

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Morpiae

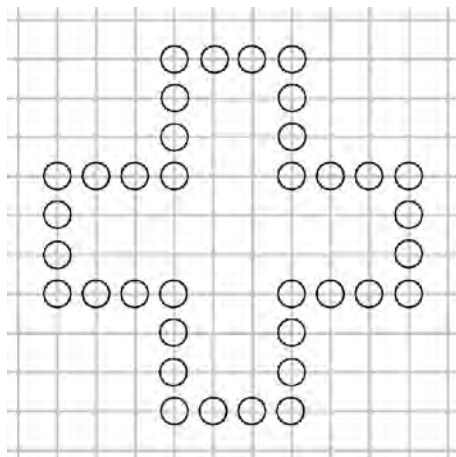
Le morpion solitaire est sans doute le plus intrigant des casse-tête pour papier et crayon. Mais ne serait-il pas plus amusant d'y jouer à deux ? Découvrez donc Morpiae, ou comment un problème mathématique devient un jeu de stratégie.

Matériel

Morpiae se pratique avec deux joueurs disposant d'une trentaine de minutes, de deux stylos noirs, un vert, un rouge, d'une feuille quadrillée et d'une règle.

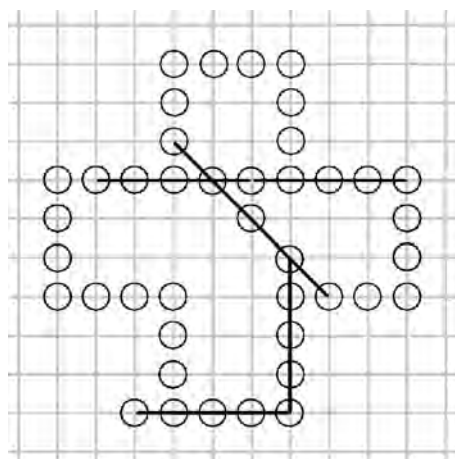
Situation initiale

Tracer sur la feuille la croix grecque caractéristique du classique Morpion solitaire, en remplaçant les petites croix habituelles par des cercles.



Tour de jeu

Tour à tour les joueurs tracent un nouveau cercle sur la feuille, de façon à réaliser un alignement de 5 cercles. Cet alignement est alors matérialisé par un trait, tracé à partir du centre des cercles extérieurs. Il est interdit d'utiliser dans un alignement un cercle déjà barré dans le sens de cet alignement. La figure suivante montre une partie après quelques coups.



Capter un cercle

Après les premiers coups, les cercles sont barrés dans un nombre croissant de directions.

Lorsqu'un cercle se trouve barré dans les quatre directions possibles d'alignement (N-S, E-O, NO-SE, NE-SO), il prend la couleur du joueur qui a tracé le dernier alignement, soit rouge, soit vert.

Voici quelques exemples concrets de cercles qui doivent être coloriés :

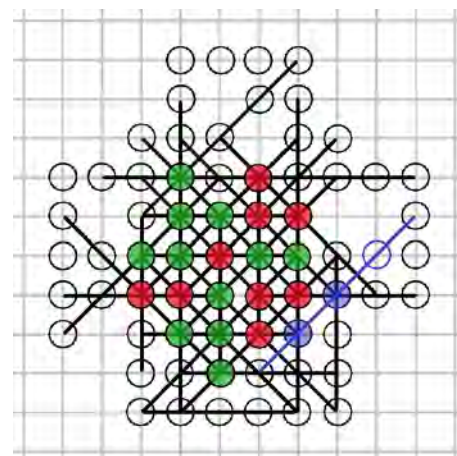


En revanche, il manque encore une direction à barrer pour colorier les cercles suivants :



Cercle 1 : manque NE-SO, cercle 2 : manque E-O, Cercles 3 et 4 : manque NO-SE.

Le joueur qui vient de réaliser l'alignement colorie lui-même le cercle gagné, ou les cercles si plusieurs se trouvent simultanément barrés dans les quatre directions.



Sur la figure ci-contre, en jouant le cercle bleuté, on gagne deux cercles.

Fin de partie

Un joueur qui ne voit aucun nouvel alignement à réaliser passe son tour. La partie prend fin lorsque les deux joueurs passent successivement leur tour. Celui qui possède le plus de cercles l'emporte.

Vincent Everaert

