

L'OR DES FOUS

UN JEU DE STRATÉGIE

créé par Martine Simonet

© Math-Ecole, 2003

Matériel

- Un plan de jeu quadrillé de 7 x 11 cases (voir Figure 1);
- 6 pions clairs et 6 pions foncés dont la face supérieure est concave pour pouvoir accueillir une pierre précieuse (des bouchons à vis de bouteilles en plastique conviennent très bien);
- 2 pierres « précieuses » (par exemple des pyrites, aussi nommées « or des fous »);
- 1 dé spécial à 6 faces (deux faces à 1 point, deux faces à 2 points et deux faces à 3 points).

Préparatifs

Placer les pions comme sur la figure 1 ; poser une pierre précieuse sur chacun des deux pions porteurs.

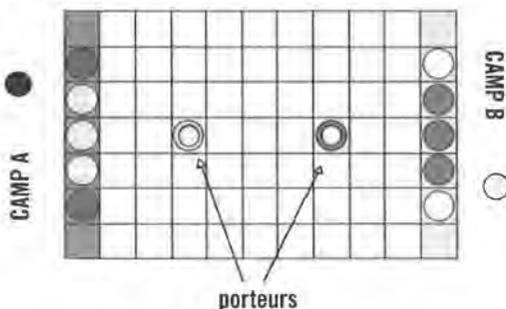


Figure 1

But du jeu

Ramener une des deux pierres précieuses dans son camp en exploitant au mieux les possibilités de déplacement des pions données par le dé.

Règles du jeu

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace un de ses pions, sauf le porteur (voir "déplacement des pions"). On ne peut pas passer son tour. On n'est pas obligé de déplacer la pierre précieuse, même si l'on en a la possibilité.

Déplacement des pions

Le porteur, c'est-à-dire le pion qui porte la pierre précieuse, ne peut pas se déplacer.

Les autres pions se déplacent du nombre de cases correspondant au nombre de points indiqués par le dé :



Lorsque le dé indique 1, les pions se déplacent d'une case dans n'importe quelle direction (verticalement, horizontalement ou en diagonale (il y a 8 possibilités)).



Si le dé indique 2 ou 3, ils se déplacent respectivement de 2 ou de 3 cases verticalement ou horizontalement. (Comme ils ne peuvent pas se déplacer en diagonale, il n'y a donc plus que 4 possibilités).

Un pion ne peut pas traverser une ou plusieurs cases occupées par des pions adverses. Il se peut donc qu'il soit bloqué. Par contre, il peut traverser des cases occupées par des pions de sa propre couleur.

Un pion ne peut aboutir sur une case occupée par un autre pion, sauf si ce dernier est le porteur de l'adversaire.

Déplacement d'une pierre précieuse

Pour déplacer une pierre en sa possession, il faut amener un de ses pions sur une case voisine, par un côté ou par un sommet, de la case sur laquelle se trouve son pion porteur. On peut ensuite transférer la pierre sur ce pion. Ce pion devient alors le porteur et ne peut plus se déplacer tant qu'il détient la pierre.

Si une chaîne de pions est créée en amenant un pion sur une case adjacente à celle du porteur, la pierre peut alors passer de pion en pion au gré du joueur.

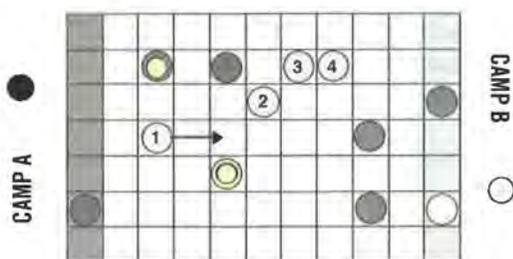


Figure 2: En déplaçant le pion no1 de deux ou de trois cases vers la droite, le joueur B a la possibilité de transporter sa pierre jusqu'au pion no1, 2, 3 ou 4.

Prise d'une pierre à l'adversaire

Pour s'emparer d'une pierre détenue par l'autre joueur, il faut amener un de ses propres pions sur la case occupée par le porteur adverse (il faut avoir le nombre exact de points correspondant au déplacement à effectuer). En cas de réussite, on remplace le pion porteur adverse par son propre pion sur lequel on pose la pierre prise à l'adversaire. Le pion adverse n'est pas retiré du jeu ; il est renvoyé dans son camp, sur la case désignée par le preneur.

Fin de la partie

Le gagnant est le premier joueur à avoir ramené une pierre précieuse dans son camp.

Variantes

Débutant :

On ne peut pas s'emparer de la pierre qui est en possession de l'adversaire. Le gagnant est le premier à avoir rapporté sa pierre dans son camp.

Champion :

Les pions peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, quelle que soit la valeur indiquée par le lancer du dé. Ils peuvent donc se déplacer de 2 ou 3 cases en diagonale également.

Les jeux *Mathador* et *Mathador Junior* sont disponibles en Suisse chez Vivishop

Matériel éducatif / Librairie jeunesse

VIVISHOP

Paul et Christiane Gratwohl
Internet : www.vivishop.ch
E-mail : vivishop@bluewin.ch

☎ 021 312 34 34
FAX 021 323 50 68

Lausanne, rue Curtat 8
1005 près de la Cathédrale

