir les mêmes résultats et acquérir cette puissance mentale, qui est encore notre meilleure chance de réussir dans la vie, priez W.R. Borg de vous envoyer son intéressant petit ouvrage documentaire "Les Lois Éternelles du Succès", il le distribue gratuitement à quiconque désire améliorer sa mémoire. Voici son adresse : W.R. Borg, dpt 235, chez AUBANEL, 6, place St-Pierre, 84028 Avignon Cedex. Le nom Aubanel est pour vous une garantie de sérieux. Depuis 250 ans, les Aubanel diffusent à travers le monde les meilleures méthodes de psychologie pratique.

E. BARSAN

BON GRATUIT



A remplir en lettres majuscules en donnant votre adresse permanente et à retourner à :

W.R. Borg, dpt 235, chez AUBANEL, 6, place St-Pierre, 84028 Avignon Cedex, pour recevoir sans engagement de votre part et sous pli fermé "Les Lois Éternelles du Succès".

Nom _____ Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code Postal [] [] [] [] [] Ville _____

Age _____ Profession _____

Aucun démarcheur ne vous rendra visite.

PAGE 61

Combien ai-je dépensé ? (par Louis Thépault) :

Le montant de mes achats est de la forme : A francs, et A centimes.

Ce qu'il me reste en poche est de la forme : B francs, et 2B centimes.

La somme de ces deux quantités est de la forme : 2C francs, et C centimes ; ce qui donne :

$$\begin{array}{r} A, A \\ + B, 2B \\ \hline 2C, C \end{array}$$

Si $A + 2B < 100$, on ne peut avoir $A + B = 2C > C = A + 2B$; soit $A + B > A + 2B$.

On a donc $A + 2B > 100$ et $A + 2B = 100 + C$ (1)

et il y a retenue pour les francs soit $1 + A + B = 2C$ (2).

En éliminant C de (1) et (2), il vient $A + 3B = 201$ (3).

Le total est un multiple de 10 en centimes et on a : $A + 2B$ se termine par 0 (4).

Il me reste en poche B francs et 2B centimes. On a donc $B \leq 49$ $A + 3B = 201$. Comme A vaut au maximum 100, on a : $3B > 101$; soit $B \geq 34$.

De (3) et (4), on déduit B se termine par 1. Seule possibilité pour B entre 34 et 49; $B = 41 \Rightarrow A = 78$

et (2) $\Rightarrow C = \frac{1 + A + B}{2} = 60$.

En rentrant j'avais en poche 2C francs, C centimes soit 120,60 F; le montant de mes achats était : 78,78 F; il aurait dû me rester en poche : 41,82 F; mais faute de monnaie, il me reste en réalité : 41,80 F.

PAGE 61

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :

	A	B	C	D	E
A	4	4	5	2	1
B	2		5	9	3
C	8	1		2	7
D	7	2	3	6	
E	5	3	1	0	1

PAGES 76 ET 77

La cryptographie :

Problème n° 1 :

Le message signifiait : « Rien n'est si dangereux qu'un ignorant ami. Mieux vaudrait un sage ennemi. Jean de La Fontaine. »

Il était chiffré grâce à l'alphabet suivant :

Y 10	D 15	I 20	N 25	S 30
Z 11	E 16	J 21	O 26	T 31
A 12	F 17	K 22	P 27	U 32
B 13	G 18	L 23	Q 28	V 33
C 14	H 19	M 24	R 29	W 34
et X 35				

Pour le déchiffrer il fallait imaginer que le chiffre médian de chaque groupe de 5 chiffres était peut-être un attrape-nigaud. (C'était le cas.) Cela pouvait se vérifier rapidement, si tenant compte du texte qui suivait ; « ce message qui est une citation d'auteur... » on faisait un essai en supposant que les deux derniers mots du message étaient : LA FONTAINE. On découvrait alors que pour placer ces 10 lettres dont 2A et 2N, la seule solution possible dans les 35 derniers chiffres du message était de ne pas tenir compte du chiffre central des groupes, car à ce moment l'espacement des deux nombres 12 correspondait à l'espacement des I, et l'espacement des nombres 25 à celui des N. On appliquait alors la méthode des fréquences, où l'on essayait d'appliquer un alphabet normalement ordonné à partir de la lettre A = 12, ce qui donnait le résultat plus rapidement (le Y 10 et le Z 11 n'ayant pas été utilisés.)

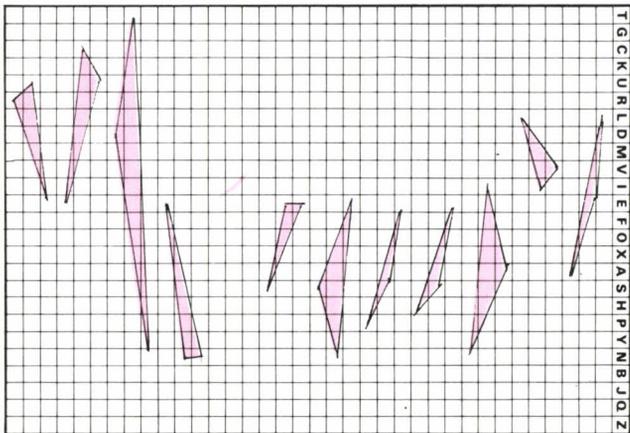
Problème n° 2 :

Le mot-clé, TRIANGLES, permettait de construire un alphabet incohérent :

T	R	I	A	N
G	L	E	S	B
C	D	F	H	J
K	M	O	P	Q
U	V	X	Y	Z

Par relevé vertical, on obtenait la suite de 25 lettres (— W) : T G C K U R L D V I E F O X A S H P Y N B J Q Z .

Cette suite devenait alors les coordonnées horizontales d'un tableau sur lequel s'inscrivait de haut en bas les points correspondant aux lettres successives du texte à chiffrer. En voici le résultat :



Pour déchiffrer le message il fallait appliquer en coordonnées horizontales ou verticales un alphabet quelconque à l'une des

ordonnées. Ce, grâce à un carroyage aisé à faire, puisque le côté d'un carreau devait correspondre à la distance de 2 lettres

Problème n° 3 :

Il s'agit d'un chiffrement par substitution avec un alphabet incohérent dont la clef était : CRYPTO.

De plus, nous avons réservé la lettre E pour marquer l'espace entre les mots y compris l'espace final. Cela donnait donc le tableau de 25 lettres suivant :

C	R	Y	P	T
O	A	B	D	F
G	H	I	J	K
L	M	N	Q	S
U	V	W	X	Z

Par relevé vertical, on obtenait l'alphabet suivant :

Clair :	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
Chiffre :	C	O	G	L	U	P	D	J	Q	X	R	A	
Clair :	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
Chiffre :	H	M	V	T	F	K	S	Z	Y	B	I	N	W

E = espace.
Le décrypteur, qui découvrant 27 E et 18 U dans le texte codé se souviendra de la fréquence de l'espace dans un texte français ; il devra alors considérer le E non pas comme une lettre, mais comme l'espace et pourra obtenir

successives identiques, c'était le cas de deux lettres horizontales (E) et de deux lettres verticales (N).

On obtenait alors une suite de lettres que l'on relevait deux fois : de gauche à droite et de bas en haut ; sachant que les deux messages ainsi recueillis pouvaient se lire chacun dans les deux sens (lecture normale et lecture inversée, commençant par la fin).

Sur chacun de ces messages on appliquait alors la méthode des fréquences qui permettait de trouver rapidement : les 7 lettres E, le 5 N, les 3 S et les 3 I, et par suite les autres lettres grâce au relevé gauche-droite, qui correspondait au relevé haut-bas de la construction. La pensée de Paul Valéry était :

« Les vilaines pensées viennent du cœur. »

relativement vite par la méthode des fréquences (U = E, etc. le texte clair que voici :

« Je le répète encore, l'art égyptien ne doit qu'à lui-même tout ce qu'il a produit de grand, de pur et de beau. Champollion. »

Problème n° 4 :

Si l'on examine attentivement le cryptogramme, on s'aperçoit qu'à deux détails près (et en dépit de la faible longueur du texte : 44 lettres) la loi des fréquences semble valable. Le nombre de E, de I, de R, de N incite à penser qu'il s'agit bien d'une transposition et non d'une substitution. Seuls les 2 Z paraissent un peu étrange, mais c'est peut-être un hasard. En revanche les 3 X terminaux sont tout à fait insolites surtout par leurs positions contiguës !

Si l'on part sur cette hypothèse il s'agit d'une transposition à tableau complet.

Recherchons la longueur de la clef. Elle est un facteur de 44 et peut donc être 2 - 4 - 11 et 22. En essayant d'abord les deux solutions médianes, on n'obtient rien de valable, et avec les deux extrêmes pas plus.

On a peut-être essayé de masquer un autre découpage en rajoutant à la fin du texte un ou des X en temps que lettres nulles, Si nous supprimons un X. Il ne nous reste que 43 lettres. 43 est un nombre premier, donc pas de clef !

Si nous supprimons un autre X, le crypto à 42 lettres et la clef peut être longue de 2, 3, 6, 7, 14 ou 21 lettres. Attaquons par les deux valeurs moyennes. Avec l'une, aucun mot ne se dégage vraiment dans chaque ligne, alors qu'avec l'autre on a :

E	E	N	P	R	Z
C	R	E	U	N	C
C	R	A	L	E	E
E	L	Z	S	S	E
D	V	E	I	L	I
D	A	R	E	N	V
I	U	E	I	C	X

dont les colonnes 4 et 5 semblent

parfaitement valables dans leur accollement.

P	R
U	N
L	E
S	S
I	L
E	N
I	C

De plus, dans la première ligne saute aux yeux le mot : PRE-NEZ. Ce qui indique que la clef est 4 5 1 3 2 6 (correspondant à l'ordre des lettres du mot PRE-NEZ), et révélant du coup le message de Ionesco :

« Prenez un cercle, caressez-le, il deviendra vicieux. »

Problème n° 5 :

« Le surchiffrement consiste à chiffrer une seconde fois un texte déjà chiffré. Le surchiffrement augmente la sécurité et garantit un plus grand secret. »

Il a été chiffré avec l'alphabet incohérent :

Clair :	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
Chiffre :	M	B	H	P	V	O	C	I	Q	W	U	D	
Clair :	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
Chiffre :	J	R	X	L	F	K	S	Y	E	G	N	T	Z

le plus grand choix de jeux électroniques et traditionnels

GAMES

FORUM DES HALLES DE PARIS LES 4 TEMPS - PARVIS DE LA DEFENSE CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
niveau haut tel 773 65 92 niveau bas tel 635 18 81

52

10:22

L'œuf cube

☎ 587.28.83

TOUS LES JEUX

- jeux de tradition
- jeux modernes
- jeux de cartes
- et cartomancie
- jeux de patience
- casse-tête · puzzles
- jeux électroniques
- jack - pots
- slot machines

**COLLECTIONS
et
CURIOSITÉS**

24, RUE LINNE - PARIS 75005

**L'ŒUF CUBE
24, RUE LINNÉ
75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83**

VEND AUSSI PAR CORRESPONDANCE
sur simple appel téléphonique ou par retour du
courrier nous vous indiquons si les titres désirés
sont disponibles, les prix et les frais d'envoi.

Expédition immédiate à réception
de votre chèque ou mandat
NOUVEAUTÉS DU MOIS

VICTORY GAMES	
CIVIL WAR	190 F
GULF STRIKE	270 F
HELL'S HIGHWAY	190 F
AVALON HILL	
CONQUISTADOR	190 F
NAPOLEON AT BAY	210 F
WIZARD	190 F
GAMES WORKSHOP	
FOREST OF DOOM (solo)	25 F
CITADEL OF CHAOS	25 F
RUNEQUEST BOXED	135 F
SOLOQUEST 1	125 F
SOLOQUEST 2	75 F
BORDERLAND	205 F
TROLLPACK	230 F
QUESTWORLD	205 F
THIEVES WORLD	235 F
EXT. 1 - TRAITOR	75 F
EXT. 2 - SPIRIT OF STONES	75 F
EXT. 3 - DARK ASSASSIN	75 F
CALL OF CHTULLU	250 F
EXT. 1 - YOG SOTHOTH	110 F
STARFRONTIERS TSR	135 F
GANGBUSTERS TSR	125 F
JUDGE DREED (FR.)	145 F
RED ARMY	160 F
ACE OF ACES (FR.)	195 F
BOUNTY HUNTER (FR.)	215 F
STAR EXPLORER	160 F
Reuvs spécialisées	
WHITE DWARF	15 F
DRAGON	40 F
BEST OF THE DRAGON VOL. 1	45 F
BEST OF THE DRAGON VOL. 2	45 F
BEST OF THE WHITE DWARF articles	25 F
BEST OF THE WHITE DWARF scénarios	25 F
D et D Basic 7 en Français	135 F

On a réservé le A pour l'espace ; la clef est MOULE.

M	O	U	L	E
B	C	D	F	G
H	I	J	K	N
P	Q	R	S	T
V	W	X	Y	Z

et cette même clef était appliqué au cryto obtenu (cryp. 1) que l'on avait écrit par groupe de 5 lettres, cela donnait le tableau suivant :

M	O	U	L	E
DVASE	KHIQO	OKVJV	RYAHX	RSQSY
VAMAH	IQOOK	VKAER	VASVH	XRPVA
OXQSA	ERAYV	NYVAP	VWMAH	IQOOK
VADVA	SEKHI	QOOKV	JVRYA	MECJV
RYVAD	MASVH	EKQYV	AVYAC	MKMRY
QYAER	ALDES	ACKMR	PASVH	KVYAA
3	4	5	2	1

Comment déchiffrer un tel cryptogramme ? L'application de la règle des fréquences permettrait seulement de découvrir tout de suite que A représentait l'espace et le V la lettre E. Mais ensuite le système des fréquences n'était plus valable étant donné le bouleversement amené par la transposition dans la succession des mots et même à l'intérieur des mots.

Il fallait donc procéder par tâtonnements sur les groupes de lettres. Mais les groupes de lettres étaient de trois ordres : les facteurs premiers et leurs multiples correspondant au nombre de lettres. Ces facteurs étaient 2, 3 et 5 ; leurs multiples, 6, 10 et 15. On voit que les groupes les plus usuels de découpage d'un message étaient 3, 5 et 6. On pouvait donc essayer en partant du nombre médian, quitte ultérieurement à essayer les autres.

Le cryptogramme (cryp. 2) étant présenté sous forme de groupe de 5 lettres, il n'y a donc aucun changement à lui apporter. Et l'on remarque tout de suite une triple répétition : O O. Nous savons qu'il s'agit de 2 F (ce qui évite les essais de C, L, M, N, P, R, S, T, dont nous nous serions vite lassés).

En continuant l'examen nous sommes rapidement en mesure d'affirmer que les répétitions ne portent pas que sur le O et qu'en vérité c'est au moins un groupe HIQOOKV qui se répète quatre fois dans le message ! C'est-à-dire un groupe de sept lettres dont la quatrième et la cinquième sont des F. Les mots français correspondant à ce groupe c'est-à-dire sans répétition d'autres lettres sont peu nombreux : BLUFFER, BOUFFER, BOUFFIR, CHIFFON, CHIFFRE, COFFRET,

COIFFER, COUFFIN, ETOFFER, GOUFFRE, GREFFON, GRIFFES, GRIFFON, SOUFFLE et TRUFFES.

En étudiant cette suite, il paraît évident que le seul mot susceptible d'être répété quatre fois dans un texte aussi bref est « CHIFFRER », car il peut être employé avec ses dérivés : CHIFFREMENT, DECHIFFREMENT, SURCHIFFREMENT, CHIFFRE, etc. Cela nous donne alors sept lettres connues plus « l'espace » à reporter sur les trente groupes de cinq lettres du cryp. 2.

On découvre ainsi que le 2^e groupe de la 1^{re} colonne est RE ? // (? lettre inconnue, / espace) ce qui laisse présager que ce groupe est la fin du dernier mot du clair. Par ailleurs sur la même colonne à la ligne suivante on a E?/? c'est-à-dire un mot de deux lettres commençant par E : soit un N (EN), soit un T (ET), EX étant improbable. Comme cette lettre (Y) est la même que celle qui suit RE et qu'un mot usuel ne peut s'achever par REN, il est certain qu' Y = T.

On applique cette méthode à d'autres lettres isolées ce qui nous permet de trouver que M = A (4^e colonne 3^e ligne en comparant avec le M de la 5^e colonne 1^{re} ligne), que R = N (5^e colonne 2^e ligne, fin de mot en ENT), etc. Mais au bout du compte il restera encore de nombreux fragments du crypto, qui n'auront pas été compris en raison de l'absence de contexte due à la transposition. Il faut alors considérer le Cryp. 2 sans tenir compte des lettres, mais uniquement au niveau des groupes. Représentons-les alphabétiquement pour plus de clarté sous la forme :

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z	a	b	c	d

Nous constatons que les groupes en diagonales PVB et MSY sont liés, ce qui implique les mots SURCHIFFRE et SURCHIFFREMENT. L'introduction des nouvelles lettres découvertes nous fait comprendre que la double continuité diagonale des trois groupes correspond dans la transposition au fait qu'il y avait initialement trois rangées consécutives qui sont devenues trois colonnes consécutives et il devient alors très simple de reconstituer Cryp. 1 :

E	J	O	T	Y
d	D	I	N	S
X	c	A	F	K
P	U	Z	B	G
L	Q	V	a	C
H	M	R	W	b

et le problème est résolu. Cet exemple choisi à dessein avec deux fois CHIFFREMENT, CHIFFRE et CHIFFRER et un mot-clef = MOULE, dont les trois premières lettres se présentent en ordre successif était extrêmement favorable. Mais d'autres cryptogrammes, présentés avec les mêmes données initiales, ne se seraient pas laissés « casser » avec cette relative facilité.

PAGES 78 A 80

Les échecs :

- Diag. 1 :** 1. ... D×h2+! ; 2. R×h2, Th5 mat. (Peresipkin - K., 1971.)
- Diag. 2 :** 1. ... Dç5+ gagne le Cavalier blanc car 2.Df2 aurait pour réplique 2. ... Ch3+. (Chistiakov - K., 1966.)
- Diag. 3 :** 1. ... D×d2! ; 2. D×d2 (2. D×h4?, Dg2 mat) C×f3+ ; 3.Rf2, C×d2 ; 4. Rg3, F×g4 et les noirs restent avec trois pions de plus. (Juhnke - K., 1969.)
- Diag. 4 :** 1. ... Dd2! et, devant parer le mat sur h2, les blancs perdent leur Tour en a5. (Saidy - K., 1972.)
- Diag. 5 :** 1. Tf5! et les blancs gagnent la Dame noire. En effet, si 1. ... e×f5 ; 2. D×f7 mat. (K. - Gik, 1968.)
- Diag. 6 :** 1. ç6! attaquant simultanément le Fou et le Cavalier noirs. 1. ... F×ç6 ; 2. F×ç6, b×ç6 ; 3. T×a4 etc. (K - Konikowsky, 1969.)

Diag. 7 : 1. Tg7! et le mat par 2. Tf3 est imparable.
(K. - Mecking, 1972.)

Diag. 8 : 1. T×ç2, D×ç2 ; 2. g5! Ch5 ; 3. f×g6 et ce pion ne peut être repris sous peine de perdre le Cavalier sur d7.
(K. - Vujakovic, 1968.)

Diag. 9 : 1. ... g5! gagne une pièce : 2. F×g5, C×d2 ; 3. C×d2, Da5!, ou bien 2. Fg3, g4!
(Sangla - K., 1968.)

Diag. 10 : 1. Cg7+!, Re7 (1. ... Rd8 ; 2. C×e6+!, f×e6 ; 3. D×d7 mat) 2. Fç5+!, Rd8 ; 3. C×e6+! gagnant la Dame car si 3. ... f×e6 ; 4. D×d7 mat.
(K. - Uddenfeldt, 1972.)

Diag. 11 : 1. ... Fb3! ; 2. Tal, Cd5! ; 3. Te4 (seule case) Cç3! etc.
(Slujssar - K., 1970.)

Diag. 12 : 1. Ff8! T×f7 (1. ... T×f8 ; 2. T×f8, Tg8 ; 3. T1f7 + et 1. ... Tg8 2. D×h6 mat sont également perdants) 2. D×h6+, Rg8 ; 3. D×g6+! Tg7 (3. ... R×f8 ; 4. D×f7 mat) 4. F×g7, D×g7 ; 5. D×e8+, Rh7 ; 6. Tf7, etc.
(K. - Chabanov, 1970.)

Diag. 13 : 1. ç5+!!, F×ç5 (ou 1. ... R×ç5 ; 2. Ff2+, Rb4 ; 3. Fb6! et la menace 4.a3+, Rç4 ; 5. Ff1 mat ne laisse pas aux

noirs, le temps de défendre leur Tour) 2. Ca4+, Rb5 ; 3. Rb3! (3.b3, Fb4!) Td3+ (forcé) 4. Fç3, T×ç3+ (également forcé au vu de la menace 5. Ff1) 5. C×ç3 et, avec l'avantage de la qualité, Karpov l'emporta facilement.
(K. - Sergievsky, 1970.)

Diag. 14 : 1.e×d6, C×d6 ; 2.C×b4!!, ç×b4 ; 3.F×f5, g×f5 ; 4.ç5 et les blancs restent avec un pion de plus et une position écrasante.
(K. - Jeliandinov, 1970.)

Diag. 15 : 1. ... T8b3! ; 2.T×b3 (ou 2. Td1, Te3! faisant une sorte d'échec et mat à la Dame blanche ! ; ou encore 2 T1f3, Tbl ; 3. Td1, D×d4+!) D×d4+ ; 3. Rh2, T×b3 et un deuxième pion blanc va tomber.
(Dorochkevitch - K., 1970.)

PAGE 81

Le tarot :

Problème n° 1 :

Non, Ouest ne pourra pas prendre le petit de Sud, quelle que soit l'entame qu'il fera, après avoir présenté sa Poignée.

• 1^{er} cas : Ouest entame du 15, du 16 ou du 17 (meilleur jeu).

Sud prend du 18, Est s'excuse (sinon le Petit serait pris), Nord fournit un petit atout. Sud rejoue le Valet de ♦ et continue ♦ si : Ouest n'a pas pris au 1^{er} tour. Ouest ne peut plus prendre le Petit :

— s'il joue 21 et 20, le Petit resté sec en Sud sera pris par le 19 d'Est,

— s'1 joue petit atout, Est prend du 19 et rejoue ♦ pour la coupe du Petit en Sud (si Ouest avait pris le 1^{er} tour de ♦, c'est Nord qui jouera une 2^e fois ♦).

• 2^e cas : Ouest entame un atout compris entre le 3 et le 11. Sud monte à la peinture (10 ou 14) et Est s'excuse.

• 3^e cas : Ouest entame Roi de ♥ puis petit ♥.

La Défense ouvre les ♦.

Le schéma sera le même dans les 2^e et 3^e cas que dans le 1^{er}.

Problème n° 2 :

Nord doit prendre de la Dame de ♥ et Sud doit fournir le Cavalier. Nord rejoue ♦ pour la défausse du 2 de ♥ en Sud et Est doit couper du Petit. Sud fera le reste des levées.

Est ne réalise qu'une levée à 6 points pour un total de 40 et chute de 1 point.

Si Nord n'avait pas mis la Dame de ♥, Est aurait gagné ; en effet, — soit Sud prend (Roi ou Cavalier) et devra rejouer un honneur à ♦ qui sera coupé par Est ; si Sud rejoue le 2 de ♥, Nord sera en main et rejouera ♦ pour la défausse d'un honneur en Sud et la coupe en Est ;

— soit Sud laisse Nord maître en fournissant le 2, mais il devra alors de même défausser un honneur sur la continuation ♦ de Nord.

Problème n° 3 :

1. Avec une telle faiblesse à l'atout, vous ne pouvez pas conserver vos deux longues à ♦ et à ♣.

Il vous faut avoir une reprise de main à ♦.

On pourrait songer à ne pas s'ouvrir de coupe en écartant :

♣ 5 4 3 2

♥ 10 A

(1 point) mais l'affranchissement des ♣ sera extrêmement difficile.

On pourrait écarter également :

♥ 10 A

♣ 5 3 2 A

(2 points)

mais ce serait au risque de ne pou-

UNIQUE!

GENERATION!

- JEUX VIDÉO • MINI ARCADES • CONSOLES DE JEUX
- JEUX DE POCHE (écrans simples, doubles ou triples)
- JEUX DE SOCIÉTÉ ÉLECTRONIQUES (Échecs, Dames, Bridge, Master Mind)
- LOCATION CARTOUCHE DE JEUX VIDÉO

VENEZ DÉCOUVRIR L'UNIVERS DES JEUX ÉLECTRONIQUES!

LE JEU ÉLECTRONIQUE

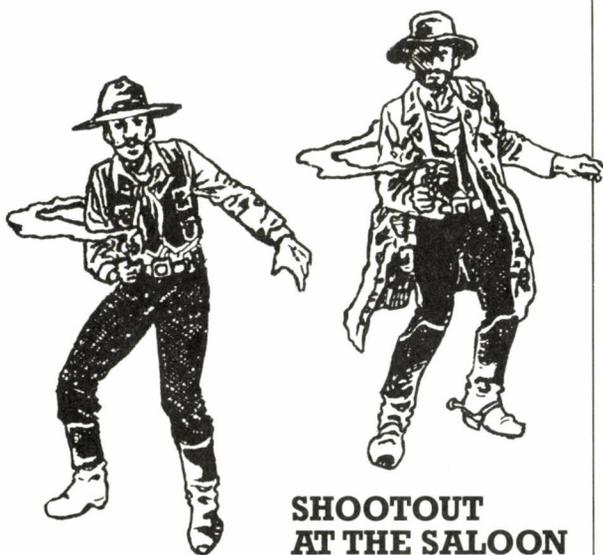
LE JEU ÉLECTRONIQUE
35, rue Saint-Lazare 75009 PARIS tél. : 874.43.20.
(ouvert du mardi matin au samedi soir de 10 h à 19 h).

Offre de catalogue gratuit à :

NOM _____

ADRESSE _____

BOUNTY HUNTER



SHOOTOUT AT THE SALOON

BOUNTY HUNTER est un jeu de simulation sur les temps héroïques du WESTERN. Malfaiteurs et justiciers évoluent dans un saloon et ses environs.

BOUNTY HUNTER est bâti sur le principe d'**ACE OF ACES** : Deux livrets de 289 instantanés très réalistes vous font revivre les grands duels de l'OUEST.

Un jeu rapide à apprendre, plaisant à jouer.

AMIENS - MARTELLE 3 rue des Vergeaux 92 03 76
 AVIGNON - LA DAME DU TRÉFLE 19 bis rue Petite Fusterie 82 62 96
 BORDEAUX - JOKER D'AS 7 rue Maucoudinat 52 33 46
 CAEN - LE FOU DU ROI 100 rue St-Pierre 85 24 51
 CREIL - AU LUTIN BLEU 8 avenue Jules Uhry 455 05 64
 DIJON - L'ILE AU TRÉSOR 5 rue de la Poste 30 51 17
 EVREUX - DROUHET 34 rue du Dr Oursel 39 15 88
 GRASSE - IMAGERIE ET PASSE TEMPS 7 av. Thiers 36 73 36
 GRENOBLE - LE DAMIER 25 bis cours Berriat 87 98 81
 LA ROCHELLE - SACI PRESSE 22 rue de Suède 67 17 86
 LENS - AUX BEAUX JOUETS 50 rue de la Paix 28 31 86
 LYON - A VOUS DE JOUER 30 cours de la Liberté 860 88 49
 MANTES - LA RÉSERVE 29 avenue de la République 094 53 23
 NANTES - STRATÉGIE 18 rue Scribe 73 25 06
 NICE - CONTESSO 41 rue Gioffredo 85 43 10
 ORGEVAL - LE CERCLE Centre Art de Vivre 975 78 00
 PARIS - LUDUS 120 boulevard du Montparnasse 322 82 50
 PARIS - TEMPS LIBRE 22 rue de Sévigné 274 06 31
 PARIS - LIBRAIRIE ST-GERMAIN 140 boulevard St-Germain 326 99 44
 PARIS - JEUX THÈMES 92 rue Monceau 522 50 29
 PARIS - FUTUR 53 avenue de la Grande Armée 501 93 57
 PARIS - GAME'S Forum des Halles 297 42 31
 PARIS - GAME'S Centre Commercial 4 Temps 773 65 92
 PAU - Librairie LAFON 3 rue Henri IV 27 71 40
 REIMS - MICHAUD 2 rue du Cadran St Pierre 40 57 16
 ROUBAIX - TEMPS X rue de la Halle (Face poste) 70 44 80
 STRASBOURG - PHILIBERT 12 rue de la Grange 32 65 35
 TOULON - LE LUTIN 76 cours Lafayette 92 36 88
 TOULOUSE - JEUX DU MONDE Centre Commercial St-Georges 23 73 88
 VELIZY II - GAME'S Centre Commercial 635 18 81

Importé et traduit par :

JEUX ACTUELS

B.P. 534 27005 EVREUX CEDEX
 Tél. : (32) 36.93.54

voir sauver le Petit en cas de partage favorable des atouts en défense (défenseur long à l'atout — 6 —, et court à ♠ — 2 —).

Le meilleur écart consiste à se séparer des six cartes à ♣ (4 points) en espérant ainsi prendre quelques honneurs à la défense (qui sont forcément courts) dans la couleur.

2. Il faut continuer de la Dame de ♠ malgré le risque de coupe en Ouest. En effet, celui-ci a pu vous « bluffer » en fournissant le Cavalier de ♠ second pour vous empêcher de continuer de la Dame. N'oubliez pas que la défense connaît votre Dame de ♠ trouvée au Chien.

Fournir le Cavalier second en défense dès le premier tour est une ruse assez fréquente dans ce cas de la part de joueurs chevronnés.

Vous devez espérer qu'il s'agit de cela, car vous êtes trop court à l'atout pour espérer réaliser votre Dame de ♠ à la fin ; de plus, il vous est nécessaire de trouver une bonne répartition 3-3-2 des ♠ en défense.

Certains joueurs fournissent même généralement un Cavalier ou un Valet second sur l'entame du Roi du déclarant, sans savoir si celui-ci détient ou non la Dame. Cette manière de jouer systématique est à notre sens critiquable car, d'une part la Dame peut être en défense, et d'autre part, il peut y avoir un singleton en défense. En probabilité, avec Roi-Dame sixième, une fois réalisé le Roi, la Dame a un peu plus d'une chance sur deux de ne pas être coupée.

Cotation :

de 10 à 14 points : vous êtes un partenaire recherché...

de 5 à 9 points : vous êtes un partenaire accepté...

de 0 à 4 points : vous êtes un adversaire recherché !

PAGES 83 ET 84

Le Scrabble :

Les « anagrammes » :

CLAPETS + E = CAPELETS
 CLAPETS + N = SCALPENT
 CLAPETS + R = SPECTRAL
 CLAPETS + O = CLAPOTES,
 PELOTAS ou PACTOLES.
 CLAPETS + U = CAPULETS,
 PULTACES, PECULATS, SPE-
 CULAT, TAPECULS.
 CLAPETS + A = PLACATES
 CLAPETS + I = ECLIPSAT

PLACENT + P = CLAPPENT
 PLACENT + A = CAPELANT
 PLACENTA.

PLACENT + U = CENTUPLA
 PLACENT + S = SCALPENT
 PLACENT + E = PENTACLE

Les solitaires :

1. CAPI(T)AN
2. A(V)ANCAI
3. B(R)OCOLI
4. GE(R)ONTE
5. GA(Z)ODUC
6. BIVOUA(C)
7. FU(R)IOSO
8. BENZ(Y)LE
9. AIKI(D)OS
10. ENN(U)YAT

Le deuxième coup :

1. CAHUTES, 3G, 94 pts.
2. NOVEM(B)RE, 5E, 94 pts.
3. CAUTELES, H1, 30 pts.
4. ECLAIRCI, 6F, 66 pts.
5. TELESCOPIONS, H4, 101 pts.
6. NIRVA(N)AS, 8A, 92 pts.
7. VIOLENCE, 5D, 102 pts.
8. (S)CHERZO, 5E, 60 pts.
9. PIQURES, 3B, 90 pts.
10. CARRIC(K)S, 8A, 86 pts (TRIC(T)RAC, 4H, 78 pts !).

Les Benjamins :

- Avec HARAS, on peut faire : SIKHARAS.
- Avec GATIONS, on peut faire : PURGATIONS.
- Avec CERISES, on peut faire : CANCERISES, MERCERISES.
- Avec CHERIE, on peut faire : BOUCHERIE ; CLICHERIE ; COUCHERIE ; FLACHERIE ; GAUCHERIE ; LOUCHERIE ; PORCHERIE ; TRICHERIE ; VAUCHERIE.

PAGES 84 ET 85

Le bridge :

Problème n° 1 :

Nord veut jouer 7 ♠ si Sud possède la Dame de ♣. Il faut déclarer 6 ♣ « Joséphine », car 5 SA est un appel aux Rois après 4 SA (3 pts).

Problème n° 2 :

Il faut entamer le 2 de ♦ en espérant qu'Est est singleton (2 pts).

Problème n° 3 :

♠ V 8 4 2	♠ R 9 6 3
♥ A R 7 4	♥ D 10 6
♦ D 3 2	♦ R V 7 6
♣ 9 7	♣ 4 3

♠ 7	♠ R 9 6 3
♥ V 9 5 2	♥ D 10 6
♦ 10 9 8 5	♦ R V 7 6
♣ R 10 6 5	♣ 4 3

♠ A D 10 5
♥ 8 3
♦ A 4
♣ A D V 8 2

Prendre l'entame avec l'As ♠, remonter au mort par le Roi de ♥ et présenter le Valet de ♠, Est couvre et Sud fait la levée de l'As. Il faut garder précieusement l'arrêt de l'As de ♥ et renoncer à l'impasse ♣. Tirer l'As ♣ et présenter la Dame ♣, Ouest prend du Roi et contre-attaque du 9 ♠, Sud coupe le troisième tour de ♠. Sud présente le 2 ♣ et Nord coupe. Est ne peut rien, qu'il surcoupe ou non, car on a établi les ♣, gardé le contrôle des ♥ et des ♦ au mort et préservé les communications Nord-Sud grâce à l'atout. (Il était primordial de ne tirer qu'un seul coup d'atout au début du coup.) (4 pts).

Problème n° 4 :

♠ 6 4 3
♥ R 6 4
♦ A R V 8 7
♣ D 5

♠ A R D 9 8 ♠ 10 7 5
♥ V 9 5 3 ♥ 2
♦ 7 3 ♦ 9 6 2
♣ R 9 ♣ 10 8 7 6 3 2

♠ V 2
♥ A D 10 8 7
♦ D 10 5
♣ A V 4

Ouest entame A, R et D de ♠, Sud coupe le troisième tour. Tirer As et Dame de ♥, puis tous les ♦. Ouest peut couper quand il veut mais on aura la remontée au Roi de ♥ en enlevant le dernier atout d'Ouest (2 pts).

Problème n° 5 :

♠ R D 10 5
♥ R 3
♦ A 10 7
♣ D V 8 5

♠ A 6 2 ♠ 9 7 4
♥ A V 9 8 2 ♥ 6 5
♦ V 8 3 ♦ 9 6 5 4 2
♣ A 7 ♣ 6 3 2

Entame 8 ♥.
L'ouverture d'Ouest le marque avec tous les points restants. Si vous laissez courrir l'entame vers votre dix, vous gagnerez une levée, mais chuterez votre contrat (il s'agit d'un cadeau empoisonné).
Il faut prendre l'entame avec le

Roi ♥ du mort et l'on a tout le temps d'affranchir les ♠ et les ♣ puisque c'est Ouest flanc non dangereux qui prend la main (une contre-attaque ♥ de sa part nous garantit deux levées) (2 pts).

Problème n° 6 :

♠ V 5 3
♥ A D 10 7 4 3
♦ V 4
♣ A 2

♠ D 9 8 6 2 ♠ 10 7
♥ 6 5 ♥ V 9 8 2
♦ 10 9 8 7 3 ♦ R 6 2
♣ 10 ♣ V 9 8 6

♠ A R 4
♥ R
♦ A D 5
♣ R D 7 5 4 3

a. En match par paires : nul doute qu'avec une main pareille de nombreuses paires joueront 7 SA. Votre seule chance de transformer votre mauvaise note en Top est d'espérer les ♥ et les ♣ mal partagés et de jouer en conséquence. Après avoir pris l'entame avec la Dame de ♦ et débloqué le Roi de ♥ il faut donner un coup à blanc à ♣. On assure ainsi 12 levées (4 pts).
b. En match par quatre : vous

devez jouer exactement de la même manière, mais pour une toute autre raison : en mach par quatre la levée supplémentaire n'a que peu d'importance, par contre assurer son contrat est primordial.

Problème n° 7 :

♠ A
♥ A 7 5 3
♦ R V 5 4 3
♣ 9 6 4

♠ V 9 7 2 ♠ 10 8 5 4
♥ 10 ♥ R D 9 8 2
♦ D 10 8 7 ♦ 9
♣ D V 10 8 ♣ R 7 2

♠ R D 6 3
♥ V 6 4
♦ A 6 2
♣ A 5 3

Entame Dame de ♣.
Sud laisse passer l'entame de la Dame ♣ contre 3 SA.
Ouest continue du 8 ♣ pour le Roi d'Est. Vous décidez de prendre avec l'As de ♣ pour ne pas courrir le risque d'une contre-attaque ♥. Est n'a pas débloqué le Roi de ♣ à la première levée ce qui rend plus que probable un gisement 4-3. Sud n'a besoin que de quatre levées à ♦ pour assurer

1 an = 84^F

Tarif France et Z.F. - 6 numéros par an.

Abonnez vous à jeux & stratégie

le magazine des jeux de réflexion

- **BENELUX 600 FB.**
JOURNAL LA MEUSE 8-12 bd de la Sauvenière
4000 LIEGE - BELGIQUE
CCP 000-0028376-52 PIM - Services Liège
- **CANADA et USA 24 \$ Can.**
PERIODICA Inc. C.P. 220 Ville Mont Royal
P.Q. CANADA H3P 3C4.
- **SUISSE 36 FS.**
NAVILLE et Cie 5-7 rue Levrier
1211 GENEVE 1 - SUISSE
- **AUTRES PAYS 100 F.**
Commande à adresser directement à Jeux & Stratégie.

Recommandé et par avion : nous consulter.

bulletin d'abonnement
à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
Jeux & Stratégie, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS

• à compter du n° veuillez m'abonner pour 1 an.

nom

prénom

n° rue

code postal ville

âge et profession (facultatif)

• ci-joint mon règlement de f par :
 chèque bancaire, chèque postal,
 mandat-lettre, établi à l'ordre de Jeux & Stratégie.
 étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

JS21



RELAIS BOUTIQUES JEUX DESCARTES

RÉGION PARISIENNE

PARIS 75005 - BOUTIQUE PILOTE - 40, rue des Ecoles - Tél. : 326.79.83. — **PARIS 75008** - NUGGETS 30 - Avenue Georges-V - Tél. : 723.87.11. — **PARIS 75008** - AU NAIN BLEU - 406-410, rue Saint-Honoré - Tél. : 260.39.01. — **PARIS 75012** - ATOUT-COEUR - 24, rue Taine - Tél. : 344.56.04. — **PARIS 75014** - LUDUS - 120 bis, boulevard Montparnasse - Tél. : 322.82.50. — **PARIS 75017** - L'INFINITUDE - 124, rue Tocqueville - Tél. : 763.97.41. — **ENGHEM-LES-BAINS** - INTERJEUX - Relais Jeux Descartes 12, Résidence du Lac (face au casino) — **IVRY** - ECOUTEZ VOIR - Le Jeu - La Fête - Centre commercial Jeanne-Hachette - Tél. : (1) 672.81.78. — **LA VARENNE-ST-HILAIRE 94210** - L'ELECTIQUE - Galerie St-Hilaire - 93, avenue du Bac - Tél. : 283.52.23. — **St-CYR-L'ECOLE 78210** - IMAGINE LOISIRS S.A.R.L. - 1, rue Victor-Hugo - Tél. : 045.07.58.

PROVINCE

ANNECY 74000 - NEURONES - rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac — **ANGERS 49000** - LA BOUTIQUE LUDIQUE - 12, rue Bressigny - Tél. : (41) 87.41.85. — **BETHUNE 62400** - BONINI JEUX ET JOUETS - 107, rue Sadi-Carnot - Tél. : 16 (21) 25.22.28. — **BIARRITZ 64200** - BACKGAMMON - 1 rue Victor-Hugo - Tél. : (59) 24.00.34. — **BORDEAUX 33000** - JOCKER D'AS - 7, rue Maucoudinat - Tél. : (56) 52.33.46. — **BOURGES** - MERCREDI - 22, rue d'Auron - Tél. : (48) 24.49.90. — **CAEN 14000** - PLAY TIME - 31, rue de Vaucelles - Tél. : (31) 82.69.42. — **CANES 06400** - LE LUTIN BLEU - 13, rue Jean-de-Riouffe - Tél. : (93) 39.51.22. — **CHAMALLIERES 63400** - PIROUETTE - Carrefour Europe - Avenue de Royat - Tél. : (73) 36.20.99. — **CHARTRES 28000** - CHARTRES FESTIVITES - Centre commercial du Grand Faubourg - Tél. : (37) 21.80.54. — **CLERMONT-FERRAND 63000** - LA FARANDOLE - 14 bis, place Gaillard - Tél. : (73) 37.12.58. — **DIJON 21000** - REFLEXION - 19, rue de la Chaudronnerie - Tél. : (80) 67.14.43. — **GRENOBLE 38000** - LE DAMIER - 25 bis, cours Berriat - Tél (76) 87.93.81 — **LA ROCHE-SUR-YON 85000** - AMBIANCE - Centre commercial « Les Halles » - 18, rue de la Poissonnerie - Tél. : (51) 37.08.02. — **LA ROCHELLE 17000** - SACI PRESSE - Cité commerciale, rue de Suède - Tél. : (46) 67.17.86. — **LE HAVRE 76600** - PILOUFACE - 35, place des Halles-Centrales - Tél. : (35) 22.45.87. — **LE MANS 72000** - JEUX ET LOISIRS - 29-31, rue Gambetta - Tél. : (43) 28.47.68. — **LILLE 59002** - LE FURET DU NORD - 15, place du Général-de-Gaulle - Tél. : (20) 93.75.71. — **LIMOGES 87000** - LIBRAIRIE DU CONSULAT - 27, rue du Consulat - Tél. : (55) 34.14.35. — **LORIENT 56100** - LOISIRS 2000 - 25, rue des Fontaines - Tél. : (97) 64.36.22. — **LYON 69002** - JEUX DESCARTES - 13, rue des Remparts-d'Ainay - Tél. : (78) 37.75.94. — **MARSEILLE 13001** - AU VALET DE CARREAU - 6, rue du Jeune-Anacharsis - Tél. : (91) 54.02.14. — **MENDE 48000** - TEMPS LIBRE - 2, rue du Soubeyran - Tél. : (66) 65.04.24. — **METZ 57000** - TOP JOYS, 1, avenue Ney - Parking souterrain - Tél. : (87) 75.10.95. — **MONTPELLIER 34000** - LE CERF BLANC - 2, rue Chrestien - Tél. : (67) 66.28.95 — **MULHOUSE 68100** - ALSATIA UNION - 4, place de la Réunion - Tél. : (89) 45.21.53. — **NANCY 54000** - JEUX JOHN - 7, rue Stanislas - Tél. : (8) 332.17.50. — **NANTES 44000** - MULTILUD - 14, rue J.-J. Rousseau - Tél. : (40) 73.00.25. — **NEVERS 58000** - DNL LA COCARDE - 49, rue du 14 Juillet - Tél. : (86) 57.36.24. — **NICE 06000** - JEUX ET REFLEXION - 16 avenue V.-Hugo - Tél. : (93) 87.19.70. — **ORLEANS 45000** - EUREKA - Galerie du Châtelet - Tél. : (38) 53.23.62. — **PAU 64000** - LIBRAIRIE LAFON - 3, rue Henri-IV - Tél. : (59) 27.71.40. — **POITIERS 86000** - OUEST LOISIRS - 26, rue Magenta - Tél. : (49) 41.25.88. — **REIMS 51100** - PASS'TEMPS - 26, rue de l'Étape. — **RENNES 35000** - ORDIFACE - 3, rue Saint-Mélaine - Tél. : (99) 30.13.10. — **RODEZ 12000** - LOISIRS - 20, rue Neuve - Tél. : (65) 42.53.00. — **ROUEN 76000** - ECHÉ ET MAT - 9, rue Rollon, angle rue Ecuycière - Tél. : (35) 71.04.72. — **SAINT-NAZAIRE 44600** - MULTILUD - 16, rue de la Paix - Tél. : (40) 22.58.64. — **STRASBOURG 67000** - ALSATIA UNION - 31, place de la Cathédrale - Tél. : (88) 32.13.93. — **TOULON 83200** - LE MANILLON - 5, rue Pierre-Cornéille - Tél. : (94) 62.14.45. — **TOULOUSE 31400** - RELAIS JEUX DESCARTES - 14-16, rue Fonvielle - Tél. : (61) 23.73.88 — **TOURS 37000** - POKER D'AS - 6, place de la Résistance - Tél. : (47) 66.60.36. — **TROYES 10000** - PASS'TEMPS - 38 ter, avenue Pierre-Brossolette - Tél. : (25) 72.18.48. — **VALENCIENNES 59300** - Récréation - 94, rue de Lille - Tél. : (27) 30.20.04. — **VICHY 03200** - AU KHEDIVE - 36, rue G.-Clemenceau - Tél. : (70) 98.48.21.

BELGIQUE

ANTWERPEN 2000 - VERSHOOTEN HERMAN - Eiermarkt 14 — **ANTWERPEN 2000** - VERSHOOTEN HERMAN - Kammenstraat 46 - Tél. : (03) 232.66.22. — **BRUXELLES 1080** - SERNEELS - 28, avenue de la Toison d'Or - Tél. : (02) 511.66.53. — **BRUXELLES 1000** - TRIC-TRAC - 81, rue du Marché aux Herbes - Tél. : (02) 513.00.62. — **BRUXELLES 1070** - CHRISTIAENSEN - 3155 Dupuislaan, Westerland shopping center - Tél. : (02) 523.84.73. — **GENT** - CHRISTIAENSEN - Brabanters Dam, 5 - Tél. : (091) 513.00.62. — **HASSELT 3500** - CHRISTIAENSEN - Maastriesterstrat, 11 - Tél. : (011) 22.21.78. — **KNOCKE 83000** - LA LUDOTHEQUE P.V.B.A. Zeedijk Het-Zoute 753 - Tél. : (050) 60.50.27. — **LEUVEN 3000** - CHRISTIAENSEN - Dietsestraat 115 - Tél. : (016) 23.98.08. — **LIEGE 4000** - LIBRAIRIE HALBART - Rue des Carmes, 7, 9, 9A - Tél. : (041) 23.21.25 — **MECHELEN 2800** - LUDIC PVBA - Shopping Center — **MONS 7000** - MAISON BRIQUET - Passage du Centre - Tél. : 065.33.52.95. — **NAMUR 5000** - LA HOTTE - 23, rue de la Croix - Tél. : 081.71.42.57. — **TOURNAI 7500** - LOGIC - 3, rue Tête d'Argent - Tél. en cours. — **WAVRE 1300** - MICRODYLE sprl - 29, rue de Namur - Tél. : (010) 41.10.27.

son contrat, mais il y a un problème de communications. L'As de ♦ est une entrée vitale dans la main cachée. Vous débloquez les ♦ en tirant l'As et vous donnez un coup à blanc à ♦. Ouest surprend le 9 ♦ de son partenaire mais ne peut plus encaisser d'autres hormis ses deux levées à ♦ (5 pts).

Problème n° 8 :

♦ 9 6 5 2
♥ A
♦ D V 3
♣ A R V 6 4

♦ 10 8 7 3 ♦ D
♥ D 9 5 2 ♥ R V 8 7 4
♦ R 7 2 ♦ 10 9 8 6
♣ 9 7 ♣ 8 3 2

♦ A R V 4
♥ 10 6 3
♦ A 5 4
♣ D10 5

Ouest entame le 2 de ♥ contre 6 ♦, vous prenez au mort et jouez le 2 ♦. Est fournit la Dame de ♦.

Votre attention doit être attirée par cette carte anormale et vous devez vous prémunir contre des atouts 4-1. Vous devez essayer de couper deux ♥ au mort. Vous laissez Est maître avec la Dame de ♦ et prenez le retour ♦ (meilleure défense) avec votre As. Vous coupez un ♥ et revenez en main grâce à l'As de ♣ et vous rejouez ♥ coupé au mort. Il ne vous reste plus qu'à revenir dans votre main à ♣ et purger les atouts (5 pts).

Problème n° 9 :

♦ —
♥ D 9 7 5 2
♦ A R 10 5
♣ 7 5 4 2

♦ 6 5 4 3 ♦ 8 2
♥ R V 8 6 4 3 ♥ A 10
♦ 8 4 ♦ D V 9 7 2
♣ V ♣ A D 10 9

♦ A R D V 10 9 7
♥ —
♦ 6 3
♣ R 8 6 3

Ouest entame le V de ♣ pris par l'As d'Est qui rejoue la D de ♣. Le Valet de ♣ est vraisemblablement un singleton et l'on n'a rien à gagner en couvrant la Dame. Est continue ♣ couvert par le Roi et coupé en Ouest (Si Ouest était doubleton on ne peut perdre que deux ♣ et une coupe). Quand Sud récupère la main ; il tire cinq coups d'atout pour arriver à la position suivante :

♦ —
♥ D
♦ A R 10
♦ —

♦ —
♥ R V
♦ 8 4
♦ —

♦ —
♥ 9
♦ —
♦ 6 3
♣ 8

Sur le dernier atout, le mort jette la D de ♥ et Est est squeeze ♦-♣. (7 pts).

Problème n° 10 :

♦ A R 5 3
♥ A 2
♦ A 7 4
♣ A R 5 4

♦ V 9 6 2 ♦ D 10 7
♥ 8 4 3 ♥ R 7 5
♦ D 10 ♦ R V 9 6
♣ D 10 8 6 ♣ V 9 2

♦ 8 4
♥ D V 10 9 6
♦ 8 5 3 2
♣ 7 3

Entame 4 ♥.

Prendre l'entame de l'As ♥, vous comptez 9 levées, la dixième peut provenir d'un partage 3-3, des ♦, mais ce n'est pas conforme aux probabilités. Il faut espérer qu'Est possède le Roi de ♥ et tenter de réaliser cinq levées d'atout. Tirez As et Roi de ♣ et coupez un ♣. Est défausse un ♦. On remonte au mort par le Roi de ♣ et l'on coupe un ♣. On remonte au mort par l'As de ♦ pour arriver à la situation suivante :

♦ 5
♥ 2
♦ 7 4
♦ —

♦ V
♥ 8 3
♦ D
♦ —

♦ —
♥ D
♦ 8 5 3
♣ —

Il ne reste plus qu'à présenter le 5 de ♣ pour réaliser la Dame de ♥ « en passant ». (4 pts).

Barème :

De 42 à 36 points : Vous êtes un expert.
De 35 à 29 points : Très bon joueur.
De 28 à 22 points : Bon score. Bravo.
De 21 à 15 points : Résultat moyen ; persévérez.
De 14 à 8 points : Vous pouvez faire mieux.
De 7 à 0 points : Vous devriez prendre des cours sérieux.

Les dames :

Diag. 1 : 40-35!(25-30 A) 34×25 (2-7) 25-20! B (24×15) 39-34 (15-20) 33-29! (21-27) 29×9 (27×38) 37-32 (38×18) 9-4 (B+).
(Kaplan-Autar, 1^{re} ronde.)

A. 1. sur (2-8) ou (2-7) les blancs placent le gambit Dussault connu par 35-30! (24×35) 33-29! Une attaque du centre des noirs décisive (B+).

2. (23-29) 34×14 (13-18) 22×13 (2-8) 13×2 (21-27) 32×21 (16×27) 2×30 (25×43) 14-10 (43-49) [(43-48) 10-4 (48×31) 28-22 (27×18) 4×36 ; (27-32) 37-31 (26×37) 10-5 (32×23) 5×49] 10-4 (B+) par supériorité numérique.

B : un contre-gambit suivi d'une attaque décisive du centre noir.

Diag. 2 : (22-28) 31×33 (13-19) 24×22 (17×50) 37-32 (50-17) 32-27 (11-16) 30-25 (17-11) 41-37 (12-17) (N+)].
(Verpoest - Bastiannet, 5^e ronde.)

Diag. 3 : 27-22 (18×27) 34-30 (25×34) 40×18 (13×22) 33-29 (24×33) 39×26 (B+1) et gain du noir 27 après des attaques à 32 ou à 31.
(Bastiannet-França, 6^e ronde.)

Diag. 4 : (31-36!) 33-28 A (22×33) 38-32 B (33-38) C 42×33 (14-19) 24×22 (21-27) 22×31 D (36×49) et les blancs ont abandonné après quelques coups inutiles.
(Traoré-Guinard, 1^{re} ronde.)

A : rien de meilleur car les blancs doivent tenir compte de (18-23) 29×27 (21×41) 42-37 (41×32) 38×27 (26-31) 27-22 (31-37) (N+) Et sur : 1. 37-32 (14-19) 24×13 (22-27) 13×31 (26×37) (N+); 2. 38-32 (14-19) 24×13 22-27 (13×31) 36×49 (N+); 3. 43-39 (18-23) 29×27 (21×34) (N+).

B : sur 37-32 (21-27) 32×21 (16×27) les blancs doivent sacrifier un deuxième pion.

C : une petite combinaison qui gagne facilement.

D : 32×21(16×48) (N+).

Diag. 5 : 34-29 et les noirs abandonnent car suivait (48×13) 23-19 (13×11) 6×4 (35-40) 4-22 (40-45) 22-50 B+ par blocage de la dernière pièce noire restante.
(Guinard-Verpoest, 2^e ronde.)

Diag. 6 : 33-28 et les noirs abandonnent.
Voyons pourquoi : (13-18) A 23×12 (17×8) 28-23! (8-12) B 39-33 (21-27) 33-28 (27-31) C 28-22 (31-37) 22-18 (12-17) 18-13 (17-22) 13-8 (22-27) 8-3 (27-32) ou (27-31) 3-26 (B+).

A : sur (21-27) ou (21-26) 23-19!

(13-18) 28-23 (18-22) 23-18 (22×13) 19×8 (B+).

B : 1. (8-13) 47-42 (21-27) 42-37 (13-19) 23×14 (20×9) 29-23 (9-14) 39-34 (14-20) 24-19 (B+); 2. (21-27) 23-18!(27-32) 47-42 (B+).
C. (12-17) 23-19 (27-31) 19-13 (B+).
(Guinard-Autar, 4^e ronde.)

Diag. 7 : (23-29!) et les blancs abandonnent car suivait : 34×23 [sur 32×23 (29×49) (N+)] (13-18!) 23×12 (19-24!) 32×23 (24-30) 25×34 (21-27) 31×22 (11-17) 12×21 [22×11 (16×49) (N+)] 16×49 (N+).
(França-N'Diaye, 5^e ronde.)

Diag. 8 : (25-30) 34×25 (3-9) 45×34 (9-13) 19×17 (11×42) 39-33 (42-47) 43-38 (47-41) 37×46 (26×30) 25×34 (21×43) 48×39 (N+).
Da Silva - N'Diaye, 7^e ronde.)

Diag. 9 : (17-22) 28×17 (14-20) 15×24 (13-19) 24×22 (8-13) 17×19 (26×48) (N+).
(Traoré-Autar, 6^e ronde.)

Diag. 10 : (17-22!) 28×17 (11×22) et les blancs abandonnent, car sur : 1. 32-27 (22-28) 23×32 (18-22) 27×18 (12×45) (N+1); 2. 31-27 (22×31) 36×27 (18-22) 27×18 (14-19) 23×14 (12×45) suivi de (10×19) (N+2); 3. 39-33 (22-28) 33×13 (8×26) (N+2); 4. sur les autres coups, « l'entrée en lunette » (22-28) gagne le pion.
(França-Autar, 13^e ronde.)

PAGE 89

Le backgammon :

Diag. 1 : les comptes de course sont respectivement de 47 et 39 pour Noir et Blanc. Bien que cela manque de précision, on peut considérer que cinq points d'avance à la course, quand on est à 40, constituent un seuil à partir duquel on peut doubler l'adversaire.

Quant à Noir, huit points constituent le retard limite au-delà duquel il convient de refuser le double. Donc Noir peut accepter le double ; et le refuser n'est pas une erreur. On est à la limite.

Diag. 2 : Blanc doit forcer le contact et jouer Barre - N5 et B6 - B5. Jouer autrement laisse une trop belle opportunité à Noir d'acheminer le pion de B11 et de se déployer dans son jan extérieur.

Outre de mettre le jan extérieur noir à portée de frappe directe du pion en B5 (dissuasif de ce fait le déploiement de pions à découvert), la solution proposée peut déboucher sur l'établissement du



Vous êtes passionné de wargames ou de jeux de rôle, vous aimez jouer avec des figurines ou avec un micro-ordinateur.

Alors CASUS BELLI est votre magazine.

Dans chaque numéro de CASUS BELLI vous trouverez des analyses, des descriptifs, des aides aux jeux mais aussi des scénarios originaux et des jeux totalement inédits.

Et bien sûr dans CASUS BELLI, toute l'actualité des clubs, les manifestations et les nouveautés.

CASUS BELLI

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et adresser paiement joint à CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

• Veuillez m'abonner à CASUS BELLI

pour 1 AN 6 numéros : 60 F (ETRANGER 78 F)



NOM
Prénom
N° Rue
Code postal Ville
Ci-joint mon règlement à l'ordre de CASUS BELLI par chèque bancaire chèque postal mandat-lettre.

Vous jouez aux échecs ?

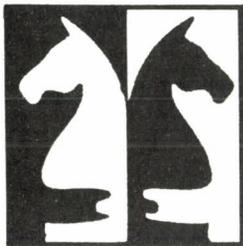
Vous souhaitez vous initier ou vous perfectionner ?

Vous avez besoin d'un jeu, d'une pendule ?

Vous n'avez pas de partenaire et aimeriez vous procurer un jeu électronique ?

Vous avez un cadeau à faire de belle qualité ?

Une Seule adresse



Librairie Saint-Germain

140 bd St Germain
75006 Paris

*Écrivez-nous
Téléphonez-nous*

326.99.24
325.15.78

Profitez de notre service de vente par correspondance

*Mieux encore
Rendez-nous visite !*

Vous serez surpris : deux étages de livres français et étrangers, de jeux, de machines électroniques

et des jeux de stratégie

point N5, dont il n'est jamais superflu de répéter l'importance.

Diag. 3 : Il est assez naturel de jouer N10 → B5, parce que c'est constructif et que ça ne laisse pas le pion isolé. Si Noir vient à jeter 6-1 et joue, comme il le doit, B1 → B8, Blanc n'a que onze chances sur 36 de le frapper en B8. Au lieu de cela, si Blanc joue B9 → B3 et N10 → B11, ce sera 20 chances sur 36. Quant à l'aspect constructif, c'est assez comparable. Donc B9 → B3 et N10 → B11.

Diag. 4 : solution 1 = N12 → B11 et B6 → B5 ; solution 2 = N12 → B10

La solution 1 s'impose nettement. Elle réalise la duplication de 6-4 chez Noir. En effet, il faudra à Noir le même 6-4 pour frapper en B11 ou pour établir le point N7. Alors qu'en jouant la solution 2, on accorde un excellent 6-3, en plus du 6-4.

Blanc exerce un meilleur contrôle du jan extérieur. Si Noir décide d'avancer en B10 avec 6-3, Blanc a 2 frappes directes (3 et 1). Si Noir décide d'avancer en B9 avec 6-2, Blanc a 23 chances sur 36 de frapper contre 21 avec la solution 2.

Diag. 5 : solution 1 : B8 → B1* ; solution 2 : B9 → B5 et B8 → B5 Il ne faut pas hésiter à établir le point 5, car :

- si Noir ne jette pas de 6, il va probablement détruire son jan intérieur. Blanc est désormais dans une position avantageuse.

- si Noir jette un 6. Blanc a une case pour rentrer. Il reste encore 2 points noirs à passer (faire un 2 et deux 6). Blanc peut balayer complètement son jan intérieur puisque Noir a éparpillé ses pions. Seuls 6-6 et 6-2 constituent un dé correct pour Noir, sans pour autant le placer dans une position de favori.

Frapper le pion en B1 laisse par contre trop de chance à Noir de maintenir la force de son jan intérieur et conduit à une mauvaise distribution des pions blancs.

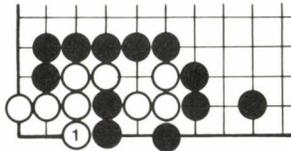
Diag. 6 : contrairement au problème précédent, Blanc peut jouer B9 → B2 et laisser Noir jouer. Que peut-il alors se passer ?

- le pion arrière noir est avancé. Blanc peut alors jouer derrière lui ;
- Noir avance un ou les deux pions de B3. Cela accroît également la sécurité de Blanc ;
- Noir détruit son jan intérieur. Dans tous les cas Blanc a gagné en sécurité. Jouez B9 → B5 et B8 → B5 est

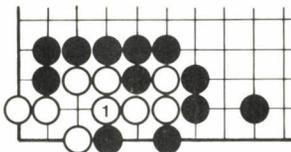
également convenable, bien qu'on autorise Noir à jouer des 5 sans détruire son jan intérieur.

PAGE 92

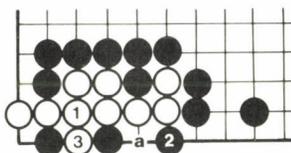
Le go :



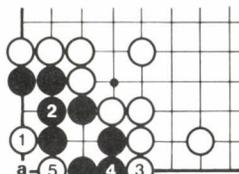
Diag. 1 : le coup 1 assure la capture de deux pierres noires au coup suivant, et la vie.



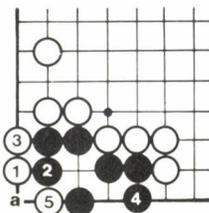
Diag. 2 : le coup 1 assure la capture d'une pierre noire au coup suivant, et la vie.



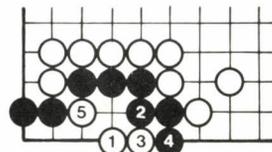
Diag. 3 : si blanc 2, noir 1 et il y a Ko. Si blanc a, noir 3 et blanc est mort. La connexion en 1 est le bon coup ; ensuite, il faut descendre en 3 (toujours pas a, sinon noir joue 3). Le coup 3 assure la capture d'une pierre noire au coup prochain en a et la vie.



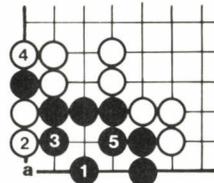
Diag. 4 : le coup 1 menace 2, 3 force 4 et avec 5 le Ko est lancé (noir prend en a).



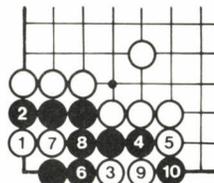
Diag. 5 : si au coup 1, noir répond en 3, blanc 2. Après 5, le Ko est lancé (noir prend en a).



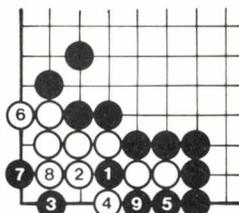
Diag. 6 : 1 est le point vital. Après 5, le noir ne peut pas capturer les pierres blanches.



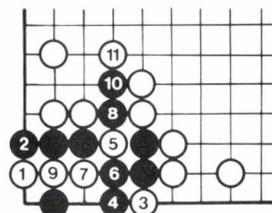
Diag. 7 : si le blanc joue 4 en 5, noir en a vit.



Diag. 8 : 11 en 9. 1 et 3 est la bonne combinaison et dans le bon ordre (si le blanc commence par 3, noir joue 4, blanc 1, noir 7). 9 est le coup assassin. Le noir prend, mais le blanc rejoue 11 en 9 et détruit l'œil.



Diag. 9 : le sacrifice en 1 suivi du placement en 3 est la bonne combinaison. La suite est de la routine.



Diag. 10 : point vital en 1, puis Hane en 3. 4 est la seule chance du noir et le blanc ne doit pas tomber dans le piège et couper en 6 (noir répond 5 et vit). Après 11, le noir ne peut pas briser le bloc.

**VENDU
SANS ORDONNANCE**



VITAMINES POUR L'ESPRIT.

Voici des vitamines très efficaces pour délasser et stimuler les esprits.

Master Mind : une combinaison de couleurs à trouver en un minimum de coups pour exercer votre esprit de déduction.

Du jeu de poche pour s'entraîner en douce, au Master Mind électronique pour se



mesurer aux autres (jusqu'à 4 joueurs en même temps), Master Mind existe en 6 versions pour graduer votre posologie en fonction de vos besoins personnels.

MASTER MIND





TI 99/4A. L'ORDINATEUR FAMILIAL. C'EST FACILE, BRANCHEZ-LE, BRANCHEZ-VOUS.

Branchez l'Ordinateur Familial de Texas Instruments sur votre téléviseur.* Enfichez le module du programme de votre choix, c'est tout. L'Ordinateur Familial est prêt à dialoguer avec vous. Education, gestion, loisirs. C'est dire à quel point les possibilités du TI 99/4A sont étendues. Il aide l'enfant à apprendre, à se détendre. Il aide son papa ou sa maman à découvrir l'informatique, ou à gérer facilement la maison. Du fichier d'adresses au foot, des envahisseurs de l'espace à l'anglais, des maths à la musique : une



très vaste bibliothèque de plusieurs centaines de programmes tout faits (en majorité sous forme de modules et en version française). Avec ses périphériques en option, l'Ordinateur Familial TI 99/4A est un véritable ordinateur. Evolutif, il se développe avec les besoins de chacun.

D'autant plus facilement que le TI 99/4A a un atout majeur, son prix : 2.500 Francs environ**.

*Prise péritelvision. **Prix couramment pratiqué.



TEXAS INSTRUMENTS