

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



RVB, le jeu de Nim en trois couleurs

Un jeu de Vincent Everaert
publié dans Tangente jeux n°10 en 2004

Parce que son résultat est prédéterminé, le jeu de Nim est l'un des jeux mathématiques les plus connus. Selon le nombre d'allumettes utilisées, on peut prédire qui sera le vainqueur. Avec *Rouge-Vert-Bleu*, découvrez une nouvelle variante non triviale de ce grand classique. Attention, ce petit jeu est un véritable « grille-neurones » !

Pour jouer à RVB, il faut deux joueurs, un stylo et une grille hexagonale (à réaliser soi-même ou à télécharger sur notre site tangente-jeux.com).

Phase initiale et objectif

Le premier joueur note les trois lettres R, V et B dans trois cases vides de la grille puis prête le stylo à son adversaire qui fait de même (et ainsi de suite jusqu'à ce que 36 des 37 cases soient remplies). Une fois la position initiale ainsi déterminée, les joueurs vont tour à tour barrer une ou plusieurs cases adjacentes, en évitant de barrer le dernier R, le dernier V, le dernier B. Celui qui sera obligé de « perdre » l'une des couleurs perdra la partie.

Tour de jeu

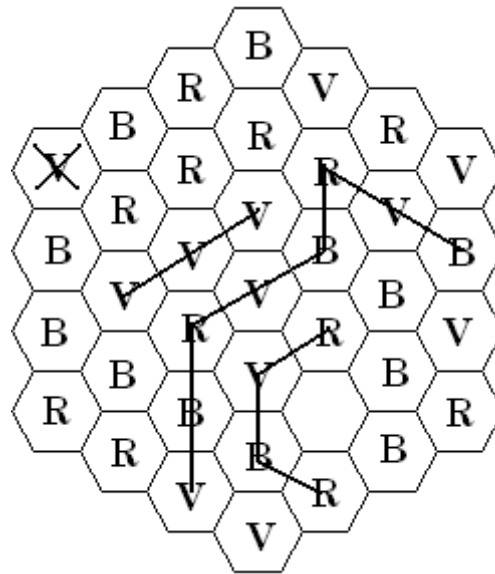
A son tour, un joueur doit barrer une ou plusieurs cases de la grille. S'il ne barre qu'une seule case, il peut choisir n'importe quelle case non barrée précédemment (sauf la case vide qui reste inutilisée).

Pour barrer plusieurs cases il peut :

- soit barrer plusieurs cases voisines contenant la même lettre.
- soit barrer plusieurs cases voisines les unes après les autres en respectant l'ordre RVB. (rouge puis vert puis bleu puis rouge puis ...). La première case barrée pouvant être de l'une quelconque des trois couleurs.

Le nombre de cases qu'un joueur peut barrer n'est pas limité. Cependant, il n'est pas obligatoire de barrer toutes les cases qui peuvent l'être. A chacun de choisir en fonction de la position le nombre de cases qu'il a intérêt à barrer et leur couleur.

Attention : on ne peut pas mélanger les deux types de prises en un même coup. Par exemple, si un joueur a commencé par barrer deux cases B, il ne



peut pas poursuivre sa ligne en barrant autre chose que des B.

Commentaire de la figure :
Exemple de séries de lettres barrées en début de partie :

1. RVBR VVV
2. VBRVBRVB V

Fin de partie

La partie se déroule jusqu'à ce l'un des joueurs soit contraint de rayer la dernière case de l'une des trois couleurs. Il perd alors la partie. Autrement dit, le

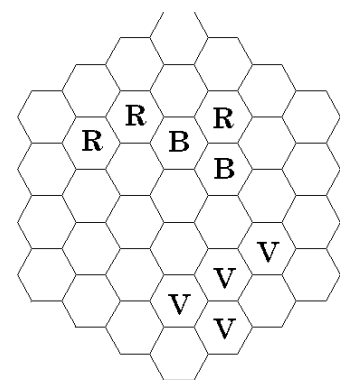
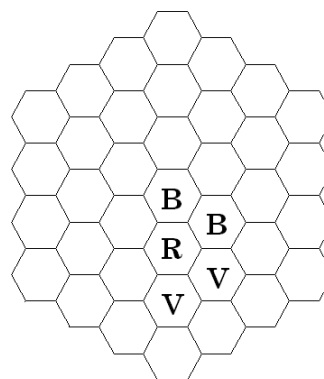
joueur qui laisse sur la grille une et une seule case de chaque couleur gagne la partie.

Conseils

Il faut remarquer que deux cases voisines, quelle que soit leur couleur, peuvent toujours être barrées. De même, il est toujours possible de barrer trois cases voisines de couleurs toutes différentes en respectant l'ordre RVB.

Problèmes

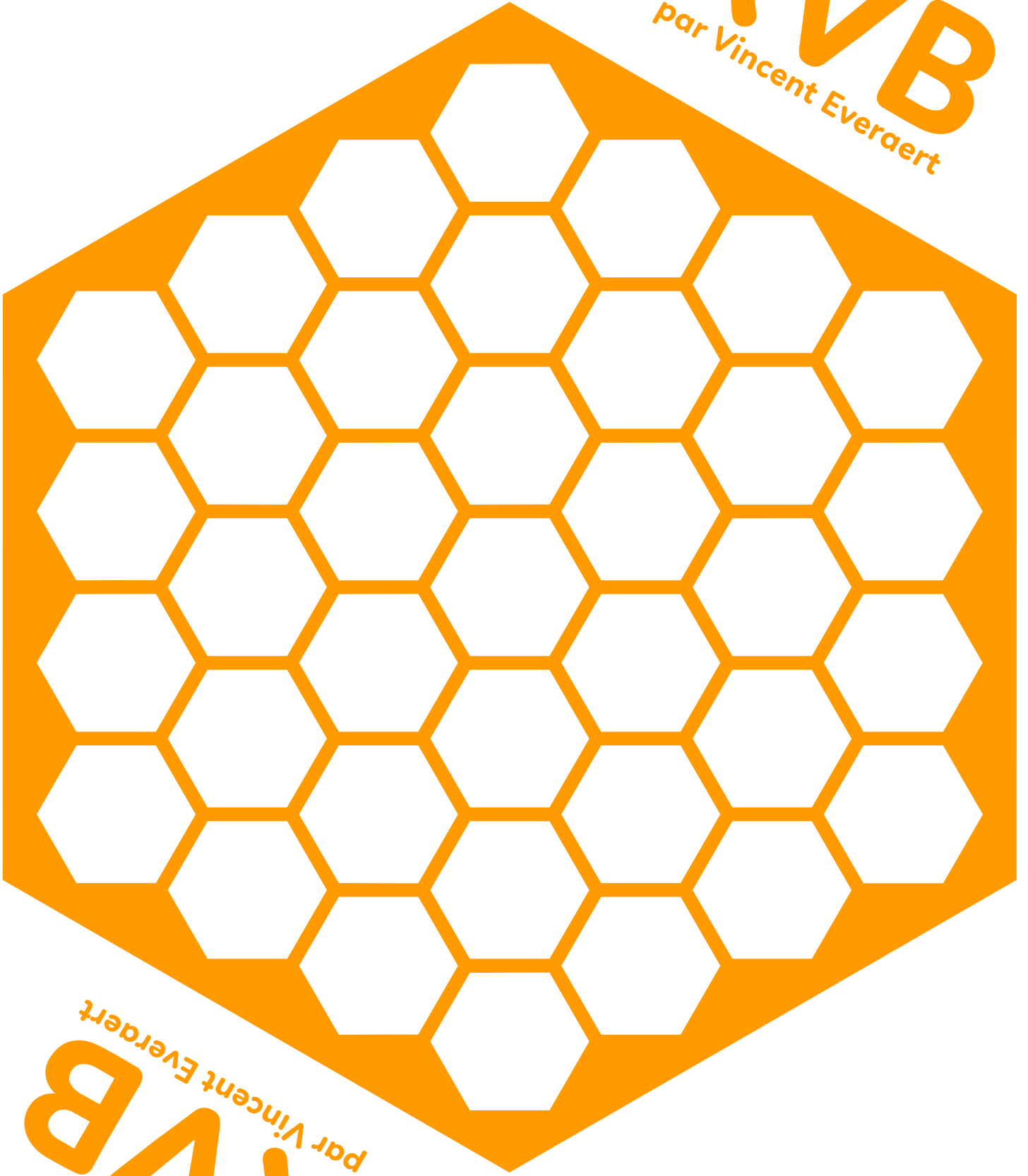
Il ne reste plus que quelques cases. Dans chaque cas, trouvez le coup gagnant.



Solutions :

Pb 1 : barrer VB Pb 2 : barrer VVV

RVB
par Vincent Everaert



RVB
par Vincent Everaert