

Computix

Deux joueurs

© Pascal Pluchon, 1994

Chaque joueur (A vs B) dispose d'un compteur, initialisé à zéro. Une calculatrice peut faire l'affaire. Sinon, enregistrer les gains et totaliser au fur et à mesure.

A joue sur les lignes horizontales, B sur les verticales. On part de la case centrale.

Au premier coup, A choisit *sur la ligne horizontale passant par le centre* une case dont le contenu va augmenter son compteur, et il efface (barre) le contenu de la case. B doit choisir une case *dans la verticale* de la case choisie; il augmente d'autant son compteur et efface (barre) le contenu de la case. Puis A choisit *dans l'horizontale de la case choisie par B*, augmente d'autant son compteur, et efface (barre) etc.

Si l'un des joueurs est empêché de jouer, il passe son tour.

Lorsque la grille est vide, ou bien s'il est impossible de jouer, le possesseur du compteur le plus élevé a gagné.

Exemple de grilles :

5	1	2	6	1
9	3	9	10	7
8	4	5	8	10
7	9	3	7	7
7	6	3	6	3

3	10	3	3	4
1	2	5	3	3
3	7	6	2	4
10	3	2	10	6
2	9	1	10	6

Il s'agit d'un jeu de calcul, mais aussi d'un jeu stratégique. En effet un joueur n'a pas nécessairement intérêt à choisir le nombre le plus élevé dans sa ligne, selon le gain consécutif possible pour son adversaire. De plus la raréfaction de la grille entraîne peu à peu des coups forcés ou des coups passés qu'il est souhaitable de prévoir.

La construction de la grille peut être aléatoire (c'est le cas pour une simulation sur ordinateur). Si elle est construite à la main, la question se pose de *l'équité* du jeu: le premier joueur peut se trouver avantagé (ou désavantagé) par la grille.

A vous la main! Avant de jouer, compléter la grille désirée selon les indications qui lui sont attachées

		9		
4				-1
		15		
	-8			

	-7			
		24		
		0		
				-6
12				

			0	
	0			
				0

Placer dans la grille les nombres :
2, 8, 4, -2, 12, 5, 11, 7, 5, 3, -6,
0, 14, -1, 3, 8, 4, 9, 10, 6

Compléter la grille en plaçant uniquement des multiples de 3 ou des nombres impairs (positifs ou négatifs).

Compléter librement la grille.

© D. Bertin IUFM Versailles / Antony VdB 2004 d'après un premier papier de F. Boule

PS : la version MacIntosh du jeu est toujours fonctionnelle. J'ai bricolé un bout de version pour PC.