

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



L-Calculus

un jeu inédit
créé par Vincent Everaert

Tic Tac Toe, Achi, Gomoku, Puissance 4 ... aligner ses pions pour gagner. Bien sûr vous connaissez ce principe qui a donné naissance à des centaines de jeux et variantes dans toutes les civilisations. Cette fois, il n'y a qu'une seule ligne et plusieurs alignements à réaliser !

Pour disputer une partie de *L-Calculus*, se munir : d'un adversaire, d'une feuille de marque sur laquelle on tracera deux colonnes, d'un nombre égal de pions blancs et noirs. Le nombre de pions mis en jeu décide de la durée et de la complexité de la partie. Donner entre 10 et 20 pions par joueur.

Situation initiale

Les joueurs disposent alternativement les pions blancs et noirs le long d'une ligne pour former une file. Dans cette file initiale, la plus longue chaîne de pions de la même couleur est de une unité. *Figure 1 ci-contre*

But du jeu

Marquer le plus de points possible en déplaçant les pions à l'intérieur de la file.

Tour de jeu

Les blancs débutent la partie. Leur tour se décompose en trois étapes :

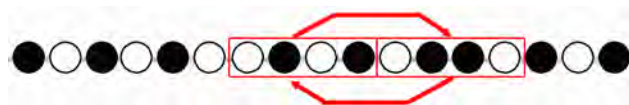
1. Intersion d'un ou plusieurs pions dans la file ;
2. Marque du score ;
3. Retrait de pions adverses.

Les noirs jouent en second selon le même principe.

Intersion

Pour déplacer un pion, on peut intervertir sa position avec celui qui le suit dans la file. De la même façon, on peut intervertir les positions de groupes de pions consécutifs, quelle que soit leur taille. Tout pion de la file est déplaçable, quelle que soit sa couleur

Figure 2 :



Exemple d'intersion de groupes de 4 pions.



Il est interdit de réaliser une interversion qui laisse la file globalement inchangée. Il est également interdit de réaliser la même interversion que le joueur précédent pour répéter la position.

Marque du score

En déplaçant les pions, les joueurs forment des chaînes de pions de leur couleur. A chaque tour de jeu, les deux joueurs calculent simultanément leur score en multipliant entre elles les longueurs de toutes les chaînes de pions de leur couleur.

Figure 3 :



Les blancs marquent $3 \times 2 \times 2$, soit 12 points.

Les noirs marquent 4×2 , soit 8 points.

Cas particulier : un joueur qui ne possède qu'une seule chaîne de pions, quelle que soit sa longueur, marque 0 point.

Retrait de pions adverses

Si cela est possible, retirer de la ligne un ou plusieurs pions adverses situés à l'une des extrémités de la file. Il n'est pas obligatoire de retirer tous les pions qui pourraient l'être, ni même d'en retirer un seul.

Fin de partie

La partie cesse lorsqu'il ne reste plus qu'un pion de chaque couleur dans la file ou lorsque l'un des joueurs perd son dernier pion. Les joueurs totalisent les scores marqués à chaque tour et celui qui obtient la somme la plus grande remporte la partie.

Un petit conseil mathématique

Former une grande chaîne n'est pas avantageux. Les chaînes de 2 à 4 pions sont les plus utiles car elles produisent de plus grands scores.