

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



Thoughtwave – Ultra

Un jeu d'Eric W. Solomon pour 2 joueurs, créé en 1974 – Edité par Intellect Games (GB) et Parker (USA)

Principe du jeu

Deux joueurs rivalisent pour être les premiers à relier les côtés opposés d'un plateau de 10 x 10 cases. La liaison qu'ils réalisent est une onde de pensée (Thoughtwave), pour laquelle chaque joueur dispose de 24 pièces de types différents.

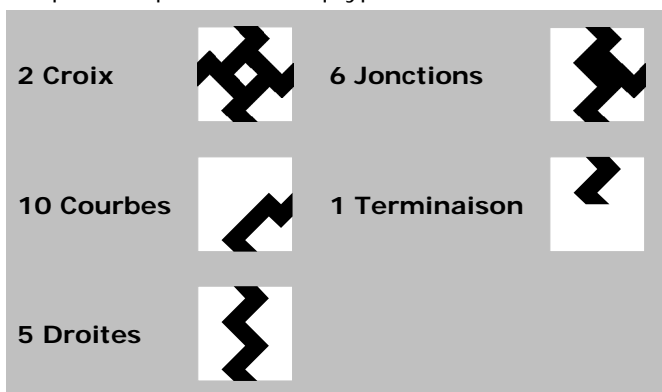
Thoughtwave est une joute intellectuelle.

Gagnera celui qui :

1. résistera le plus efficacement aux tentatives de tourner son Thoughtwave bien sûr ;
2. saura le plus ingénieusement trouver des occasions de frustrer son adversaire.

Préparatifs

Chaque joueur prend 24 pièces, l'un prend les pièces rouges, l'autre les noires. Chaque joueur dispose de pièces de cinq types :



Les pièces qui comportent deux ou plusieurs extrémités peuvent se relier à plusieurs pièces. Chaque joueur dispose également d'une pièce qui ne comporte qu'un seul bord. Une seule pièce peut y être raccordée.

L'un des joueurs doit raccorder deux cotés opposés, l'autre doit raccorder les deux autres bords. Les joueurs se mettent d'accord sur les bords qu'il doivent rejoindre. Le joueur Rouge commence.

Déroulement

Chaque joueur place à son tour une pièce sur une case libre du plateau.

Une fois posé, la pièce pourra servir à l'un ou l'autre joueur. Elle pourra même servir aux deux lignes de pensée.

Vous pouvez placer une pièce n'importe où sur le plateau (vous n'êtes pas obligé de toucher une pièce déjà posée). Cependant, si vous mettez une pièce en contact avec une ou plusieurs autres, les cotés des pièces doivent concorder. Les cotés blancs doivent toucher des cotés blancs, ceux avec une onde doivent se raccorder à une onde.

Coups illégaux

Une pièce une fois posée ne peut plus être déplacé, à moins qu'il ne soit découvert qu'elle a été illégalement placée (par exemple un bord blanc d'une pièce touchant une onde de pensée d'une autre). Dans ce cas, la pièce est retirée du jeu et remise dans la boîte. Le joueur qui a placé la pièce illégale passe son tour immédiatement.

Victoire

Le premier joueur à créer une onde de pensée qui relie ses deux côtés opposés du plateau gagne la partie. L'onde doit toucher précisément les bords extérieurs des côtés opposés du conseil. Il n'est pas nécessaire que les extrémités soient exactement en face l'une de l'autre.

Si la dernière pièce d'un joueur connecte à la fois les quatre cotés, achevant ainsi les ondes des deux joueurs, la victoire appartient cependant au joueur qui vient de placer la pièce décisive.

Eléments de tactique

Puisque chacun dispose d'une pièce de terminaison, un joueur qui crée une onde trop simple verra son destin rapidement scellé. Il est plus sage de tracer des itinéraires alternatifs, bien distincts les uns des autres pour disposer de plusieurs options.

Pour cela, les pièces à trois et quatre cotés raccordés sont de plus en plus utiles au fur et à mesure que le jeu progresse.

De la même façon, les bords blancs des pièces sont tout aussi importants que les bords comportant une onde, en particulier dans le jeu défensif.

Une autre chose à se souvenir est que le joueur qui commence dispose d'un léger avantage (comme aux Echecs et aux Dames, par exemple). Le second joueur doit au début surtout défendre, pour freiner la progression de son adversaire, s'il veut conserver une chance raisonnable de succès.

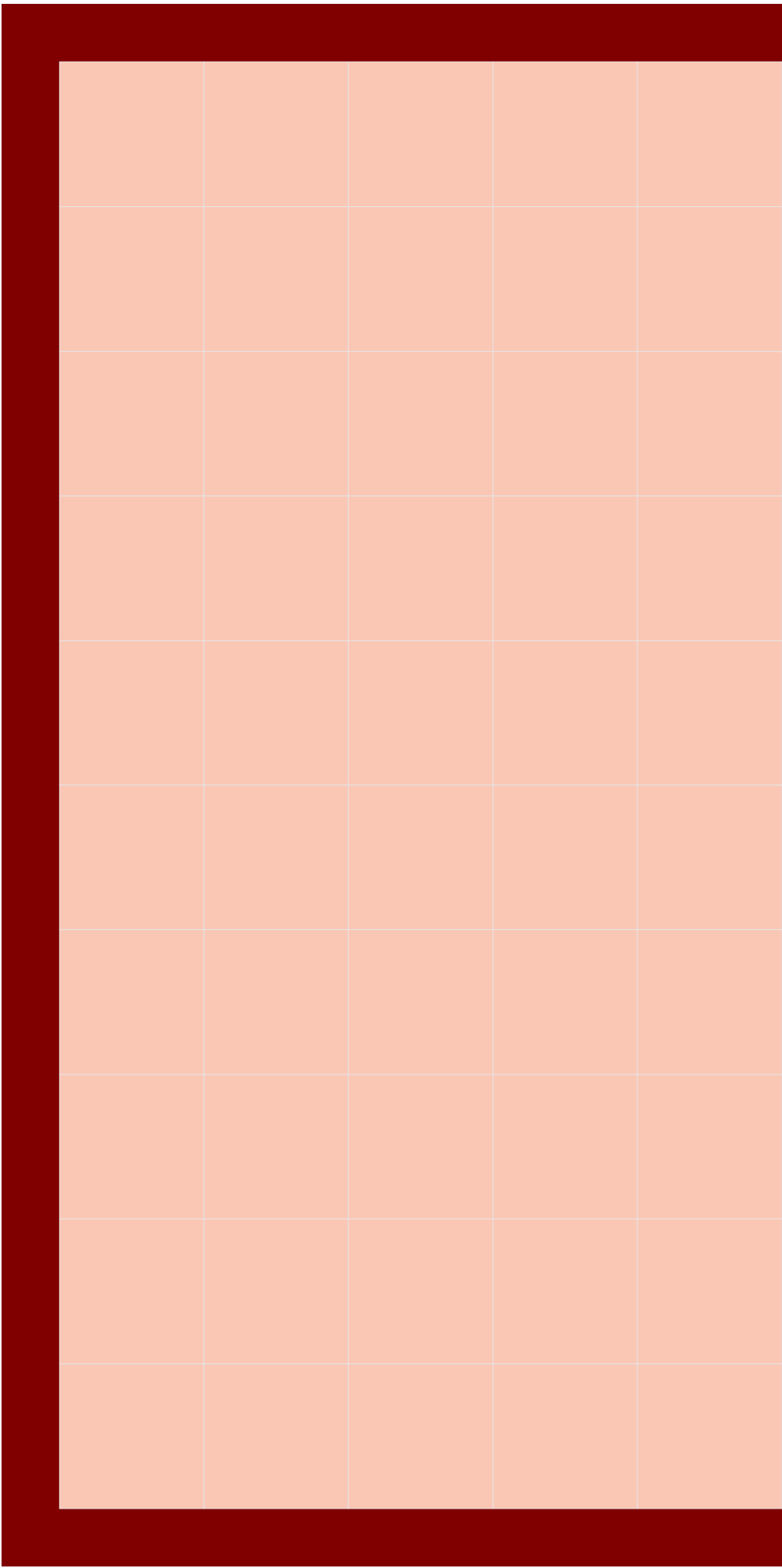
Il se peut que plusieurs parties soient nécessaires avant que les joueurs ne comprennent les possibilités tactiques et stratégiques de Thoughtwave. C'est en jouant régulièrement qu'ils progresseront.

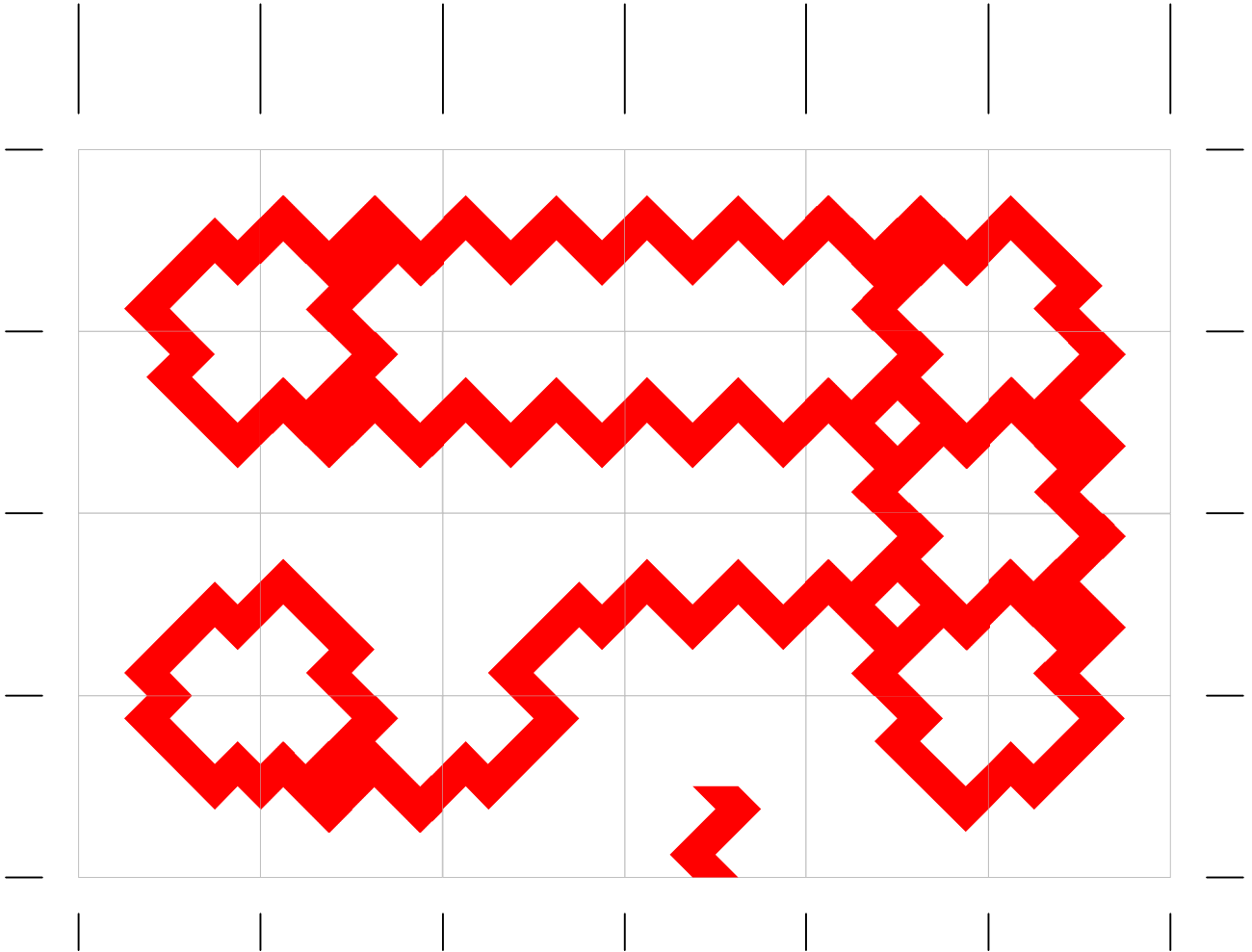
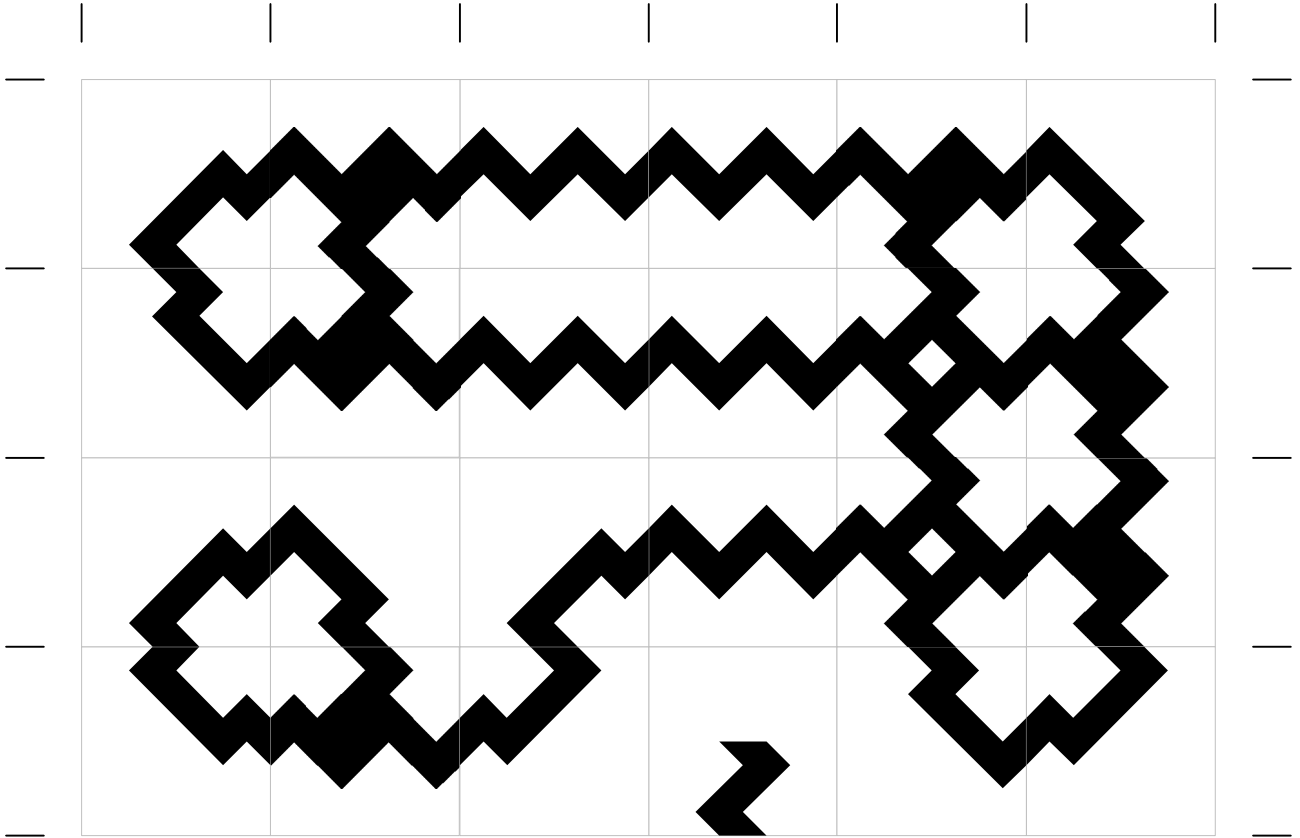
Fabrication du jeu

Vous trouverez en page suivantes le nécessaire pour vous créer une version de démo du jeu, exclusivement pour un usage personnel. Thoughtwave est un jeu déposé qui ne peut en aucun cas être commercialisé sans autorisation des ayants-droits.

D'après la règle originale du Dr Eric Solomon.

Imprimer deux fois pour créer un plateau de jeu de 10 x 10 cases.





Imprimer 1 fois et découper (avec des ciseaux à bouts ronds ou mieux un désintégreur laser).