

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Waddingtons

INTERACTION

Le jeu de stratégie sournoise pour 1 ou 2 joueurs

SOMMAIRE

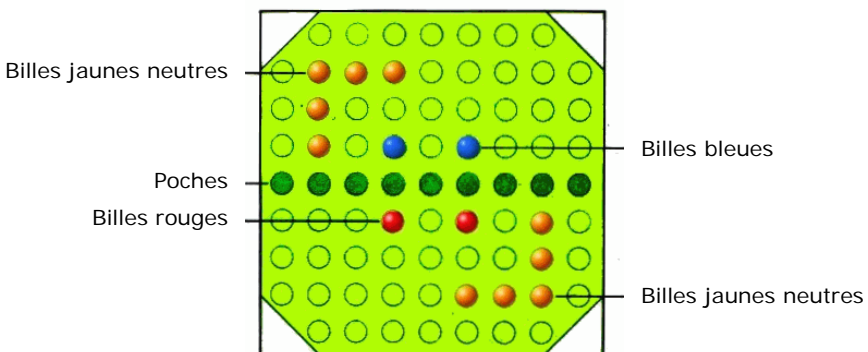
Aire de jeu, 2 billes rouges, 2 billes bleues, 10 billes neutres jaunes, 2 marques de score.

BUT DU JEU

Chaque joueur a le contrôle de 2 billes. Il les utilise pour mettre les billes neutres en mouvement. Le but du jeu est d'être le premier joueur à envoyer cinq BILLES JAUNES neutres dans la ligne centrale de poches. Une fois qu'une bille jaune a atteint une poche centrale, elle est réputée sortie et est retiré du jeu pour être placée dans la réserve du joueur actif.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une marque de score. Au début de chaque match les billes sont mises en place sur l'aire de jeu verte comme indiqué ci-dessous.

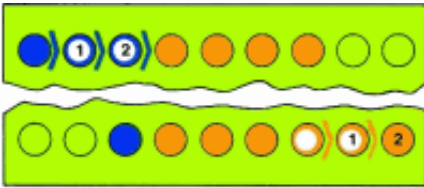


Les joueurs décident qui joue avec les billes rouges et qui joue avec les billes bleues.

MOUVEMENT

Le mouvement des billes de couleur et des billes neutres est réglé par deux principes simples.

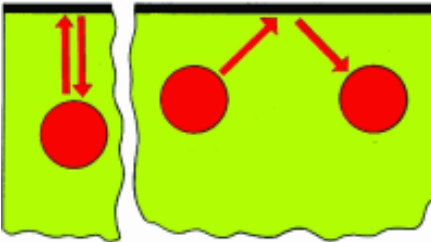
1 Le principe d'inertie



La bille bleue se déplace de deux cases avant de frapper une ligne de quatre billes de n'importe quelle couleur.

À l'impact, grâce au dynamisme de la bille bleue (2) se déclenche une interaction à travers les autres billes, mettant ainsi la dernière bille en mouvement. Dans « Interaction », la distance (nombre de cases) parcourue par la bille de couleur avant l'impact est égale à la distance totale parcourue par la dernière bille après l'impact.

2 Le principe de rebond



Une bille en mouvement qui arrive droit sur un mur rebondit droit après l'impact.

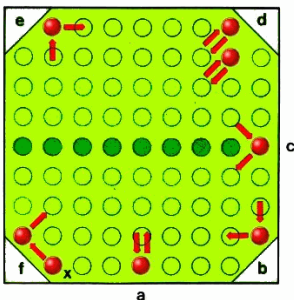
Une bille qui frappe un mur avec un angle rebondit sur ce mur avec le même angle.

Ces principes s'appliquent quelle que soit la couleur de la bille concernée.

Note : Une bille de couleur peut rebondir sur un mur ou un coin avant de frapper un autre bille. Cela peut être un moyen efficace d'augmenter son inertie.

En utilisant le principe de rebond, voici tous les mouvements possibles dans Interaction lorsque les billes rebondissent sur les murs ou les coins :

- un coup droit contre n'importe quel côté.
- Un rebond diagonal contre un coin.
- Un rebond diagonal contre n'importe quel côté.
- Un rebond droit contre un coin.
- Un rebond diagonal contre un coin.
- Une bille de couleur commençant son mouvement en X et se déplaçant dans la direction indiquée, rebondit contre le mur gauche et poursuit son déplacement dans la direction indiquée. Si elle devait continuer sa route, elle rebondirait comme indiqué en (d).



Vous remarquerez qu'à l'exception de (f), si les mouvements continuent sans gêne, les billes reviendraient à leur position de départ.

REGLES

1. Les joueurs doivent décider à l'avance combien de parties ils désirent jouer. Ils commencent à tour de rôle.
2. Un mouvement légal se produit lorsque la bille d'un joueur est mise en mouvement et heurte une bille neutre, une bille de l'autre joueur ou l'autre bille du joueur actif. La bille initiale reste sur la case où elle se trouvait au moment du choc.
3. Un mouvement qui ne consisterait pas à lancer une bille de sa couleur de sorte qu'elle heurte finalement une autre bille est illégal.
4. En déplaçant sa bille initiale sur le plan de jeu, le joueur doit compter à haute voix le nombre de cases parcourues avant de frapper une autre bille. Cette dynamique (nombre de cases) est ensuite transférée en totalité aux billes qui se trouvent sur son chemin, et le joueur doit à nouveau compter à haute voix les cases dont il déplace les billes touchées. La seule exception à cela se produit lorsqu'une bille neutre franchit la ligne de poches avant que le total ne soit pleinement utilisé. Dès qu'une bille neutre croise cette ligne, elle est réputée être sortie : elle est retirée du plan de jeu et placée sur la marque de score, comptant pour un point à ce joueur.
5. Les billes de couleur peuvent traverser la ligne de poches, sans être affectées du tout.

NOTE : Il n'est pas possible d'envoyer une bille dans une poche lors du premier tour de jeu.

AUTRES POSSIBILITÉS DE JOUER

Toutes les positions symétriques de départ utilisant une ou deux billes par joueur et une dizaine de billes neutres ou moins fournira un jeu différent, dont la complexité varie selon le schéma de départ.

SOLO INTERACTION

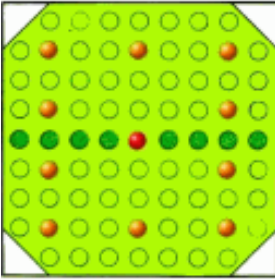
Pour jouer à INTERACTION SOLO, les mêmes règles s'appliquent que pour le jeu à deux joueurs.

Le joueur n'a le contrôle que d'une seule bille de couleur (indiquée dans les schémas suivants) et le but du jeu est d'envoyer toutes les billes jaunes neutres dans les poches en un nombre minimum de coups.

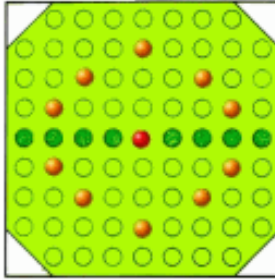
Les modèles suivants sont de difficultés différentes, à commencer par le plus facile. Nous avons analysé chaque modèle dans un ordinateur et sous chacun d'eux vous pourrez voir les résultats nous avons obtenus.

Pour commencer, il est déjà bien d'envoyer toutes les billes jaunes dans les poches en un minimum de coups, même supérieur à celui indiqué. Vous devrez ensuite vous concentrer sur la réduction de ce nombre de coups. La configuration n° 1 est relativement simple, le modèle n° 6 est extrêmement difficile, l'ordinateur ne trouvant que 2 solutions.

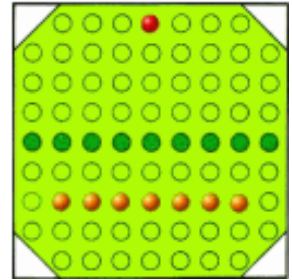
VARIANTES TESTÉES PAR ORDINATEUR



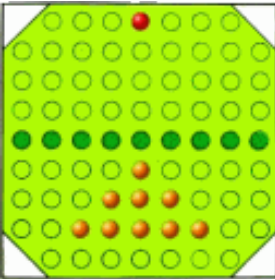
1. 10 billes
11 mouvements
148 solutions



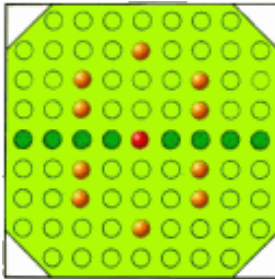
2. 10 billes
11 mouvements
660 solutions



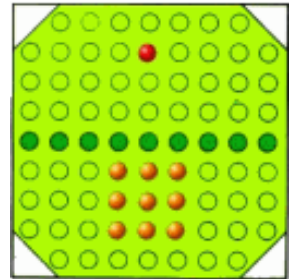
3. 7 billes
7 mouvements
22 solutions



4. 9 billes
10 mouvements
20 solutions



5. 10 billes
12 mouvements
8 solutions

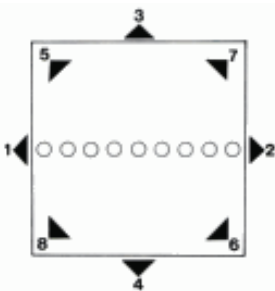


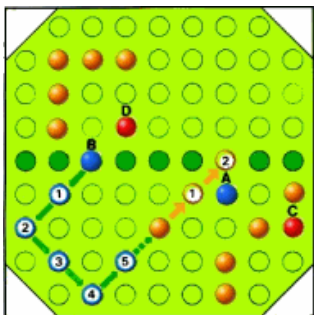
6. 9 billes
10 mouvements
2 solutions

Ces résultats montrent le plus petit nombre de coups nécessaires pour empocher toutes les billes neutres et le nombre de façons dont ce résultat peut être atteint ; de nombreuses heures de plaisir peuvent être dépensées à l'élaboration de nouveaux schémas et à leur résolution.

Vous trouverez utile d'enregistrer vos mouvements en utilisant le diagramme sur la gauche. Les chiffres signifient la direction dans laquelle vous vous déplacez d'abord votre bille de couleur. Alignez l'aire de jeu avec l'illustration et enregistrez simplement vos mouvements en écrivant les numéros correspondants.

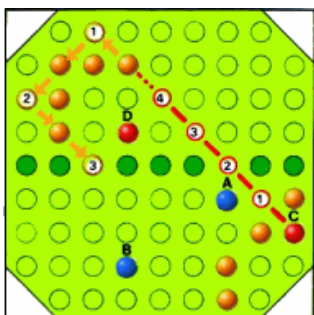
À titre d'exemple, le premier mouvement du diagramme 3 de l'exemple serait tout simplement noté 6, parce que c'est la direction dans laquelle la bille de couleur rouge C se déplace au départ.





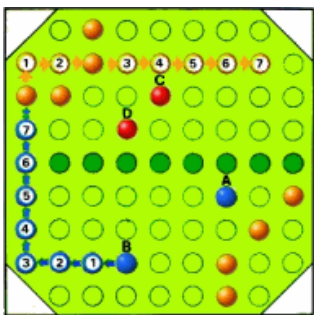
Diag. 4

Vous avez maintenant la possibilité d'empocher une bille neutre jaune. Vous comptez à haute voix tandis que vous déplacez votre bille bleue B de cinq cases, rebondissant sur deux flancs avant de s'immobiliser à côté d'une bille jaune. Cette inertie (5) est transférée à la bille jaune qui se déplace jusqu'à la ligne centrale de poches et est donc gagnée par vous : vous la placez sur votre marque, montrant ainsi que vous avez marqué un point.



Diag. 5

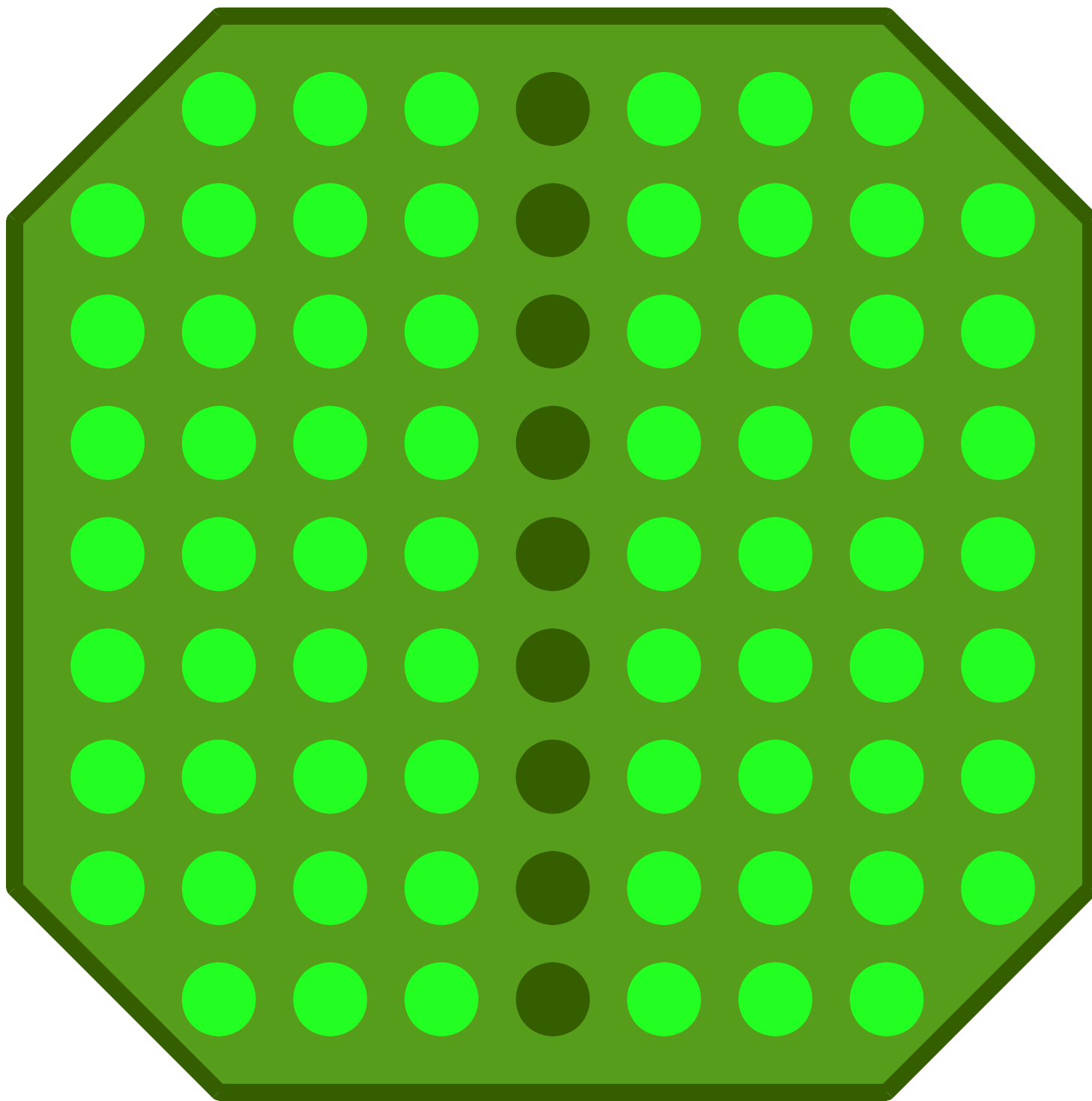
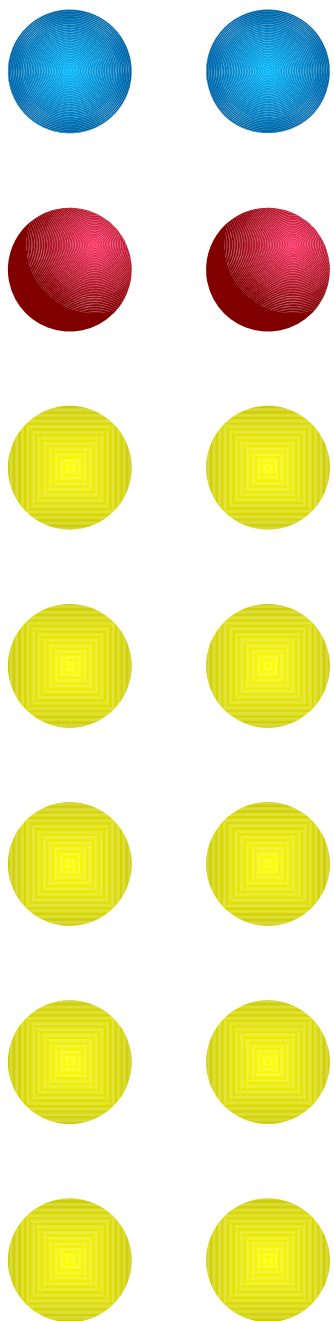
Votre adversaire a maintenant l'occasion d'empocher une bille jaune. Il compte à voix haute, tandis qu'il déplace sa bille rouge C de quatre cases, transmettant son inertie (4) à une bille jaune qui se déplace d'une case avant de heurter le flanc et de transférer son élan à une autre bille jaune. Cette bille se déplace d'une seconde case, avant de rebondir sur la paroi latérale et de transmettre l'élan final (2) à une bille jaune qui se déplace sur une poche centrale et est retirée, marquant un point pour votre adversaire.

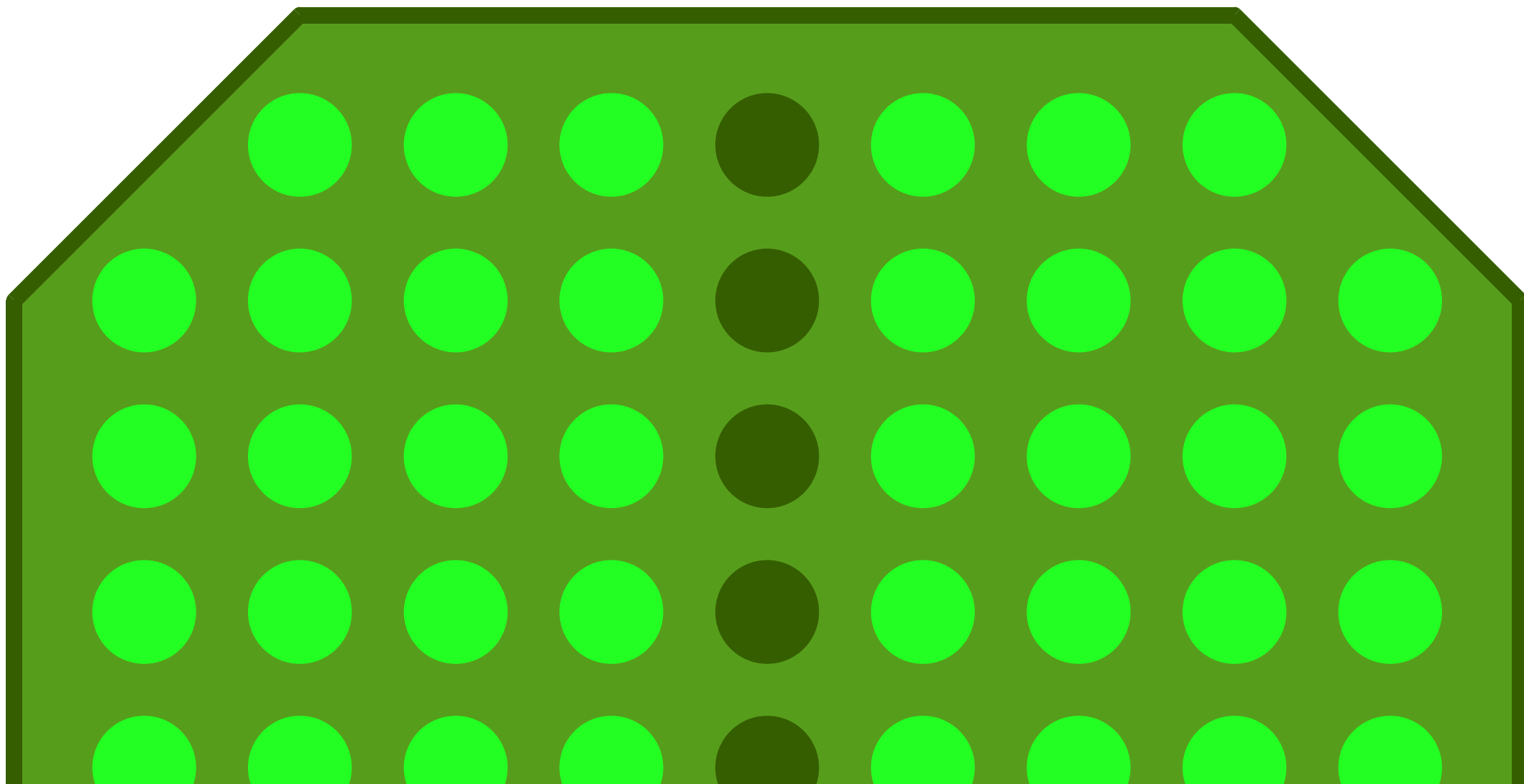


Diag. 6

Vous n'avez pas d'occasion de marquer un point à votre tour, mais vous voyez une chance de parvenir à une position avantageuse pour votre prochain mouvement. Vous bougez votre bille rouge B de sept cases, via un rebond sur un coin, avant d'être arrêtée par une bille jaune. Cette bille se déplace de deux cases et transfère l'élan qui reste à une bille jaune qui se déplace encore des cinq dernières cases.

Lors de votre prochain mouvement, vous serez en mesure d'empocher une bille jaune par le transfert de votre bille B. Poursuivez et terminez la partie.





Imprimer deux fois, découpez sans vous couper les doigts puis assemblez.
Pour les billes, l'idéal est de disposer de billes chinoises en trois couleurs.

