

REVUE DES REVUES

TANGENTE JEUX & STRATÉGIE

Il y a cinq ans, les éditions POLE lançaient un nouveau magazine « Démineur & Compagnie » dans lequel on trouvait six jeux : « Démineur », « Bataille navale », « Dominos », « Virages », « Mare'L » et « Gratte-ciel », dont certains appartenaient déjà à la tradition des jeux logiques sur grilles à compléter, avec indices. (Voir en annexe, quelques exemples de « Gratte-ciel ».

Après quelques numéros, l'entreprise s'est transformée et enrichie d'une rubrique sur l'actualité du jeu pour devenir, dès 2002, la revue « Tangente Jeux ». De nouveaux jeux logiques sont venus s'ajouter à ceux d'origine : « Circuit », « Museum », « Haltères », ...

En 2005, une fusion entre « Tangente Jeux » et VOX LUDI aboutit à une revue sensiblement étoffée par une partie magazine et un dossier, « Tangente, Jeux & Stratégie », qui fait renaître, après la disparition de « Jeux & Stratégie », un nouveau magazine de jeux, de référence, généraliste, ouvert sur le monde.

Les deux premiers numéros sous la nouvelle formule « Tangente, Jeux & Stratégie » laissent augurer un bel avenir pour la revue lorsqu'on connaît le dynamisme de l'équipe de « Tangente » et, pour les lecteurs, des lectures passionnantes ainsi que de nombreux problèmes bien consistants.

Qu'on en juge par cet extrait des sommaires des numéros 12 et 13, de 2005 :

- un dossier Jules Vernes fort bien documenté, avec des informations biographiques originales, les liens historiques entre les œuvres de l'inventeur de la science-fiction et le jeu, etc.
- un dossier sur le poker et le bluff, où la superstition des joueurs se combine avec le rationnel de la réflexion logique,
- l'histoire du jeu d'Othello,

- le point sur les jeux de rôle,
- une sélection des meilleures nouveautés ludiques,
- une analyse économique du vrai prix d'un jeu,
- la rubrique des jeux logique d'origine, auxquels il faut ajouter « Drapeau »
- la rubrique des jeux culturels du genre : Anagrille – Scrabble – Anathèmes – Nid d'abeille – Rébus, Diaganagrammes – Double sens – Mots carrés - ...
- la rubrique des jeux classiques : Dames – Go – Echecs – Othello – Awalé – Abalone ...
- les solutions de tous les jeux et énigmes du numéro.
- ...

« Tangente, Jeux & Stratégie » paraît à la fréquence de 6 numéros par an, la revue est en vente en kiosque, en France, Benelux et Canada. Pour la Suisse, on peut s'y abonner au prix de € 25.- par année ou 46.- pour deux ans. (Paiement par carte bancaire à partir de € 30.-). Bulletin d'abonnement à envoyer à Tangente – BP 10214 – F-95106 Argenteuil cedex, avec nom, prénom, adresse postale, mail, numéro de carte bancaire, date et signature, à prendre sur le site <http://www.jeuxetstrategie.com>. Ce site donne toutes les informations utiles sur la revue.

FJ

LE JEU « GRATTE-CIEL »

Tiré de « Tangente, Jeux & Stratégie », avec l'aimable permission de la rédaction.

Auteurs : Bernard Novelli et Martin Rivière

Règle du jeu

Un bloc de la ville de New-York est représenté dans une grille. Chaque case contient un immeuble de 10, 20, 30 ou 40 étages.

Les immeubles d'une même rangée, ligne ou colonne, sont tous de tailles différentes.

Les informations données sur les bords indi-

quent le nombre d'immeubles visibles sur la rangée correspondante, par un observateur situé à cet endroit. Par exemple, si une ligne contient la disposition 20-40-30-10, deux immeubles sont visibles à partir de la

gauche (le 20 et le 40) et trois immeubles sont visibles à partir de la droite (le 10, le 30 et le 40). Retrouver la hauteur de chaque immeuble.

Tous les problèmes ont une solution.

Exemple :

	4	1	3	2	
2					2
3					1
2					2
1					3
	1	2	2	2	

et solution :

	4	1	3	2	
2	10	40	20	30	2
3	20	10	30	40	1
2	30	20	40	10	2
1	40	30	10	20	3
	1	2	2	2	

La résolution de cet exemple fait immédiatement apparaître deux règles élémentaires :

- l'indication « 4 » en tête de rang ne donne qu'une manière d'y placer les immeubles : l'ordre croissant à partir de cette case ;
- l'indication « 1 » signifie qu'on ne voit qu'un immeuble, c'est à dire celui de 40 étages, à côté de cette case.

Trois immeubles de 40 étages étant placés à partir des « 1 » et du « 4 », il ne reste qu'une case pour le quatrième, qui respecte la règle du jeu : « Les immeubles d'une même rangée, ligne ou colonne, sont tous de tailles différentes. » On obtient alors la grille intermédiaire A ci-dessous.

Dans la deuxième ligne, il reste deux possibilités, de gauche à droite respectivement : 10 et 30 ou 30 et 10. Dans la troisième ligne, il y a aussi deux manières de placer le 10 et le 20. Dans la quatrième ligne, on trouve trois

dispositions respectant l'indication « 3 » de droite : 10, 30, 20 ou 20, 30, 10 ou encore 30, 10, 20.

On pourrait alors penser qu'il s'agit d'essayer une à une les possibilités et, avec un peu de chance, de tomber sur la solution. Mais on peut procéder de manière plus directe par déductions en deux étapes.

Par exemple, pour la première ligne, où il semble qu'il y a deux dispositions pour le 20 et le 30, on s'aperçoit que le 30 ne peut pas être en troisième position car, s'il l'était, on aurait le 20 en quatrième position, ce qui contredirait l'information « 2 » de droite.

Un même type de raisonnement s'applique à la deuxième colonne, où le 30 ne peut être qu'en bas selon l'information « 2 » du bas. On en arrive alors à situer deux nouveaux immeubles de 30 étages, et la place du dernier est déterminée univoquement, selon la grille intermédiaire B.

Grilles intermédiaires A :

	4	1	3	2	
2	10	40			2
3	20			40	1
2	30		40		2
1	40				3
	1	2	2	2	

et B :

	4	1	3	2	
2	10	40	20	30	2
3	20		30		1
2	30				2
1	40	30			3
	1	2	2	2	

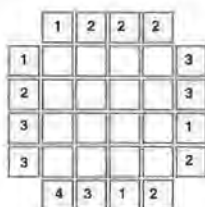
La résolution se poursuit ainsi de manière rigoureuse, à coups de négations, d'implications et de conjonction de critères. Ceci nous amène à dire que les problèmes du jeu « Gratte-ciel » ont leur place en classe de mathématiques, pour autant qu'on ne se contenter pas de vérifier si les grilles complétées sont justes ou non, sans savoir si c'est le hasard ou des essais non organisés qui ont abouti à la réussite. Il y a tout un travail de justification et d'explicitation des raisonnements logiques à conduire avec les élèves. La question qui reste en suspens est de savoir à quel âge les enfants peuvent tirer profit de ce type d'activités. Selon nous, il est très variable, d'un individu à l'autre. Nous avons vu, lors d'un concours organisé dans le cadre d'un Salon de la culture et des jeux mathéma-

tiques organisé à Paris, des enfants de 10 à 12 ans résoudre ce genre de problèmes avec une facilité déconcertante. Et certains adultes ont de la peine à y entrer.

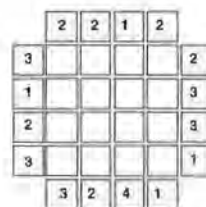
Les lecteurs de *Math-Ecole* peuvent essayer eux aussi de résoudre les 6 grilles suivantes, de « Gratte-ciel », dont certaines sont vraiment avariées en indices, mais qui ont pourtant toutes une solution unique, données en page 27.

Pour les « accros », chaque numéro de « Tangente, Jeux et Stratégie » propose, entre autres, une dizaine de grilles de « Gratte-ciel », qui ne se limitent pas aux dimensions 4x4 mais vont à 5x5, 6x6, avec des immeubles de 50, 60 étages... Pour information, les Éditions POLE ont publié un recueil de 100 grilles de ce jeu. (Ainsi que « Démineur », Dominos à placer » et « Combat naval ». Voir <http://www.poleeditions.com>.)

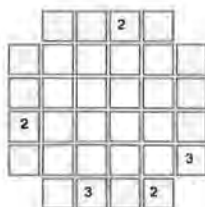
Gratte-ciel 1 :



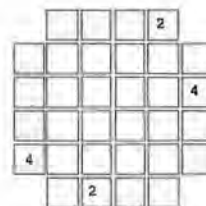
Gratte-ciel 2 :



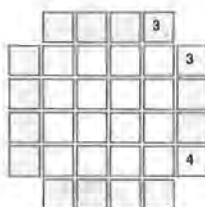
Gratte-ciel 3 :



Gratte-ciel 4 :



Gratte-ciel 5 :



Gratte-ciel 6 :

