



CISTUDE

DÉNOMBREZ LES TORTUES DE L'ÉTANG DE LA MER ROUGE.

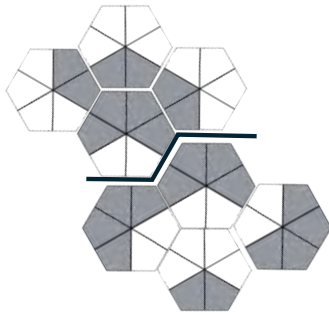
CISTUDES EST UN JEU ABSTRAIT POUR 2 JOUEURS

A PARTIR DE 10 ANS, POUR DES PARTIES DE 10 A 30 MINUTES.

Laurent. Journaux, 04/05/2024, V 1.4.1

Vous êtes deux naturalistes chargés du recensement des Cistudes d'Europe¹, des tortues d'eau douce protégées, sur l'étang de la Mer Rouge, dans la Brenne (Indre). Soyez le premier à repérer un spécimen, ou celui qui en aura recensé le plus, une fois toutes les berges de l'étang explorées.

Fig. 1 : formes possibles de la TORTUE



BUT DU JEU : être le premier joueur, avec sa couleur de tuile, à créer une *TORTUE* pendant la phase de pose, ou avoir plus de *TORTUES* que son adversaire après la phase de réorganisation. La *TORTUE* est une forme spécifique composée de 4 hexagones (Fig. 1).

MATERIEL : le matériel se compose (Fig. 2) de 32 hexagones bicolores recto verso, de 7 pions tortues (appelés pions dans la règle), 10 jetons, et de deux aides de jeu.

DEROULEMENT DE LA PARTIE : chaque joueur choisit une couleur (noir ou blanc) et prend l'aide de jeu correspondante. Une partie se joue en deux phases : la phase de pose puis la phase de réorganisation.



Fig. 2

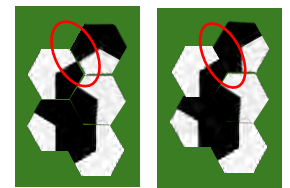
PHASE DE POSE : le joueur blanc commence et pose un hexagone, sur la face de son choix. Puis chacun son tour, chaque joueur pose un hexagone, sur la face et dans l'orientation de son choix, qui touche par au moins un côté un hexagone déjà posé. Si au cours de cette phase de jeu, un joueur reproduit la forme de la *TORTUE*, ce joueur est déclaré vainqueur et la partie s'arrête immédiatement.

Si un joueur, en posant sa tuile, agrandit une forme de la couleur adverse comportant déjà au moins 5 hexagones, alors son adversaire acquière un jeton qu'il pose devant lui.

PHASE DE REORGANISATION : après la phase de pose, chacun son tour en commençant par le jouer blanc, chaque joueur peut, si et seulement s'il crée une *TORTUE* à sa couleur, prendre une tuile, la réorienter ou la retourner et choisir son orientation, pour la reposer à son emplacement d'origine. S'il a des jetons devant lui, il peut utiliser un nombre de jetons pour modifier le même nombre de tuiles, toujours dans le but de créer une *TORTUE*. Le joueur pose un pion sur la *TORTUE* qu'il a créé pour le repérer plus facilement et le comptabiliser en fin de partie. Une *TORTUE* créé ne peut plus être altérée (notamment, on ne peut pas recoller contre une *TORTUE* une section d'hexagone de sa couleur pour le faire disparaître). Si un joueur ne peut plus créer de *TORTUE*, il passe et son adversaire peut créer une autre *TORTUE*.

FIN DE PARTIE : la partie s'arrête, soit lors de la phase de pose, si un joueur a créé une *TORTUE*, soit à la fin de la phase de réorganisation, quand plus aucune *TORTUE* ne peut être créé.

VAINQUEUR : le vainqueur est le premier joueur à créer une *TORTUE* pendant la phase de pose ou, à défaut, le joueur qui a le plus de *TORTUES* identifiées avec un pion, sur le plan de jeu, à la fin de la phase de réorganisation. Si les deux joueurs ont le même nombre de *TORTUES* à l'issue de la phase de réorganisation, c'est une égalité.

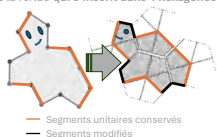


OK

Non OK

Fig. 3

Avec uniquement des transformations de longueurs de segments, on peut passer, de la forme Spectre à celle de la Tortue qui s'inscrit dans 4 hexagones



— Segments unitaires conservés
— Segments modifiés

PRECISION : pour être validé, une *TORTUE* d'une couleur est obligatoirement entourée d'espaces vides ou de faces d'hexagones de la couleur opposée (Fig. 3– *TORTUE* noire)

ORIGINE DU JEU : En mai 2023, D. Smith, J. S. Myers, C.S. Kaplan et C. Goodman-Strauss découvrent une forme à 13 côtés, baptisée Le *SPECTRE*. Elle apporte, après le *CHAPEAU*, une deuxième réponse au problème *einstein* qui vise à trouver une tuile unique connexe formant un pavage apériodique du plan. Le *SPECTRE* permet ce pavage uniquement à partir de rotations et de translations². La forme correspondante, inscrite dans 4 hexagones, s'appelle la tortue. Comme je suis berrichon, le passage de la tortue à la Cistude d'Europe s'est fait naturellement.

¹ https://inpn.mnhn.fr/espece/cd_nom/77381

² https://fr.wikipedia.org/wiki/Probl%C3%A8me_einstein#:~:text=En%20g%C3%A9om%C3%A9trie%20plane%2C%20le%20probl%C3%A8me,Joseph%20Samuel%20Myers%2C%20Craig%20S.

CAS PARTICULIERS :



PENDANT LA PHASE DE POSE

Si le joueur actif crée une *TORTUE* de sa couleur et simultanément une *TORTUE* de la couleur opposée, alors on pose un pion sur chaque *TORTUE*, et la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur crée une deuxième *Tortue* pendant la phase de pose ou jusqu'à la fin de la phase de réorganisation.

Réunir avec une tuile 2 ou 3 blocs de la couleur adverse dont le nombre total de tuiles est supérieur ou égal à 5 hexagones est équivalent à agrandir un bloc unique d'au moins 5 hexagones et l'adversaire acquière un jeton qu'il pose devant lui.

PENDANT LA PHASE DE REORGANISATION

Si en révélant une *TORTUE* à sa couleur un joueur révèle une *TORTUE* de l'autre couleur, les deux sont validés et on pose un pion sur chacune des *TORTUES*.

Si un joueur, dont c'est le tour, passe en oubliant, volontairement ou non, de créer une *TORTUE* à sa couleur, son adversaire le signale. Puis il fait apparaître une *TORTUE*, de son choix de la couleur du joueur fautif, sur lequel le joueur ne pose pas de pion (Cette *TORTUE* n'est pas comptabilisée dans le score final). Enfin il joue son tour de jeu normalement et fait apparaître une *TORTUE* à sa couleur s'il le peut.

Si au début de la phase de réorganisation aucune *TORTUE* ne peut apparaître avec la réorientation ou le retournement et la réorientation d'une tuile par Blanc puis Noir, alors on procède de la façon suivante : Blanc réoriente ou retourne et réoriente une tuile (sans faire apparaître de *TORTUE*, par définition). Noir fait de même avec 2 tuiles. Si noir peut faire apparaître une *TORTUE*, il doit le faire. Si aucune *TORTUE* n'est alors apparue, Blanc fait de même avec 3 tuiles. Si blanc peut faire apparaître une *TORTUE*, il doit le faire. Si aucune *Tortue* n'est alors apparue c'est un match nul où il n'y a aucun départage entre les joueurs. Sinon, une fois qu'une première *Tortue* est apparue, on applique les règles normales (chaque joueur n'a plus le droit de réorienter ou de retourner et réorienter qu'une seule tuile pour faire apparaître une *Tortue* supplémentaire à son tour de jeu).



HANDICAP ET JEU POUR DEBUTANTS

Si les joueurs sont de niveau différent, le joueur le plus faible peut compenser son handicap en prenant un deux ou 3 jetons, en fonction de l'écart de niveau.

Des joueurs débutants peuvent décider, pour faciliter la phase de réorganisation de prendre chacun deux jetons en début de partie qu'il pourront utiliser librement pendant la phase de réorganisation.

REMERCIEMENTS :

Mes remerciements vont: au club Antre des jeux de Romorantin (41) qui a vu naître Cistude ; à Vincent Everaert pour ses conseils experts ; Super proto numériques pour les derniers réglages.

