

T. FOR TWO

de Franjo Schulte

Pour 2 joueurs à partir de 10 ans.

Avec la permission de l'auteur, nous voudrions présenter ici une variante personnelle de "Tetrods" qui est venue à l'idée de l'un de nos collaborateurs. Il s'agit d'un jeu tactique pour 2 joueurs.

Un joueur reçoit les treize champignons noirs, l'autre les douze Tetrods bleus. Les joueurs ont des buts opposés : pendant que le premier essaye de "planter" ses champignons le plus en groupe possible, son adversaire essaye de l'en empêcher.

Le jeu

Le "joueur de champignon" commence en mettant un champignon où il le veut sur le plateau. Ensuite, le "joueur de Tetrods" place un Tetrod de son choix sur ce champignon.

Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle, jusqu'à ce qu'aucun des Tetrods restant ne puisse prendre place sur le dernier champignon posé.

Tant que c'est encore possible, le joueur de Tetrods doit cependant mettre une de ses pièces ! Bien entendu, aucun Tetrod ne peut sortir des limites du terrain ni chevaucher un autre Tetrod.

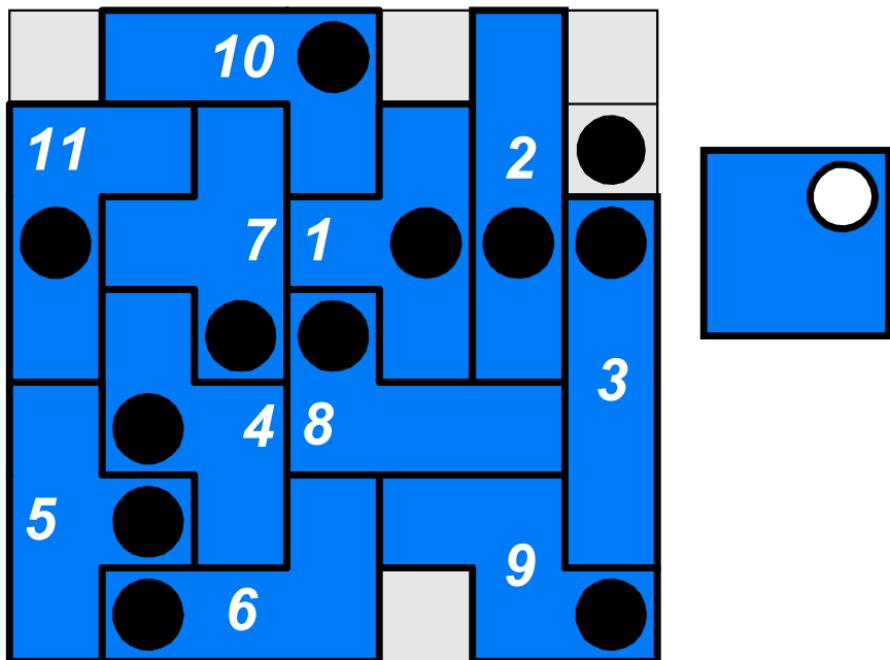
Les comptes

Seul le joueur de champignon marque des points. Il essaie d'installer le plus possible de champignons sur des cases voisines verticalement ou horizontalement. Plus il en place, mieux c'est. Un champignon isolé rapporte 1 point à la fin, deux champignons voisins $1+2=3$, un groupe de trois rapporte $1+2+3=6$ points, quatre champignons rapportent $1+2+3+4=10$ points, etc. Les valeurs de tous les groupes sont additionnées à la fin de la partie. Cette somme donne le score du joueur de champignon.

On joue ensuite la revanche, en inversant les rôles. Ce qui réussit à marquer le plus de points comme joueur de champignons gagne la partie.

Exemple de partie

L'illustration montre une partie terminée. Celle ci a été particulièrement longue ; le joueur de champignons a forcé son adversaire sur les trois derniers Tetrods, mais son score reste assez moyen : $10+6+3+1+1+1=22$ points pour un groupe de quatre, un de trois, un de deux et trois champignons isolés. Le joueur de Tetrods aurait d'ailleurs pu facilement empêcher la création du groupe de quatre en posant une autre pièce. Son deuxième coup était assez faible. Il aurait du jouer la pièce en "L" qu'il a jouée comme onzième pièce. Un coup typique du jeu est la première pièce en "T" posée par le joueur de Tetrods qui bouche tout de suite 3 cases voisines du premier champignon. Si le premier champignon avait été placé un peu plus vers le bord, cela aurait été mieux joué, car il lui serait resté plus de place pour créer un autre regroupement.

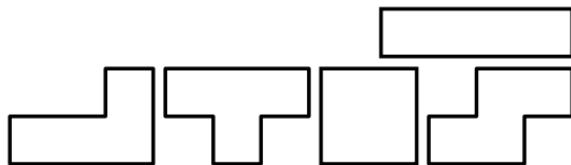


TETRODS

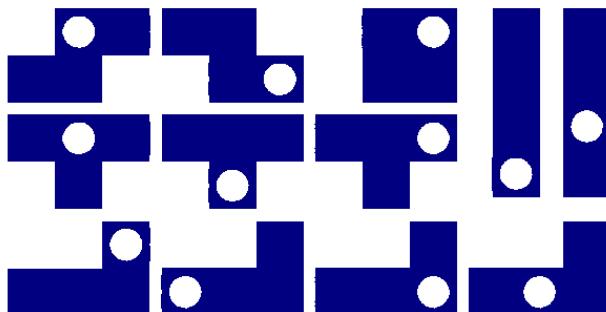
d'Alex Randolph

Pour 1 joueur à partir de 10 ans.

En assemblant 4 carrés, il est possible de créer 5 formes, si l'on exclue les retournements et rotations :



On appelle ces formes des "Tetraminos". Le célèbre jeu informatique russe "Tetris" les a particulièrement popularisés. Alex Randolph a eu l'idée de percer un trou dans tous les carrés possibles des tetraminos. Il obtint alors douze formes différentes qu'il appelait les "Tetrods".



Contenu

Placer les douze Tetrods bleus à côté du plateau, ainsi que les treize champignons noirs.

Le jeu

"Tetrods" a été développé par son auteur comme un solitaire. Sa particularité est certainement la très grande diversité des puzzles possibles. Dans le carnet d'exercices, vous trouverez toute une série de problèmes.

Il s'agit à chaque fois de remplir le terrain de avec la totalité des treize bloqueurs, mais les positions des trous sont fixées d'avance avec les champignons !