CASSE-TETE

LUDOQUIZ

1 Dans une partie de dames, les pions doivent être disposés:

a. sur les cases claires
b. sur les cases foncées
c. au choix des joueurs

2 Dans le jeu "Puissance 4", combien faut-il aligner de pions pour gagner?

a. 3
b. 4
c. 5

3 Au tarot, le cavalier accompagné d'une basse carte est compté pour:

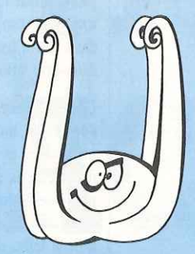
a. 2 points
b. 3 points
c. 4 points

4 Le barbu, dans le jeu de cartes du même nom, est:

a. le roi de pique
b. le roi de carreau
c. le roi de cœur

5 Le nombre de U dans un jeu de Scrabble est:

a. 4
b. 5
c. 6



6 Le nom de la dame de carreau est:

a. Rachel
b. Pallas
c. Argine

7 La Scopa se joue avec:

a. 32 cartes
b. 40 cartes
c. 52 cartes

8 Le Black-Jack est aussi appelé:

a. chemin de fer
b. punto banco
c. vingt et un

9 Au Monopoly, l'avenue de Breteuil vaut:

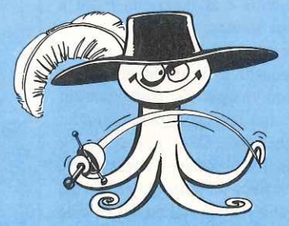
a. 30 000 F
b. 32 000 F
c. 35 000 F

10 Paul Chemla est un champion de:

a. Scrabble
b. Bridge
c. Dames

11 Au Jarnac, le "Coup de jarnac" consiste à:

a. jouer un mot qu'on ne peut rallonger
b. jouer un mot faux
c. prendre un mot à l'adversaire



12 Au 421, faire 421 rapporte:

a. 6 fiches
b. 8 fiches
c. 10 fiches

13 Le "Gasp" est un jeu:

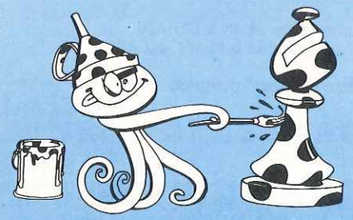
a. sur minitel
b. de cartes
c. de pions

14 Au rami, une tierce sans joker est appelée:

a. tierce franche
b. tierce simple
c. tierce pure

15 De 1948 à 1957, le champion du monde d'échecs était:

a. Smyslov
b. Tal
c. Botvinnik



16 Le jeu de Marienbad se joue avec:

a. 16 allumettes
b. 24 allumettes
c. 25 allumettes

17 "Diplomacy" se déroule sur une carte:

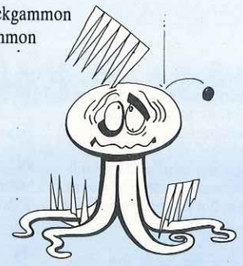
a. de l'Europe en 1815
b. de l'Europe en 1900
c. du monde en 1914

18 A la belote, le total des points réalisés par les deux équipes sur un coup à l'atout (sans capot ni annonces) est de:

a. 152 points
b. 158 points
c. 162 points

19 La perte d'une partie triple au backgammon s'appelle:

a. beaver
b. backgammon
c. gammon



20 Au Scrabble en partie libre, on peut, quand vient son tour, changer:

a. une ou toutes ses lettres
b. une, deux ou toutes ses lettres
c. autant de lettres qu'on veut

21 Au go, une pierre qui n'a plus qu'une liberté est en:

a. Sente
b. Joseki
c. Atari

22 Au bridge, la convention servant à déceler une éventuelle majeure quatrième chez l'ouvreur d'un sans-atout s'appelle:

a. Stayman
b. Blackwood
c. Drury

23 Aux échecs, on appelle le début: 1. e4, Cf6:

a. défense Alekhine
b. défense slave
c. défense hollandaise

24 Le Tic Tac Toe, version américaine du morpion, se joue sur:

a. 9 cases
b. 16 cases
c. 25 cases

25 A Othello, un pion gênant pour son propre joueur, du fait des retournements potentiels qu'il influence, est appelé:

a. vicieux
b. traître
c. poison

26 Au Pente, pour gagner, il faut:

a. aligner 5 pions
b. prendre 10 pions à l'adversaire
c. l'un ou l'autre.

27 Au poker à 52 cartes, qu'appelle-t-on "quinte américaine"?

a. R A 2 3 4
b. A 2 3 4 5
c. 7 8 9 10 A

28 Le premier championnat de France d'échecs eut lieu en:

a. 1882
b. 1910
c. 1923

29 Au craps, si un joueur fait 7 au premier lancer:

a. il a perdu
b. il a gagné
c. il a le droit de rejouer

30 La Fédération Mondiale du Jeu de Dames fut créée en:

a. 1923
b. 1947
c. 1968

Solutions page 116

JOUEZ, & REJOUEZ

N° 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

N° 31 **NOUVELLE FORMULE.** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes,** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures!** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

N° 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** Jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATEGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S. 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**

MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer . **MEGA 1 : 25 F, MEGA 2 : 30 F**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.** -
Années disponibles : 86, 85, 84, 83, 82.

Les anciens numéros de JEUX & STRATEGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **22 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**

BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal .... Ville .....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** .....
.....
Soit.....numéros à **22 F** l'un franco (étranger 28 F)
- Hors Série "MEGA" : ..... à **25 F** franco (étranger 30 F).
- Coffret reliure ..... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format.
- Coffret reliure ..... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format).**
- Coffret complet année ☐ 85, ☐ 84, ☐ 83, ☐ 82 à **120 F** l'un franco (étranger 140 F).

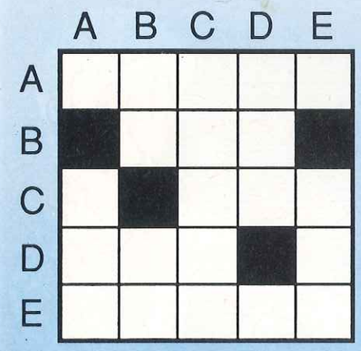
Ci-joint mon règlement total de ..... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

CASSE-TETE

NOMBRES CROISES

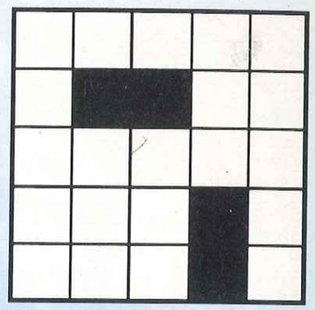
Solutions page 116



1

Horizontalement: A. Les chiffres de ce nombre - de gauche à droite - sont consécutifs.- **B.** Les trois chiffres de ce nombre sont les mêmes, et ce sont des carrés parfaits.- **C.** Un multiple de 28.- **D.** C'est un multiple de 11.- **E.** Le produit de ses chiffres est 2625.
Verticalement: A. Le produit de ses chiffres est 49.- **B.** Un carré parfait. La somme de ses chiffres est 5, leur produit est 6.- **C.** Le produit de ses chiffres est 225.- **D.** Un nombre premier.- **E.** Un carré parfait.

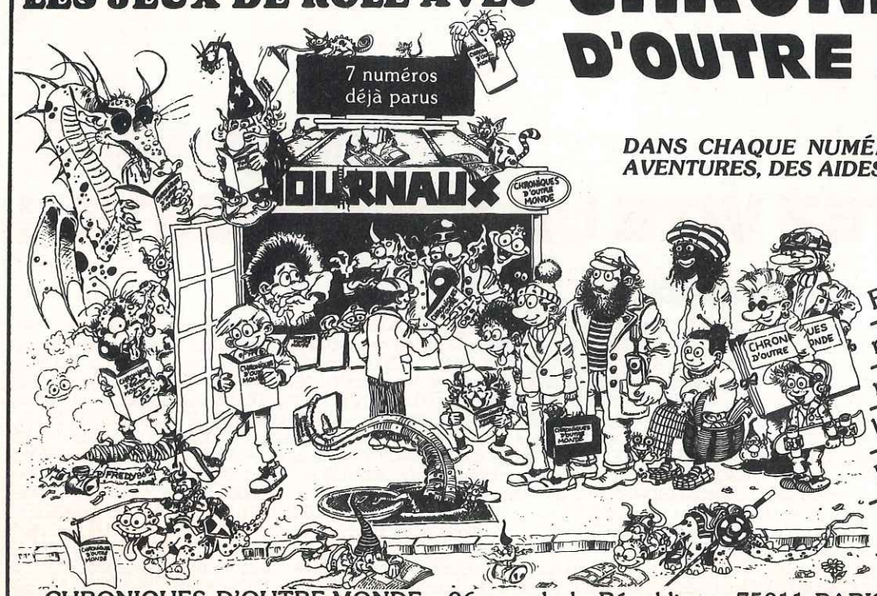
2



Horizontalement: A. Un cube parfait.- **B.** Un multiple de 15.- **C.** Une permutation de 46 667.- **D.** Ses trois chiffres sont les mêmes.- **E.** Ses trois chiffres, de gauche à droite, sont consécutifs.
Verticalement: A. Ce nombre est un palindrome (il se lit de la même manière de gauche à droite et de droite à gauche).- **B.** Le produit de ses chiffres est 343.- **C.** Il se divise par 113.- **D.** Le chiffre des unités et celui des dizaines sont les mêmes, la somme de tous ses chiffres est 10.- **E.** Le produit des chiffres est 30.

LAISSEZ JOUER VOTRE IMAGINATION
ESSAYEZ LES JEUX DE ROLE AVEC

CHRONIQUES D'OUTRE *MONDE*



DANS CHAQUE NUMÉRO, UN THÈME, DES AVENTURES, DES AIDES DE JEU, DES IDÉES...

Et si vous n'avez jamais essayé les jeux de rôle, découvrez-les dans le numéro 6, SPÉCIAL INITIATION.

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE - 96, av. de la République, 75011 PARIS - Tél. : 48.07.23.66.
Vente en kiosques, librairies, magasins spécialisés et par abonnements.

STRESSÉ ?
MOROSE ?
A COURT D'IDÉES ?

CONSULTEZ VITE UN SPÉCIALISTE !

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 — 06600 ANTIBES : LE DAMIER 69, Boulevard Wilson Tél. 93.61.69.29 — 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 — 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. 45.95.47.25 — 21000 DIJON : L'ILE AUX TRESORS rue de la Poste Tél. 80.30.51.17 — 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 — 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 — 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 — 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. 56.52.33.46 — 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. 67.60.52.78 — 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 — 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 — 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 — 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. 40.73.00.25 — 45000 ORLEANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62 — 49000 ANGERS : ÉVASION : 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. 97.64.36.22 — 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. 87.33.19.51 — 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. 20.54.01.80 — 62000 ARRAS : DREAM LAND 10, rue Beaudimont Tél. en cours — 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 — 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. 59.59.03.86 — 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, Galerie Rive Gauche Tél. 68.51.83.00 — 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 — 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. 78.37.75.94 — 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70 — 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17 — 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. (1) 43.26.79.83 — 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. (1) 42.65.28.53 — 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 — 76100 ROUEN : ECHEC ET MAT 115, rue Saint-Sever Tél. 35.73.38.88 — 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. 35.41.71.91 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS Centre commercial Art de Vivre Tél. 39.56.65.79 — 79000 NIORT : LE PETIT POUCET 13, rue Ricard Tél. 49.24.19.16 — 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. 94.62.14.45 — 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 — 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. 49.88.13.92 — 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. (1) 42.83.52.23 — 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76

CASSE-TETE

CONCOURS UN NOMBRE ET DES NOMBRES

Trois nombres premiers ont pour somme 100. Juxtaposés, ils forment un nombre de cinq chiffres tous différents, multiple de 11. Quel est ce nombre?

61237

UN NOMBRE ET UN FRUIT

De gauche à droite: dans les deux premières cases, placez un nombre écrit avec deux chiffres romains et dans les deux dernières cases, placez les deux premières lettres de ce nombre écrit en lettres.
Si vous choisissez bien votre nombre, vous pourrez lire, en retournant la revue, le nom d'un fruit. Quel est ce fruit?

NOIX

UN NOMBRE ET UNE VILLE

Il s'agit ici de trouver un nombre de cinq chiffres tous différents sachant que:

- si on déduit ce nombre de son inverse (c'est-à-dire du nombre obtenu en inversant l'ordre des chiffres), on obtient un cube parfait;

- si on écrit ce nombre sur une calculette et si on retourne celle-ci, on peut lire le nom d'une ville française.

Quelle est cette ville?

CONCOURS LA FACE CACHEE DES DES

Il y a quelque temps, nous avons acheté deux beaux dés. Nous avons pris quatre photos de ces deux dés. Voici ces quatre photos. Le problème? Il est simple. Quel est le total des points figurant sur les deux faces tournées contre la table sur la photo n° 4?

1

2

3

4

LES POULES DU COUVENT COUVENT

Cet exemple est souvent choisi par les linguistes pour illustrer ce qu'ils appellent des homographes, autrement dit des mots qui ont la même orthographe, mais qui se prononcent différemment. Cet exemple n'est pas le seul. Il en existe bien d'autres dans notre langue.
On peut compléter chacune des phrases qui suivent, par deux homographes. Saurez-vous les retrouver?

1. A l'..... du bois, voilà où ..... ma maison.

2. Après tous les verres qu'il a ....., il vaut mieux qu'il prenne le .....

3. L'enquête révéla que c'était le ..... de la boulangère qui avait volé les ..... de l'électricien.

4. Je ..... ma tante, près de la quincaillerie où j'achète mes .....

5. Le braconnier posa un ..... près des deux ..... dans la plaine.

6. Nous avions ..... un billet qui donnait droit à ..... les spectacles.

7. Après examen approfondi des candidatures, nous ..... surtout que les postulants avaient très peu de ..... du travail qui les attendait.

8. Si tu ..... encore un ....., tu as de bonnes chances de gagner.

9. Si vous ..... votre véhicule de cette façon, vous n'arriverez jamais à .....

10. Les Durand nous ..... à leur soirée; il ..... de leur apporter un cadeau!

11. Je ne suis pas ..... de ce que me ..... ces petits chenapans.

Solutions page 116

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHEMATIQUES ET LOGIQUES

Dernière ligne droite avant la finale pour le premier championnat de France des jeux mathématiques et logiques, organisé avec l'aide de *Jeux & Stratégie, Science & Vie, France Culture,* et *Hatier*. Les demi-finales se sont déroulées le samedi 4 avril dans vingt-six centres couvrant toute la France, qualifiant un peu plus de cent rescapés pour la finale de Parthenay. Vous trouverez après les échos du championnat les problèmes posés en demi-finale.

On peut déjà faire un premier bilan sur un championnat qui a, sans nul doute, dépassé les espérances de ses organisateurs. Qu'on en juge : plus de trente mille personnes ont, individuellement ou collectivement, adressé une réponse aux éliminatoires, ce qui laisse penser que le triple au moins a cherché à résoudre les problèmes. Mille six cents "joueurs" ont accédé aux demi-finales, ce qui représentait pour certains, outre la performance sportive, un effort de volonté remarquable. En effet, le centre de demi-finale était quelquefois éloigné de deux cents kilomètres du domicile du concurrent !

HIT PARADE DES REGIONS

Au classement par régions, le Nord a nettement remporté la palme de la densité de participants, devançant de peu l'Est. La région parisienne était aussi très bien représentée. En revanche, au sud de la Loire, la pétanque semble très nettement préférée aux jeux mathématiques.
Même classement, à peu de choses près, pour ce qui est de la motivation des établissements et des professeurs. Alors que l'organisation du championnat croulait sous les propositions de centres de demi-finales dans le département du Nord, et se désolait de devoir décliner les offres, il a fallu attendre la dernière minute pour trouver des volontaires qui assurent à Bordeaux et Toulouse la surveillance des demi-finales, tant le sacro-saint week-end semblait inviolable. Et c'est la société toulousaine "Langages Informatiques" qui a fourni le personnel d'encadrement.

Mais, à l'analyse, cette situation ne semble due qu'à une plus grande difficulté de pénétration de l'information dans ces régions, et on peut espérer que le championnat 88 y rencontrera un écho beaucoup plus important.

LA FFJM

L'information avait, elle, très bien circulé en région parisienne, au point que la quasi-totalité des nombreux visiteurs du stand de la Fédération Française de jeux mathématiques (FFJM) au Salon national des Jeux de Réflexion a déclaré être parfaitement informée du championnat. *Jeux & Stratégie* n'est probablement pas étranger à ce phénomène !

Si vous êtes professeur, vous pouvez adhérer directement à la FFJM en envoyant votre cotisation (25 F pour 1987) à l'adresse de cette fédération, 7 square Villarets de Joyeuse 75017 PARIS. Dans le cas contraire, vous pouvez adhérer au "Club du Championnat", une des associations composant la FFJM, même adresse et même cotisation.

L'un des avantages d'une telle adhésion sera de pouvoir recevoir dès le lendemain de la finale, en juillet, les deux tomes des annales (corrigées) du championnat. C'est deux mois d'avance sur la sortie en librairie. Ces annales, petits livres de 64 pages édités par Hatier, seront vendues aux alentours de 30 F le fascicule. La première partie de chaque tome contiendra les problèmes d'entraînement au championnat diffusés par l'intermédiaire de *Jeux & Stratégie, Science & Vie*, et France Culture dans l'émission "Epreuve par Neuf" le samedi à 14 heures. La deuxième partie sera consacrée aux problèmes effectivement posés dans le championnat, jusques et y compris ceux de la finale de Parthenay dont les protagonistes pourront ainsi consulter les solutions en sortant des épreuves.

TIREZ LES PREMIERS... A BLANC

A propos de solution : la solution donnée dans le précédent numéro de *Jeux & Stratégie* au problème d'éliminatoires intitulé "Tirez les premiers" était fausse ! Pour gagner, il ne fallait pas laisser son adversaire commencer, mais bel et bien commencer en jouant 3. Une erreur qui n'a pas eu de conséquence néfaste, puisqu'elle a été découverte avant que ne soit fini le dépouillement des éliminatoires. Comme quoi même les solutions données par les auteurs de problèmes doivent être vérifiées!
Autre erreur, mais de frappe cette fois. Pour la solution du problème "Fidélité", il fallait lire 20 mai et non 20 avril.

CONCOURS DE PROBLEMES

C'est d'ailleurs à cette conclusion que sont arrivés les membres du jury du "concours des plus beaux problèmes" qui reçoivent souvent des énoncés intéressants mais ... faux. Que cela ne vous décourage pas de continuer à envoyer vos propositions. Vous avez jusqu'au 31 décembre pour participer au concours 87. Et dès le 1er janvier, vous pouvez tenter de convaincre le jury du concours 88. Autant dire que le concours des plus beaux problèmes n'en finit pas. Alors rappelons l'adresse : CEDEX 1022, 75810 PARIS BRUNE, en précisant sur l'enveloppe "Concours de Problèmes". Certains des problèmes des demi-finales sont issus de ce concours et font déjà gagner à leur auteur la somme de 250 F. Ainsi, M. Ladame, de La Seyne-sur- Mer, est-il l'un des premiers gagnants.

OPEN DE PARTHENAY: VOUS POUVEZ VOUS INSCRIRE

Vous le savez déjà : la finale du championnat de France des jeux mathématiques et logiques se déroulera à Parthenay, dans le cadre du festival ludique, les 10 et 11 juillet prochains. Au programme 12 problèmes pour un titre, et de nombreux lots : ordinateurs, Encyclopaedia Universalis, séjours de vacances, bibliothèques Hatier, jeux de société, etc. Tout ceci pour les heureux qualifiés, qui seront par ailleurs accueillis et hébergés par la ville de Parthenay.
Mais pour les autres ? Eh bien, qualifiés ou non, vous pourrez, si vous le désirez, en découdre avec les mêmes problèmes que les finalistes, et en même temps, lors de l'open de jeux mathématiques de Parthenay. Ce sera plus qu'une consolation puisque de nombreux prix seront également en jeu. Pour vous renseigner ou vous inscrire (100 F de droits d'entrée), téléphonez à la municipalité de Parthenay, 49 94 03 77 postes 508 ou 509. Les adhérents à la FFJM recevront automatiquement les informations.

PROBLEMES DE DEMI-FINALES: PLUS FACILES

Les demi-finales plus faciles que les éliminatoires ? C'était en effet le vœu des organisateurs, car il faut reconnaître que les conditions ne sont pas comparables ! Un temps limité à trois heures, et aucune aide, c'est autrement plus contraignant que la possibilité de laisser mûrir sa réflexion des jours durant, ou de téléphoner aux copains en cas de panne ! Sans compter celle de faire tourner l'ordinateur de service. Car, naturellement, calculettes ou documents étaient interdits.

Alors, testez votre agilité mentale. Vous seriez-vous qualifié pour la finale ? Chaque problème est affecté d'un coefficient. Les concurrents étaient jugés :
1er Sur le nombre de bonnes réponses
2e A égalité, sur le total des coefficients
3e A égalité, sur le temps.

Solutions page 117

1. AUTOREFERENCE
(coefficient 2)

Complétez le cadre ci-dessous avec des chiffres de façon à rendre vraies les phrases qui s'y trouvent.

Dans ce cadre, il y a 2 fois le chiffre 1
Dans ce cadre, il y a 3 fois le chiffre 2
Dans ce cadre, il y a 2 fois le chiffre 3
Dans ce cadre, il y a 1 fois le chiffre 4

2. EXERCICE DE MARCHE
(coefficient 1)

Des marcheurs effectuent en deux heures un trajet comportant une section en plat, puis une côte, et le retour par le même chemin (descente puis plat). Leur vitesse est de 4 km/h en terrain plat, 3 km/h en côte, 6 km/h en descente.
Quelle est la distance totale parcourue par les marcheurs?

mètres

3. DOUBLE PRODUIT
(coefficient 5)

Trouvez les nombres, entiers positifs non nuls inférieurs à 1987, qui soient égaux au double du produit de leurs chiffres (numération décimale).

36

4. GENEALOGIE
(coefficient 4)

L'ancêtre Louis a vécu dans notre ère. L'année de sa naissance et celle de sa mort (ce n'est pas la même) sont formées des mêmes chiffres, dont la somme est le siècle de sa mort, et le produit l'âge qu'il avait à sa mort.

En quelle année Louis a-t-il pu naître?

5. PERDU DANS LA FORET
(coefficient 3)

Une forêt en forme de rectangle est délimitée par les quatre villes qui en constituent les sommets consécutifs: Aubépin, Boulau, Chenne et Daobab. Pierre, perdu dans la forêt, ignore qu'il est à 4 km d'Aubépin, à 7 km de Boulau, à 6 km de Chenne.
Mais à quelle distance est-il de Daobab?
On arrondira au mètre le plus proche.

mètres

6. LES TRIANGLES
(coefficient 6)

Combien existe-t-il de triangles dont chaque côté est un entier, et dont le périmètre est égal à 1987?
Attention: deux triangles sont considérés comme égaux dès lors que leurs trois dimensions sont identiques, quel que soit l'ordre de ces dimensions

LISTE DES VAINQUEURS

Voici la liste des vainqueurs par centre des demi-finales, dans l'ordre suivant: Open, Lycée, Collège.

- Paris: salon des jeux de réflexion
NERMEL Pascal, MAILLET Jacques, JACOBELLI Christophe.
- Paris: lycée Louis-Le-Grand
CELIER Philippe, RENAUD Jean, BEBOT Philippe.
- Paris: lycée Turgot
AVAZERI Eric, BRAULT Stéphane, ROJARE Eric.
- Toulouse: université P.-Sabatier
LITAISE Dominique, SAKDAVONG Jean-Christophe, CHABERT François.
- Cholet: collège Colbert
MENIERE William, DAVIET Pascal, PATRON Yves.
- Nîmes: collège Diderot
NOUGUIER Bernard, OUDIGUIER Jean-Marc, PASCAL Pierre.
- Beuzeville: collège J.-Brel
MOREAU Lionel, COLIN Antoine, PRENTOUT Samuel.
- Garges-Lès-Gonesse: collège P.-Eluard
DE LA FOUCHARDIERE Jacques, CALVET Régis, VICTOR Antoine.
- Nice: Lycée D'Estienne d'Orves
GROFFE Jean-François, NOTEBAERT Nicolas, DACUNHA Eric.
- Seyssinet Pariset (Grenoble): lycée
BLANCHARD Jacques, LANGE Frédéric, DEHNET Eric.
- Clermont-Ferrand: collège privé Massillon
BOUE Philippe (open), GARNIER Philippe (collège).
- Charleville: lycée Chanzy
LARUE Christian, FAYARD Christophe, RORIVE Fabien.
- Bois-Colombes: lycée-collège Albert-Camus
ARBOGAST Claude, MAZENC Raphaelle, DUFLO Esther.
- Fresnes: collège Charcot
LEMAIRE Bertrand, ELOY Mathieu, NEVES Christophe.
- Dijon: université de Bourgogne
PHILIPPE Jérôme, COATANLEM Yann, MACHAC Samuel.
- Nancy: lycée Frédéric-Chopin
LACOUR Marc, SIMON Johan, GAILLARD Carole.
- L'Aigle: lycée Napoléon
PAICHARD Serge, LE DANOIS Jean-François, VINSOT Frédéric.
- Amiens: lycée Thuillier
POETTE Didier, CHOPIN Laurent, ALBERICI.
- Rennes: lycée Chateaubriand
BRUNEAU Christian, COQUILLARD Fabrice, DELPONT Elvire.
- Faches Thumesnil (Lille): CES J.-Mermoz
BEGUIN Gérard, DUQUENOY P., LEMAIRE Christophe.
- Yvetot: collège Bobée
ETHOIN Patrick, GIESBERGEN Sébastien, BOUCHIRED Steven.
- Bordeaux: faculté de sciences économiques
TIREAU Jean-Marie, SUCHET Bruno, LAFONT Emmanuelle.
- Strasbourg: faculté
KAHN Jean-François, GIANELLA Hervé, REIMBERGER Isabelle.
- Blois: lycée Dessaignes
DARDENNE Henri, LEGUY Christophe, PERRAULT Sophie.
- Lyon: université Claude-Bernard
RICHET Bernard, MALACCHINA Alain, ROUX Patrice.
- Brunoy: CES PASTEUR
LEBOZEC Didier, DEL BIANCO Samuel, PONGE Raphaël.

PRENEZ...

... mais pas n'importe quoi! La qualité vaut souvent mieux que la quantité! L'idéal étant bien entendu d'associer les deux. C'est exactement ce que vous devrez faire ici. Dans ces jeux, il faudra prendre le plus possible tout en choisissant vos captures au mieux de vos intérêts. Ce n'est pas toujours facile!

Les jeux dont la prise de pièces est le ressort principal sont en grande majorité des jeux d'élimination. Soit d'une pièce particulière comme aux échecs, soit de toutes comme aux dames. Mais on trouve également nombre de jeux où, à l'inverse, il s'agit d'accumuler le plus possible de pièces prises à l'adversaire.

Parmi ces derniers on trouve les waris et solos africains, avec le célèbre Awélé, qui forment une famille particulière, mais aussi un ensemble de jeux où les pièces prises ont une valeur variable suivant leur quantité, leur qualité, ou la combinaison des deux.

On trouve, ou on a trouvé, quelques jeux de ce type dans le commerce, comme Drakkar, Take Five ou Sacramento.

Plusieurs autres exemples sont présentés ici. Leur variété vient à la fois du principe qui régit la prise et du mode de calcul des points. Ces jeux sont essentiellement tactiques et demandent une certaine adresse au calcul mental, d'autant que le coup d'un joueur détermine directement les choix offerts à son adversaire au coup suivant. Il faut en permanence mettre en balance le gain immédiat de pièces et l'ouverture de nouvelles possibilités à l'adversaire.

ABSTRAC

(Création David Parlett)

Joueurs: 2

Matériel: 24 cartes, soit les As, Rois, Dames, Valets, Dix et Neuf de chaque couleur.

Objectif: former des combinaisons

Préparation: les cartes sont battues, puis étalées, face visible, sur la table, en une suite continue. Les cartes doivent se recouvrir partiellement, mais rester toutes bien visibles.

Marche du jeu: chaque joueur prend à son tour une, deux ou trois cartes, à son choix, à partir de l'extrémité "libre" de la suite (carte non recouverte).

Manche: la manche s'achève lorsque toutes les cartes ont été prises.

Score: les joueurs étalent les cartes qu'ils ont prises et marquent d'abord des points en fonction des combinaisons qu'ils peuvent former avec, selon le barème:

Séquence de cartes d'une même couleur dont les hauteurs se suivent :

Séquence de 3 cartes = 3 points
Séquence de 4 cartes = 4 points
Séquence de 5 cartes = 6 points
Séquence de 6 cartes = 12 points
Brelan = 2 points
Carré = 8 points
Une même carte peut être comptée dans deux combinaisons.

Les points de combinaisons sont ensuite multipliés par le nombre de cartes prises par l'adversaire, donnant ainsi le score de la manche.

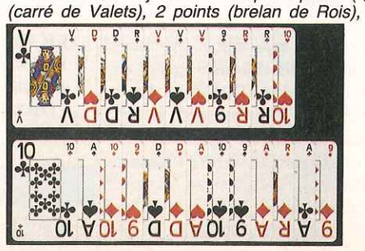
Partie: elle se joue en un nombre pair de manches, chaque joueur commençant un même nombre de fois. Le plus fort score cumulé gagne.

Reportez-vous à la page 71 pour découvrir le programme de ce jeu.

Exemple de manche:

***1.** distribution initiale*

***2.** les scores. Le joueur A marque 4 points (♥), 3 points (♣), 8 points (carré de Valets), 2 points (brelan de Rois), soit 17 points multipliés par 13 (le joueur B a 13 cartes) ; total: 17 × 13 = 221 points. Le joueur B marque 3 points (♦), 2 points (brelan de Neuf), 2 points (brelan de Dix), 8 points (carré d'As), soit 15 points multipliés par 11 (le joueur A a 11 cartes) ; total: 15 × 11 = 165 points.*



BUTIN

(Création Sid Sackson)

Joueurs: 2 à 4

Matériel:
- un damier de 8×8 cases (un échiquier)
- 34 pions blancs
- 20 pions rouges
- 10 pions noirs.

Ces pièces peuvent être obtenues en collant des gommettes de couleurs sur une face de pions unicolores.

Objectif: accumuler les pions.

Préparation: les pions sont placés au hasard sur le damier, à raison d'un par case. Si l'on a utilisé des gommettes, on peut placer d'abord les pions face unie visible, puis les retourner.

Marche du jeu: un premier tour de jeu consiste pour chaque joueur à prendre un pion blanc de son choix. Ensuite, chaque joueur, à son tour, choisit un pion du damier, de n'importe quelle couleur, et lui fait exécuter un saut par-dessus un autre pion contigu, en ligne droite orthogonale ou diagonale, la case d'arrivée devant être libre. Après avoir exécuté le saut, le joueur prend le pion sauté. Il peut enchaîner avec le même pion sauteur d'autres sauts-prises si cela lui est possible, mais il n'est pas obligatoire d'effectuer de tels sauts supplémentaires ni d'en effectuer le maximum possible; le joueur s'arrête lorsqu'il le souhaite.

Les sauts d'un même coup doivent être exécutés avec le même pion sauteur, mais, d'un coup sur l'autre, le joueur pourra choisir différents pions.

Par ailleurs, les sauts enchaînés dans un coup ne doivent pas être obligatoirement dans la même direction; celle-ci peut changer entre deux sauts consécutifs.

Arrêt: lorsque vient son tour, un joueur peut décider de s'arrêter de prendre. Il ne jouera plus pendant la manche.

Lorsque tous les joueurs sauf un se sont arrêtés, le dernier doit, lui, continuer à jouer seul jusqu'à ce qu'aucune prise ne soit plus possible (jouant des coups successifs, il peut changer de pion-sauteur comme il veut).

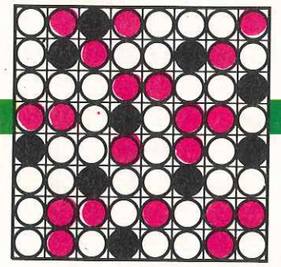
Manche: la manche s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pion à prendre.

Score: les joueurs cumulent les valeurs des pions qu'ils ont pris selon le barème: pion noir = 3 points; pion rouge = 2 points; pion blanc = 1 point.

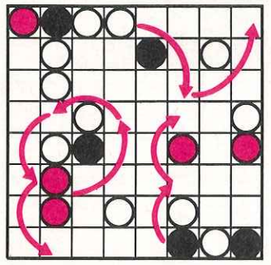
Le joueur qui a pris le dernier pion retranche de son score les points correspondant aux pions restés sur le damier.

Partie: elle se joue en autant de manches que de joueurs, chacun commençant une fois. Le meilleur score cumulé gagne.

Equipes: il est possible de jouer par équipes de deux joueurs, les points des partenaires étant cumulés à la fin de la manche. Lorsqu'un joueur s'arrête, son équipier continue à jouer tant qu'il le veut.



***1.** Exemple de position initiale*



***2.** Exemples de sauts*

TRENTE-CINQ

(Création François Pingaud)

Joueurs: 2

Matériel: un jeu de 52 cartes dont on utilise 35 cartes:
- de l'As au 7 de chaque couleur (As, 2, 3, 4, 5, 6, 7)
- 7 figures prises au hasard (Valets, Dames, Rois)

On a ainsi 5 "couleurs" de 7 cartes chacune: Pique, Cœur, Carreau, Trèfle, Figures.

Objectif: accumuler les cartes, couleur par couleur.

Préparation: les cartes sont battues puis étalées, face visible, en un tableau de 5 colonnes de 7 cartes chacune. Dans chaque colonne, les cartes se recouvrent partiellement.

Marche du jeu: chaque joueur, à son tour, prend toutes les cartes libres d'une couleur de son choix. Une carte est libre si elle est au bas d'une colonne (aucune autre carte ne la recouvre); cependant, lorsque plusieurs cartes d'une même couleur se suivent au bas d'une même colonne, elles sont considérées comme libres toutes ensemble et se prennent globalement.

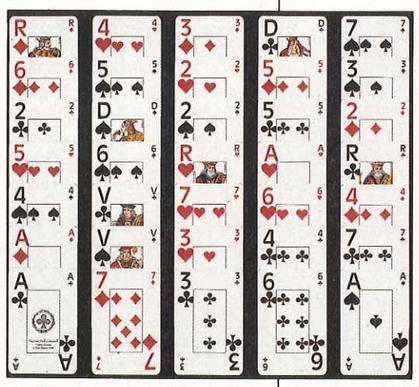
A chaque tour, le joueur est libre de choisir la couleur qu'il prendra, mais il doit prendre au moins une carte (donc choisir une couleur présentant au moins une carte de libre) et doit prendre toutes les cartes libres de cette couleur.

Manche: la manche s'achève lorsque toutes les cartes ont été prises.

Score: pour chaque couleur, seul le joueur qui possède une majorité de cartes marque des points, selon le barème:
4 cartes = 4 points
5 cartes = 3 points
6 cartes = 2 points
7 cartes = 1 point
Les points gagnés dans chaque couleur sont additionnés pour donner le score de chaque joueur.

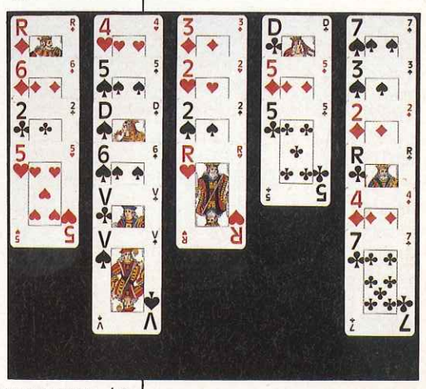
Partie: la partie se joue en plusieurs manches, où les joueurs commencent en alternance, jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne 35 points de score cumulé.

1



***1.** Exemple de distribution initiale*

2



***2.** Après quelques coups. Le joueur dont c'est le tour peut prendre le 5 ♥, ou le 5 ♣, et le 7 ♣ ou encore les deux Valets ♠ et ♣ et le Roi ♥.*

CORNER

(Création Editions Ravensburger)

Joueurs: 2

Matériel:
- un damier de 5×5 cases
- 25 pions de 5 couleurs différentes, comprenant respectivement 7, 6, 5, 4 et 3 pions

Ces pièces peuvent être obtenues en collant des gommettes de couleurs sur une face de pions unicolores.
- un marqueur par joueur.

Objectif: accumuler les pions, couleur par couleur.

Préparation: les pions sont placés au hasard sur le damier, à raison d'un pion par case. Si la technique des gommettes a été employée, on peut placer d'abord les pions face unie visible, puis les retourner.

Marche du jeu: le joueur qui commence pose son marqueur le long d'un bord vertical du damier, indiquant une rangée.

L'autre joueur pose son marqueur le long d'un bord horizontal, indiquant une colonne. Il prend alors le pion situé à l'intersection de la rangée et de la colonne indiquées par les marqueurs.

Ensuite, chaque joueur à son tour déplace son marqueur le long de son bord, et prend le pion situé à l'intersection de la rangée et de la colonne indiquées.

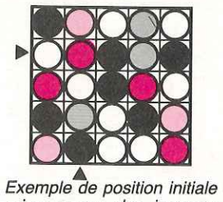
Manche: la manche se termine lorsqu'un joueur ne peut plus prendre de pion en déplaçant son marqueur: la rangée ou la colonne indiquée par le marqueur adverse est vide.

Score: couleur par couleur, les joueurs marquent des points en fonction des pions qu'ils ont pris: 1 pion = 1 point; 2 pions = 3 points; 3 pions = 6 points; 4 pions = 10 points; 5 pions = 15 points; 6 pions = 21 points; 7 pions = 28 points.

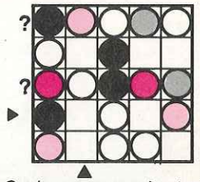
Ces points sont doublés pour les couleurs dans lesquelles l'adversaire n'a pas pris un seul pion.

On cumule les scores obtenus pour chaque couleur.

Partie: elle se joue en deux manches, chaque joueur commençant une fois.



***1.** Exemple de position initiale et premiers coups des joueurs: le joueur "horizontal" prend le pion rouge à l'intersection de la 2e rangée et de la 2e colonne.*



***2.** Quelques coups plus tard. Le joueur "horizontal" vient de placer son marqueur au bas de la 2e colonne. Le joueur vertical n'a plus le choix qu'entre la 1re et la 3e rangée.*

CONCOURS

ELECTIONS, PIEGE A...

Cet horrible casse-tête nous a été proposé, il y a quelques années, par un lecteur. Nous ne donnerons pas son nom, vous seriez bien capable d'aller l'embêter! D'ailleurs, il ne gagne rien... si ce n'est de connaître la réponse!

L'Académie des Sciences ludiques élit son nouveau président.
- Au 1er tour de scrutin, aucun des six candidats n'obtient plus de vingt voix.
- Au 2e tour, le géologue, l'astronome et le physicien ont respectivement une, deux et trois voix de plus que le mathématicien, le chimiste et le biologiste n'en avaient au 1er tour.
- Au 3e tour, l'un des candidats a autant de voix qu'au 1er tour.
- Au 4e tour, un candidat est enfin élu, avec juste la majorité des suffrages exprimés.
- A l'issue de chaque tour, le candidat ayant eu le moins de voix à ce tour retire sa candidature.
- A chacun des tours, les nombres de voix des différents candidats restant en présence forment une progression arithmétique.
- D'un tour au suivant, le nombre de suffrages exprimés augmente d'une unité.
- A chaque tour, un seul candidat obtient le même nombre de voix qu'au tour précédent.
- A chacun des tours, on classe les candidats par ordre décroissant de voix obtenues : à chaque tour, un seul candidat obtient la même place qu'au tour précédent.

Qui a été élu? Avec combien de voix?

CONCOURS

POKER MENTEUR

Est-il encore nécessaire de vous rappeler ce qu'est un cryptarithme? Il s'agit d'une opération où les chiffres ont été remplacés par des lettres avec les règles suivantes:
- une même lettre remplace toujours le même chiffre,
- un même chiffre est toujours remplacé par la même lettre,
- aucun nombre ne commence par zéro,
- évidemment, l'opération est juste!

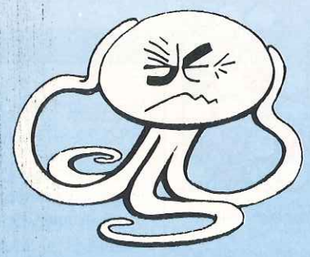
Voici deux belles mains de poker! Vous aurez compris qu'il s'agit de deux cryptarithmes. Il n'y a que deux solutions possibles. Trouvez-les!

```
  DEUX      NEUF
 +DEUX     +NEUF
 +DEUX     +NEUF
 +NEUF     +DEUX
 +NEUF     +DEUX
 =FULL     =FULL
```

LE CASSE-TETE DU POSTIER

Ce problème, sous de multiples déguisements, est un grand classique. Nous ne pouvons nous empêcher de le publier pour la belle simplicité de sa solution.

Un matin, un postier reçoit une planche de 25×32 timbres. Pour pouvoir servir plus rapidement les clients de la journée qui ne demanderont qu'un timbre, il veut tous les détacher. Il va donc devoir effectuer des "déchirures". Une telle opération consiste à déchirer une rangée de perforations d'un bord de la planche jusqu'au bord opposé. Notre postier ne peut déchirer qu'une épaisseur à la fois. Combien devra-t-il effectuer de déchirures?



LES MENSONGES DE MONSIEUR METEO

Dans ce pays à la pointe du progrès, où on connaît le temps avec certitude avec trois jours d'avance, les spécialistes de la météo des cinq chaînes de télévision mentent régulièrement.
Celui de la première chaîne ment tous les jours, celui de la deuxième lorsque le quantième du mois est un nombre pair, celui de la troisième lorsque le quantième du mois est un multiple de trois, celui de la quatrième lorsque le quantième du mois est multiple de quatre et celui de la cinquième lorsque le quantième du mois est multiple de cinq. Les autres jours, ils disent la vérité.

ARRIVEE...

Le jour de mon arrivée dans ce pays, j'ai écouté le soir les bulletins des deuxième et troisième chaînes. Leurs deux spécialistes étaient d'accord pour annoncer du beau temps pour le lendemain.
Le lendemain, à midi, sur la quatrième chaîne, on annonçait beau temps toute la journée, mais sur la cinquième, son Monsieur Météo déclarait "pluie toute la journée".
Quel jour du mois suis-je arrivé dans ce pays?
Et quel temps faisait-il le lendemain de mon arrivée?

DEPART...

Le mois suivant, la veille de mon départ, le spécialiste de la deuxième chaîne annonçait de la pluie pour le lendemain, et celui de la troisième du beau temps.
Le jour de mon départ, juste avant de boucler mes valises, j'entendais Monsieur Météo de la quatrième chaîne qui prévoyait de la pluie toute la journée alors que, quelques minutes auparavant, son confrère de la cinquième chaîne avait déclaré qu'il faisait beau.
Quel jour suis-je parti? Et quel temps faisait-il?

Solutions page 118

STAR SAGA

DEJA 2000 JOUEURS EN LIGNE

LE PREMIER JEU DE STRATEGIE ET DE DIPLOMATIE SUR MINITEL

Dans STARSAGA on est immédiatement à la tête d'une armée et l'aventure commence. Autour de vous les combats font rage et les intrigues s'enchaînent sans répit. Vous êtes déjà peut-être la victime d'un complot ou bien vous propose-t-on une alliance. Élaborez vite une stratégie et devenez, si le cœur vous en dit, mercenaire, riche "galaxien", puissant conquérant, espion...

Une grande partie de votre réussite dans ce nouveau monde repose sur votre aptitude à la négociation et à votre sens de la stratégie.

Avec STARSAGA les défis les plus fous pourront être lancés sur un terrain de jeu d'une taille infinie et en concurrence avec une multitude de joueurs.

Relevez le défi !

...9216 PLANETES A CONQUERIR

COMPOSEZ LE 36.15 SUR VOTRE TELEPHONE

ET TAPEZ MINIP SUR VOTRE MINITEL

I. STUDIO (1) 42.77.06.04

JEUX DE LETTRES

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

TOI
EUX

COU
NEZ

ARA
KOB

BOSS
CHEF

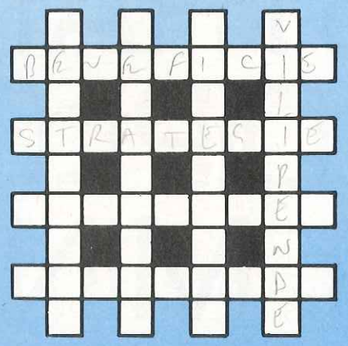
CAFE
MOKA

LES ANAGRAMMES CROISÉES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal:
1. B C E E E F I I N
2. A E E G I R S T T (2)
3. E E I R R S T T U (3)
4. D E E E E I M N R T (2)

Vertical:
1. A C E E I N N R T (2)
2. A D E E E G N S T (2)
3. D E E E I I M S T
4. D E E I I L N P V



LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, EPHORES scrabble sur les lettres de OINT, et ORGELET sur les lettres de SATIN.

EPHORES + O =
EPHORES + I =
EPHORES + N =
EPHORES + T = (**)

ORGELET + S =
ORGELET + A =
ORGELET + T =
ORGELET + I =
ORGELET + N = (****)

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

A E I I L O R S T : Le ..... s'..... volontiers.

A D E E I N R T T : En ..... cet ouvrage, l'éditeur pense ..... un bon tirage.

A E I N N R T T : Cette jeune Italienne a été admise dans un .....

C E E E P R R T U : Le .... les imperfections de la source d'émission.

A E E I I M N R S : Dans un ..... de travail, il est souvent utile d'emporter un .....

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente et un mots cachés? On peut, ici, conjuguer.

R A B A - S
P H O - I Q U E
S - L V E S
- O U L E T T E
A - G U E
B R U - A N T E
B - T T E R
C R E S - L
- O U S S I N
- L U V I A L

JARNAC !

LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, OTE, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord R, puis L, etc) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	O	T	E						
R									
L									
E									
C									
I									
S									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	C	I	V	A	I	S	M	E	
?	L	O	G	I	C	I	E	L	
?	M	E	N	I	N	G	E	S	
?	C	O	N	C	O	R	D	E	
?	D	E	M	A	R	I	E	E	
?	E	M	P	E	R	E	U	R	
?	S	A	N	G	U	I	N	E	
?	L	A	V	A	R	E	T	S	

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver! (On ne conjugue pas.)

ROSE + V =
MULE + A =
ARDU + O =
MATI + C =
SAIS + U =
ANAR + G =
MARS + A =
CRAN + O =
LAIC + T =
CHAT + O =

Solutions page 118

PLANETE NATALE

Mais où sont-ils nés tous ces Mega que l'on envoie en mission aux quatre coins des univers parallèlles? Sur notre bonne vieille Terre, allez-vous me dire... C'est vrai, mais seulement pour certains. Les Mega, dans leur immense majorité, sont nés sur d'autres planètes, plus ou moins différentes de la nôtre... Nous avons interviewé à ce sujet plusieurs Mega en relâche sur Vamosalaplaya. Ils nous ont décrit leur planète natale.
Sur laquelle d'entre elles auriez-vous voulu naître?

Un peu de poésie, que diable!
L'apparition de la vie sur une planète est comme un don magique accordé par des fées célestes. Rares sont les planètes qui le reçoivent...
Sur les heureuses élues, la vie se répand comme une traînée de poudre. Elle se développe, se complexifie, s'offre des caprices éphémères, habite de multiples formes pour, finalement, trouver la formule magique permettant de faire éclore l'intelligence...
Sur certaines de ces planètes se trouvent des Mega, à l'état latent ou non. Qu'importe l'aspect qu'ils présentent, qu'importe leurs différences de culture ou de civilisation, ce sont tous les fruits d'un seul arbre, même s'ils ne sont pas portés par la même branche...
(*Fin de l'intermède métaphysique.*)
De notre correspondant permanent sur Vamosalaplaya:
Cinq Mega ont accepté de me parler de leur planète natale respective, m'accordant pour cela un peu de leur précieux temps de repos. Les conditions de vie sur chacune de ces planètes ainsi que les particularités de ses habitants sont décrites. Un guide pour créer un Mega originaire de chacune d'elles est proposé. En termes de jeu, cela consiste surtout dans des bonus (ou malus) dans les caractéristiques (la valeur de celles-ci ne pouvant pas descendre en dessous de 6), des restrictions quant au choix de l'affinité ou des aptitudes particulières.

• Wotan: troisième quadrant à gauche en entrant.
Wotan est une planète à très haute gravité (près de quatre fois celle de la Terre). Son relief est fait d'immenses plaines désertiques et de plateaux de faible altitude, comme écrasés au sol à la manière d'un œuf sur le plat.
Son sol est couvert d'innombrables colonies de lichens que broutent les immenses troupeaux de Borms (le Borm ressemble beaucoup au bison américain, en deux fois plus gros!). L'absence de prédateurs naturels fait que Wotan est le paradis du Borm. Le Borm existait déjà quand l'homme apparut sur Wotan, et le Borm lui survivra. En attendant, l'homme se nourrit, s'habille, vit et meurt par le Borm. L'homme de Wotan est essentiellement un nomade, il suit les troupeaux de Borms dans leurs errances sans but dans les vastes plaines martelées par leurs sabots. L'homme de Wotan vit en tribus d'une cinquantaine d'individus; il vénère le Borm comme un dieu. Il est essentiellement chasseur et artisan. Le niveau de civilisation est relativement bas, la seule énergie connue est la force musculaire, et la philosophie se borne au respect des vieux sages. L'homme de Wotan est petit, trapu, lourdaud mais d'une force peu commune. Tout cela résulte de son adaptation à la terrible gravité qui règne sur sa planète.

Comment créer un Mega originaire de Wotan:
• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 à la Force et à la Vitalité, retranchez 1D6 à l'Intelligence et aux Réflexes.
• Les affinités: seules les affinités 2 et 3 sont possibles.
• Notes: même s'il n'existe aucune arme moderne sur Wotan, l'apprentissage de leur maniement est inclus dans l'entraînement de base du Mega. Par contre, le Wotan reste malhabile en milieu urbain. Le moindre incident correspond alors pour lui à un "choc psychologique", à adapter en suivant le tableau 3 (p.19 ou écran).
• Comment le jouer: mélange d'Indien et de "Hulk" (le personnage de BD de Marvel), le Wotan est taciturne, souvent immobile, avec des accès de colère. Il est facilement ébloui par le faste ou les grandes manifestations mystiques.

Olgrine: à une chiure de mouche d'Alpha Eridani.
Olgrine est une planète essentiellement forestière, 99% des terres sont recouvertes d'arbres géants, le 1% restant représentant les hauts sommets enneigés des chaînes montagneuses de l'équateur. Les arbres sont si grands et les feuillages si denses que toute la lumière du soleil est captée, laissant le sol de la planète dans une nuit perpétuelle. En conséquence, tout ce qui vit sur Olgrine (à l'exception des bouquetins à poils bouclés) s'est réfugié dans les frondaisons. La planète était totalement vierge jusqu'à ce qu'un vaisseau spatial s'y écrase. Ayant perdu tout espoir d'être secourus, les survivants s'organisèrent et, au cours des générations, s'adaptèrent au monde, tirant le plus grand parti des restes de leur vaisseau. Ils conservèrent ainsi des éléments de technologie, se les transmettant d'une génération à l'autre.
Leur existence aurait pu rester totalement inconnue si, un jour, un Mega n'était par hasard tombé sur Olgrine lors d'un transit "défectueux"...

Les descendants des naufragés se sont rapidement adaptés à Olgrine: leurs membres se sont allongés, leurs ongles se sont transformés en griffes, et leurs sens se sont affinés.
Comment créer un Mega originaire d'Olgrine:
• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 aux Réflexes et à la Perception, retranchez 1D6 à la Force et à la Communication.
• Les affinités: aucune restriction.
• Notes: les "griffes" des Olgriniens ont un CA naturel de 1, ce CA n'est applicable qu'en combat "à mains nues" et uniquement si l'Olgrinien le désire.
• Comment le jouer: individualiste et même timide, l'Olgrinien évite de se faire remarquer en public (bonus supplémentaire de 20 en Discrétion et Camouflage). La mort fait pour lui partie de la vie, et il peut tuer sans hésitation, si cela est vraiment utile. Il considère, par contre, la destruction de matériel technologique, surtout gratuite, comme un crime atroce (tirer sur la table des chocs psychologiques).

Omicron Leporis II bis, la planète des Ganymédiens.
O.L.II bis est le minuscule et unique satellite de O.L.II, une planète géante. Du fait de sa proximité, le ciel de O.L.II bis est presque entièrement occupé par la masse imposante de sa voisine. La surface du satellite est recouverte de marais bouillonnants d'où s'échappent des geysers de méthane qui, parfois, prennent feu spontanément, formant des torches éphémères. La température moyenne qui règne sur O.L.II bis est de 60°C, celle de l'eau peut monter jusqu'à 80°C. Grâce à leur peau écailleuse, les Ganymédiens supportent parfaitement ces températures qu'ils jugent "idéales".
Les Ganymédiens sont des humanoïdes pourvus de griffes rétractiles. Leur peau, de couleur bleue, est écailleuse et leurs yeux sont rouge sang. Cette race fut la première à tenter de rassembler les Mega disséminés dans tout l'univers, et c'est sur O.L.II bis que furent créées les premières véritables écoles pour Mega hors de Norjane. Les Ganymédiens habitent dans des cités d'acier et de verre flottant dans le ciel. Ces cités errent au gré des vents, sans jamais s'arrêter. Les liaisons entre les différentes cités sont assurées par des engins volants de toute nature.
Cette civilisation, très avancée, est

un véritable phare pour les autres planètes de l'A.G.
Comment créer un Mega Ganymédien:
• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 à la Vitalité et à l'Intelligence, retranchez 1D6 à l'Adaptation et à la Communication.
• Les affinités: aucune restriction.
• Notes: la peau des Ganymédiens a un CD naturel de 1. Leurs griffes rétractiles ont un CA de 2. Les Ganymédiens ne supportent pas des températures en dessous de 0. Sans scaphandre, leurs Force, Réflexes et Décision sont alors divisés par 2. Les Ganymédiens ont au corps à corps une seconde attaque possible: morsure, CA=4. Leur peau écailleuse a un CD d'une armure de cuir bouilli (tableau 15 p. 44 et écran).
• **Comment le jouer:** les trois grandes passions du Ganymédien sont la sieste au soleil, les jeux logiques et le water-polo. Sinon, il est d'un contact assez froid, fidèle dans ses amitiés comme dans ses rancunes. Sa passion des armes blanches le pousse parfois à trop s'exposer en combat. Enfin, il est doué pour le pilotage (Bonus supplémentaire: 20%).

Vilna: le temple de la haute technologie.
Il est communément admis que les Vilnéens ont une intelligence supérieure à la moyenne de l'univers connu. C'est de Vilna que sont originaires la plupart des savants de l'A.G. Tout naturellement, Vilna est devenu le centre le plus important de la recherche scientifique et technique.
Les innombrables laboratoires et unités de recherche de Vilna ont été dispersés sur toute la surface de la planète afin de respecter son écologie. Il existe de vastes complexes souterrains où s'ébauche, à force de travail et de ténacité, le millénaire futur. Les laboratoires de la surface voisinent avec les villages coutumiers vilnéens dans une harmonie parfaite. Les Vilnéens sont avant tout des êtres pacifiques et respectueux de la vie. Aussi répugnent-ils à se servir d'armes mortelles, et refusent de tuer un animal pour se nourrir, préférant pour cela les produits de la terre.
Comment créer un Mega originaire de Vilna:
• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 à l'Intelligence à la Communication, retranchez 1D6 à l'Equilibre et à la Force.
• La réputation: la tirer avec 5D6
• Les affinités: toutes sont possibles sauf 2 et 8.
• Notes: les seules armes dont un Vilnéen accepte de se servir, contre un être vivant, est le paralysant (qui est d'ailleurs une invention vilnéenne...). En cas d'absolue nécessité, (et s'il réussit un jet de pourcentage sous sa Volonté) un Vilnéen pourra tuer un autre être vivant, mais son équilibre mental en sera gravement affecté (retranchez 1D3 point à la caractéristique Equilibre).

• Comment le jouer: le Vilnéen préfère toujours les solutions techniques ou diplomatiques au combat. Il est à l'affût de tout ce qui peut lui servir dans ce sens. Son caractère oscille entre le savant "poète" et le savant "illuminé" style Tournesol.

Ilmane, la silencieuse.
Ilmane se situe dans une galaxie lointaine, par-delà un océan de solitude glacée. Les dossiers de l'A.G. ne comportent que peu de renseignements sur elle et ses habitants. Ilmane est une ancienne planète aquatique dont les mers se sont depuis longtemps asséchées. Les Ilmaniens vivent en ermites dans les immenses cavernes des massifs coraliens fossiles. Ces humanoïdes ont développé de fantastiques pouvoirs psychiques qui leur permettent de communiquer entre eux sans jamais prononcer une parole. De fait, les Ilmaniens ont perdu l'usage de la parole, et seuls les sujets longuement entraînés par les Mega arrivent, au bout de longs mois, à s'exprimer verbalement. Toutefois ils répugnent à parler sauf si cela est nécessaire et, même dans ce cas, ils restent très laconiques... (en plus d'être, de par leur habitation, lagoniques).
Les Ilmaniens ne possèdent pas non plus de langage écrit, les mémoires d'Ilmane sont gravées dans leurs cerveaux, ce qu'un Ilmanien sait, tous le savent, nul secret n'est gardé, nul mensonge n'existe. Il en résulte qu'un Ilmanien ne peut dire que la vérité, si on arrive à le faire parler...
Comment créer un Mega originaire d'Ilmane:
• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 à la Volonté et à la Perception, retranchez 1D6 à la Communication et à l'Intelligence.
• Les affinités: seule possible: 0 (spirituel).
• Notes: un Ilmanien possède d'emblée les 6 pouvoirs psy.
Sa Concentration est de (Vo×12) et son Energie est de (Vo×3). Toutefois, il répugne à utiliser la télépathie avec d'autres que des Ilmaniens, car leurs esprits lui causent des "chocs psychologiques".
• Comment le jouer: il vaut mieux utiliser l'Ilmanien comme personnage non-joueur (PNJ) manipulé par le MJ. Sinon, le joueur, de préférence expérimenté, qui le manipule, doit faire attention à ne pas déséquilibrer la partie avec ses particularités... Sinon, ce personnage s'exprime par gestes ou regards, et reste très distant...

ECHECS

LES FINALES

POUSSEZ LE BOIS!

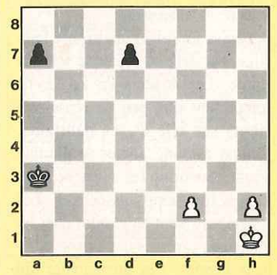
SUR MINITEL
36-15
JESSIE ENVOI
EC ENVOI

STRATÉGIES

D'un joueur sans technique et sans idées, on dit qu'il "pousse du bois". Cette expression péjorative ne doit pas condamner toute impétueuse avancée de pion. Elle peut être utile dans l'ouverture pour accélérer le développement, nécessaire dans le milieu de partie pour ouvrir les lignes aux pièces. Elle est au cœur même de la finale de pions.
Prématurée ou trop tardive, elle conduit à la défaite.
Effectuée au bon moment, elle décide de la victoire. Il suffit, et il faut, savoir quand pousser le bois...

EXERCICES

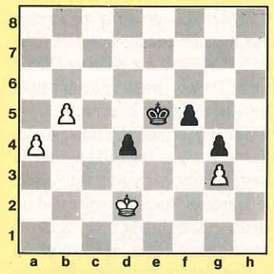
Poussez un pion, mais le bon!



1 Les blancs jouent et gagnent

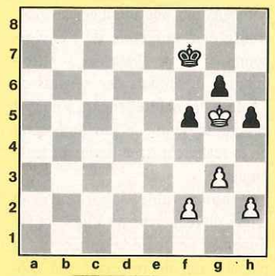
Solutions page 118

Quand des pions avancés valent mieux que des pions liés:



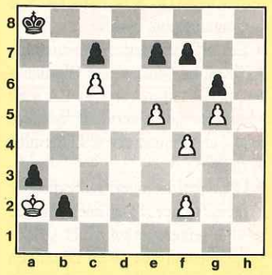
2 Les noirs jouent et gagnent

Exploitez l'infiltration du Roi blanc!



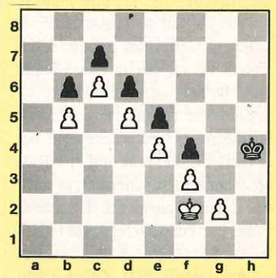
3 Les blancs jouent et gagnent

Particulièrement en finale de pions, il faut percer!



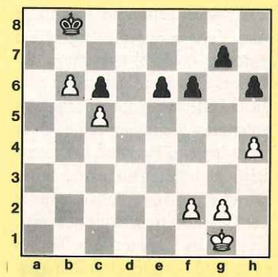
4 Les blancs jouent et gagnent

Quatre coups de rupture suffisent à briser ce mur noir. Lesquels?



5 Les blancs jouent et gagnent

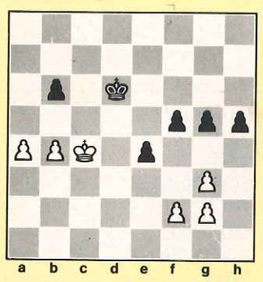
Une petite démonstration de Spassky dans l'exploitation d'un pion "passé soutenu" en b6:



6 Les blancs jouent et gagnent

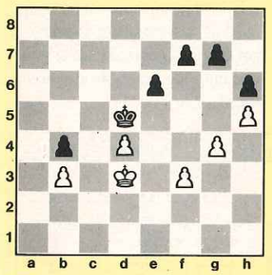
GRANDS CLASSIQUES

Chaque camp a sa "majorité" de pions, mais les noirs démarrent la course les premiers.



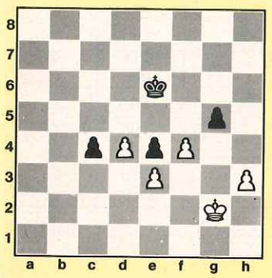
7 Les noirs jouent et gagnent

Comment empêcher les blancs d'attendre avec le va-et-vient du Roi d3-e3-d3-e3...?



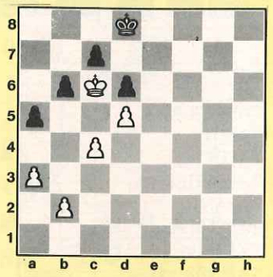
8 Les noirs jouent et gagnent

Une fois le premier coup (superbe) trouvé, on n'est pas au bout de ses peines. Une étude très subtile.



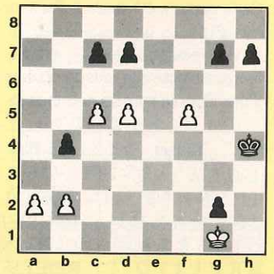
9 Les blancs jouent et gagnent

Une attaque digne d'un milieu de partie!



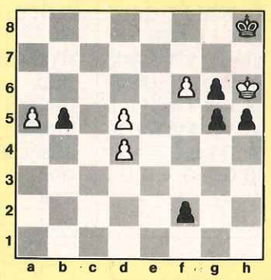
10 Les blancs jouent et gagnent

Une célèbre étude au premier coup mystérieux. Trouvez-le quand même!



11 Les blancs jouent et gagnent

Comment des pions rendent la vie impossible à une Dame. L'exception quand même!

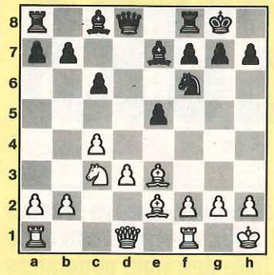


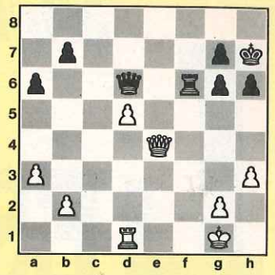
12 Les blancs jouent et gagnent

PARTIE COMMENTEE

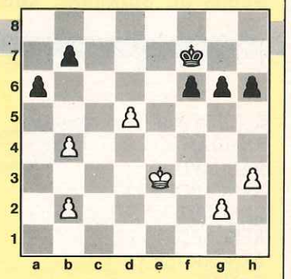
Blancs: Botvinnik; Noirs: Flohr
Jouée à Moscou en 1944.
Ouverture Réti.

1. Cf3, d5; 2. c4, d4; 3. e3, Cc6; 4. e×d4, C×d4; 5. C×d4, D×d4; 6. Cc3, c6; 7. d3, e5; 8. Fe3, Dd8; 9. Fe2, Cf6; 10. 0-0, Fe7; 11. Rh1, 0-0





39. Db4!!
(tout pour débloquer le pion passé!),
39. ...D×b4; 40. a×b4, Td6; 41. Rf2, Rg8; 42. Re3, Rf7; 43. Tf1+, Tf6
(ou 43. ...Re7; 44. Rd4! et la Tour noire souffre de passivité);
44. T×f6+!!
(le fruit d'un calcul impeccable de la finale de pions. Après avoir doublé leurs pions "b" les blancs dédoublent les pions adverses! La raison: leur Roi est plus actif et pourra venir menacer les pions de l'aile-Roi)
44. ...g×f6



45. g4!
(une banderille indispensable pour créer des cases faibles dès que les noirs touchent à leurs pions de l'aile-Roi, et céder ainsi le passage au Roi blanc),
45. ...Re7; 46. h4!
(pour jouer h4-h5 et gagner le contrôle de la case f5),
46. ...Rd6; 47. Re4, b6; 48. h5, g×h5; 49. g×h5, a5; 50. Rf5, a×b4; 51. R×f6, R×d5; 52. Rg6, Re6
(si les noirs prennent b2 et poussent leur pion b4, celui-ci ne sera qu'en b2 alors que ce sera aux blancs de jouer avec déjà une Dame en h8);
53. R×h6, Rf6; 54. b3, Rf7
(ou 54. ...b5; 55. Rh7, Rf7; 56. h6! et le Roi blanc est libéré),
55. Rg5, Rg7; 56. Rf5, Rh6; 57. Re5, R×h5; 58. Rd5, Rg5; 59. Rc6, Rf5; 60. R×b6, Re6; 61. Rc5!, Rd7; 62. R×b4, Rc6; 63. Ra5, Rb7; 64. Rb5!, Ra7; 65. Rc6, Ra6; 66. b4, Ra7; 67. b5, Rb8; 68. Rb6! et les Noirs abandonnèrent.

(la façon dont Botvinnik va mener, à partir de là, les opérations illustre bien son style "scientifique". Le coup prochain va lui permettre de supprimer le pion central adverse et de lui offrir la possibilité d'un pion passé au centre. Le reste de la partie tournera autour de ce pion "d". Quand Botvinnik consentira à s'en séparer c'est que le gain sera déjà assuré en finale de pions! Une partie linéaire dans sa conception);

12. f4!, e×f4; 13. T×f4, Fe6; 14. d4!, Dd7; 15. Fd3, Fg4; 16. Dd2, Fh5; 17. Ff5, Dc7; 18. Taf1, Fg6; 19. Th4, Tfe8; 20. Ff4, Dd8; 21. F×g6, f×g6; 22. Th3!, Dd7; 23. a3, Tad8; 24. Td3, De6; 25. d5!, c×d5; 26. c×d5, Da6; 27. Tfd1, Fd6
(le blocage du pion est bien entendu nécessaire mais limite les possibilités noires);

28. h3, h6; 29. F×d6, D×d6; 30. Te3!
(il fallait éviter 30. ...Te5 et la Tour noire aurait été trop active),

30. ...T×e3; 31. D×e3, a6; 32. Dd3, Ch5; 33. Te1, Cg3+; 34. Rg1, Tf8; 35. De3, Rh7; 36. Ce4!, C×e4; 37. D×e4, Tf5; 38. Td1, Tf6

SCRABBLE®

LES RAPIATS RALEURS

...se rancardent pour ne pas raquer, car les raseurs rappliquent. Quel tintouin! Nous continuerons donc à dresser la suite de notre liste des mots populaires admis au Scrabble, commencée dans le n°39...

RALEUR,euse
RAMDAM
RANCARD
RANCARDER v.t.
RANCART
RENCARD
RENCARDER v.t.
RAPIAT,e
RAPLAPLA inv.
RAPPLIQUER v.i.
RAQUER v.t.
RASEUR,euse
RASIBUS
REAC
REBIFFER (se) v.t.
REBIQUER v.i.
RECALER v.t.
RECTA inv.
REGLO
RELAX
RELUQUER v.t.
REMPLUMER v.t.
RENAUDER v.i. (se plaindre)
RESUCEE
RETAPER v.t.
RETRO
REVOYURE (à la...)
RICAIN,e
RICHARD,e
RIFIFI
RIFLARD (parapluie)
RIGOLARD,e
RIGOLO,ote
RIKIKI inv.
RINGARD,e
RIPAILLE
RIPAILLER v.i. RIPAILLEUR, se
RIQUIQUI inv.
RITAL,s
ROGATON
ROMBIERE
RONCHON
ROULURE (prostituée)
ROUPILLER v.i.
ROUQUIN,e
ROUTARD,e
RUPIN,e
SACQUER v.t.
SAQUER v.t.
SALAUD
SALIGAUD,e
SALOPARD
SALOPE
SALOPER v.t.
SANTIAG
SMICARD,e
SNOBER v.t.
SOIFFARD,e
SONO
SOUILLON
SOULAUD,e
SOULOT,e
SUBITO inv.
SURBOUM
SURIN (couteau)
SURINER v.t.
SYMPA inv.
TABASSER v.t.
TACOT
TALOCHE
TALOCHER v.t.
TAPANT,e
TAPEUR,euse
TAPIN inv.
TAPINER v.i.
TARATATA inv.
TATANE
TAULARD,e
TAULIER,e
TELE
THESARD,e
TIF
TIGNASSE
TINTOUIN
TITI
TOC
TOCANTE

STRATEGIES

ENTRAINEZ-VOUS

Cette partie a été jouée à Paris au club PLM.
Si vous désirez la jouer, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
L O E A ? V E			
I E S N N ? F	ALVEO(L)E	H2	76
I E C O A N M	ENF(R)EINS	5D	90
S J E E R T A	CALOMNIE	3F	76
S R U U I T O	REJETAS	N2	94
U + N I I L E N	SUROIT (1)	O7	29
H U D A I T L	INULINE (2)	9B	69
– R A L T A H E	HUA	4D	32
R I X P E O T	HALERAIT	B3	65
I O P R T + E E	EXHALERAIT (a)	B1	44
E + Y Z T B N O	PETOIRE	1A	30
– W M I E C L U	ZLOTY (3)	E8	46
C E I L M + T E	WU	O1	35
C + D S A S A K	MYELITE (4)	12D	36
A C D + L U S N	SKAS	13B	53
A L N + A U B D	DUCS	K9	32
L N + E F R E R	DAUBA	N10	35
G G I E O B M	RENFLERA	14G	69
B G G O + D Q P	MIE	6D	27
	KOB	C13	14
	TOTAL		952

1er M. LAHMI: 948 points
Le signe — signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

(1) SUROIT: vent de sud-ouest
(2) INULINE: glucide
(3) ZLOTY: monnaie polonaise
(4) MYELITE: inflammation de la moëlle

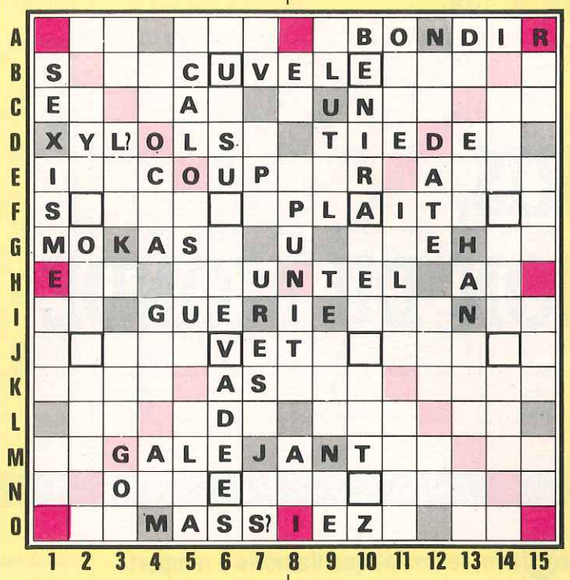
LE COIN DU STRATEGE

Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille").

Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...

Que jouez-vous sur la grille ci-contre avec:

E I I N R T Q



Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à 0, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — lettre triple
mot double — mot triple
? joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1987* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

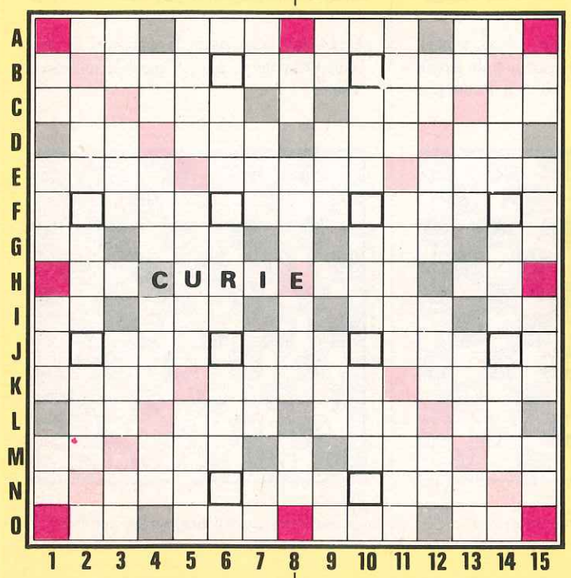
GRANDS CLASSIQUES

PENTASCRABBLE

Le principe consiste à poser successivement les cinq tirages sur la grille en faisant le maximum à chaque coup.

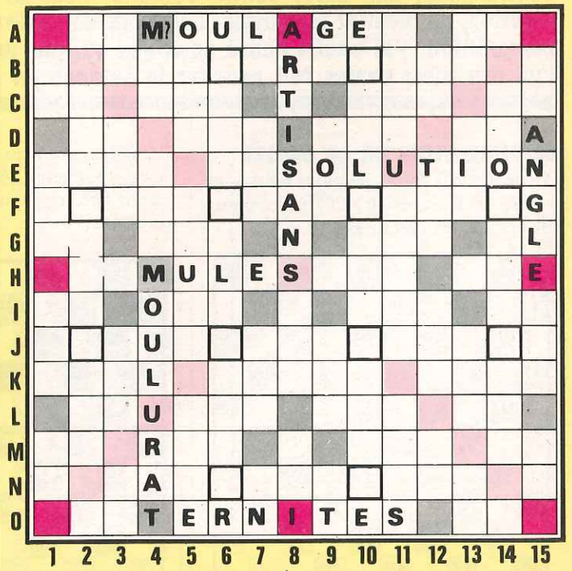
Essayez de jouer ce problème comme une partie normale, à raison de trois minutes par coup (tous les mots à trouver sont courants).

1. E L O P R S T
2. D E M O R R S
3. E E I I S S V
4. A A I N O P S
5. A C E F I O R



LES BENJAMINS

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple".
Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 9 Benjamins. Lesquels?



Solutions page 119

DAMES

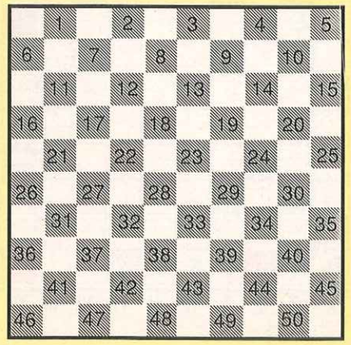
VALNERIS, CHAMPION DU MONDE JUNIOR

STRATÉGIES

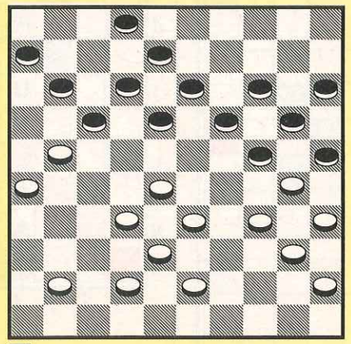
Pour la troisième fois consécutive, le Soviétique Valnéris a remporté le championnat du monde junior qui se déroulait en décembre 86 à Westerhaar (Pays-Bas). Van der Zee, deuxième, termine avec 3 points de retard (19 points). L'Ivoirien Zeba finit troisième à égalité de points mais avec un meilleur Sonneborgberger que Schwarzman (URSS) (18 points).
La surprise du tournoi a été constituée par la performance du Brésilien Klayton, totalement inconnu sur le plan international, 6e avec 15 points. Du côté français, Nicault finit 8e avec 14 points devant un Néerlandais, réussissant au cours du tournoi, de bons résultats contre les Soviétiques: un gain contre Krasnianski, une nulle contre Schwarzman, une perte contre Valnéris. Pour sa première participation, un résultat prometteur qui demande confirmation. De cette compétition, j'ai choisi douze positions où, par une combinaison, l'un des deux camps fait pencher la balance en sa faveur.

CODIFICATION DE LA GRILLE

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

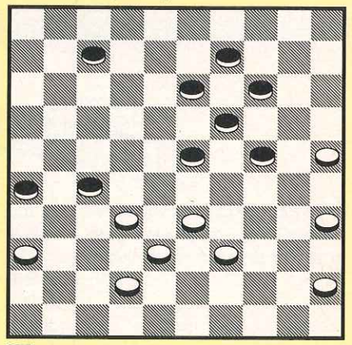


L'enchaînement Weiss est très difficile à jouer. Encore un exemple où le champion du monde junior force rapidement l'Italien Piconese à l'abandon.



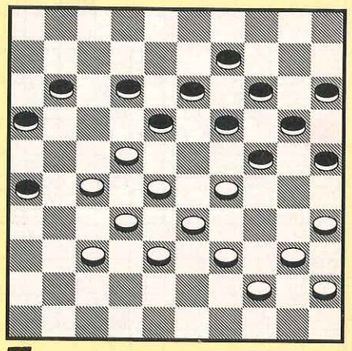
1 *Les noirs jouent et gagnent*

La dame que les noirs peuvent faire est bien reprise, mais que se passe-t-il ensuite?



2 *Les noirs jouent et gagnent*

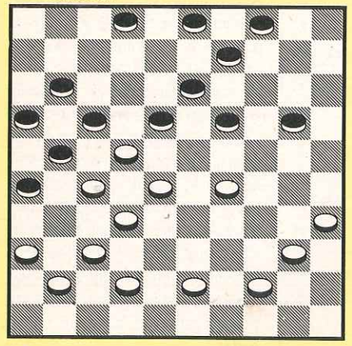
Très thématique! Après le marchand de bois, l'enchaînement du pion 22 paralyse totalement Nicault.



3 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

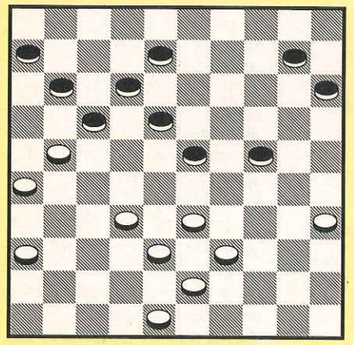
GRANDS CLASSIQUES

Sans les pions blancs 37 et 28, une rafle dévastatrice serait possible. Que faites-vous pour vous en débarasser?



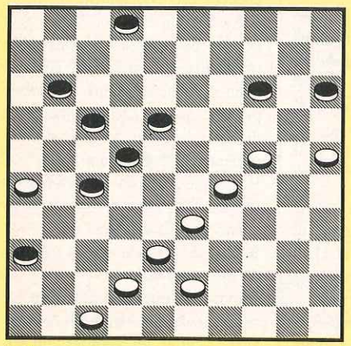
4 *Les noirs jouent et gagnent*

Le pion central des noirs est bien mal protégé contre les attaques blanches...



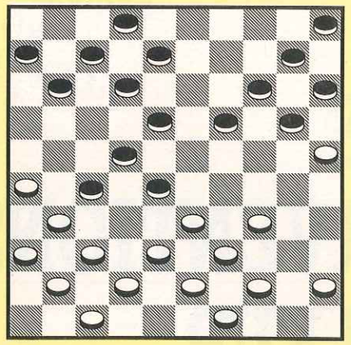
5 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Commencez par libérer la case 22 du pion noir qui s'y trouve et amenez-y un pion blanc.



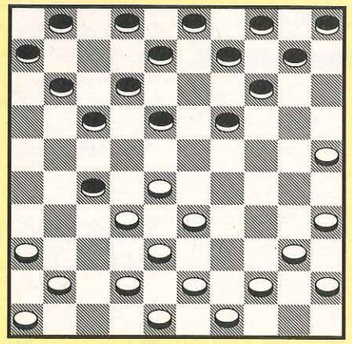
6 *Les noirs jouent et gagnent*

Deux sacrifices seront nécessaires pour éliminer le pion noir 22. Lesquels?



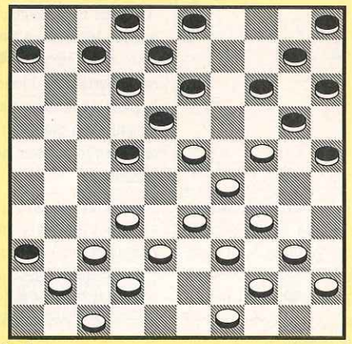
7 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Un coup et les blancs abandonnent. Lequel?



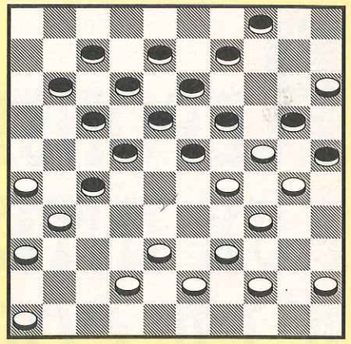
8 *Les noirs jouent et gagnent*

Les blancs, par des sacrifices appropriés, vont déloger les noirs de la case 12. Comment?



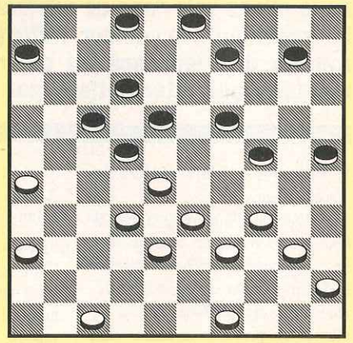
9 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

La case 29, actuellement occupée par un pion blanc, est le point névralgique des blancs.



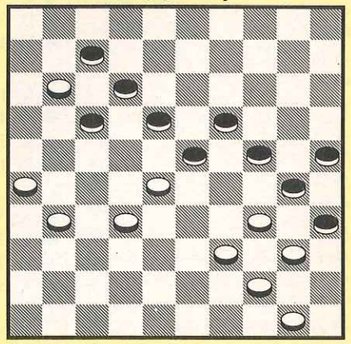
10 *Les noirs jouent et gagnent*

La combinaison se résume à amener un pion noir sur la case 29. Par quels coups pouvez-vous y arriver?



11 *Les blancs jouent et gagnent*

Les blancs viennent de jouer 16-11?. Les noirs peuvent prendre de deux façons, l'une est perdante mais l'autre gagne. Laquelle?



12 *Les noirs jouent et gagnent*

Solutions page 119

BRIDGE

REPONSES AUX INTERVENTIONS A LA COULEUR

SUR MINITEL
36-15
JESSIE ENVOI
BR ENVOI

danger jusqu'à quatre ♠ (si vous chutez la défense est rentable).
Avec la main 7, annoncez quatre ♠, la manche est possible même si le partenaire est minimum. Avec la main 7, il faut déclarer trois autres ♠, si votre partenaire est maximum, vous jouerez la manche ; dans les autres cas, les adversaires auront plus de mal à trouver le bon contrat. Avec la main 9, il faut annoncer 4 ♠ ; néanmoins avec votre partenaire habituel, annoncez quatre ♦, montrant ainsi une belle couleur à ♦ et un bon soutien. Sur une surenchère adverse, votre partenaire favori pourra juger de la valeur de ses cartes.

STRATEGIES

Nous allons voir dans ce numéro les réponses aux interventions à la couleur. Notre prochaine rubrique traitera des réponses au contre d'appel et des réponses aux interventions par sans atout.

1. Réponses à l'intervention au niveau de un
Rappelons que l'intervention peut se faire avec 9-10 H ; en conséquence, le changement de couleur en réponse est forcing comme sur une ouverture, mais nécessite quelques points de plus et en principe au moins cinq cartes.
a) Réponse par l'annonce d'une autre couleur

S	O	N	E
1♦	1♥	—	?

1.
♠ V 8 7 5 4
♥ 4 3
♦ R V 6 2
♣ V 5

2.
♠ A D 7 6 3
♥ D 4
♦ A 5 2
♣ D 7 6

3.
♠ 7 4 2
♥ 8 3
♦ A 7 6
♣ A R V 5 3

Avec la main 1, il faut passer, l'enchère d'un ♠ promettrait au moins 8 H. Avec la main 2, il faut déclarer un ♠ ; l'enchère étant forcing, vous aurez la possibilité de montrer la force de la main au deuxième tour. Avec la main 3, dites deux ♣, description naturelle de la main.
b) Réponse par sans atout
Cette réponse montre au moins un arrêt dans la couleur adverse et une main légèrement plus forte qu'en réponse à une ouverture (le partenaire peut avoir 9 H).

S	O	N	E
1♣	1♥	—	?

4.
♠ D V 2
♥ 4 3
♦ D 7 6 2
♣ V 10 5 4

5.
♠ R 10 6 2
♥ D 4
♦ R 7 6 2
♣ R 10 6 4

6.
♠ A V 2
♥ V 3
♦ D 10 5 4
♣ A V 7 3

Avec la main 4, il convient de passer car l'enchère d'1SA serait encourageante. Avec la main 5, il faut répondre 1SA, enchère qui montre 8 à 12 H sans fit à ♥ et au moins un arrêt à ♣ (vous ferez un effort si votre partenaire reparle). Avec la main 6, 2SA est la bonne enchère ; cette enchère indique une force un peu plus forte que sur une ouverture, soit 13 à 14 H, votre partenaire s'il a au moins 11 H n'aura aucun mal pour déclarer la bonne manche.
c) Avec une main fittée
Soyez prudent avec une main régulière et entreprenant avec une main irrégulière.
Exemples de mains irrégulières

S	O	N	E
1♥	1♠	—	?

7.
♠ A 9 8 6 3
♥ 4
♦ V 8 7 6 4
♣ R 2

8.
♠ R V 7 4
♥ 4
♦ A 7 6 2
♣ 9 7 6 4

9.
♠ R D 5 3
♥ 7 5 4
♦ A R 7 5 2
♣ 3

Avec ces trois mains, il est possible que les adversaires aient un contrat, voire une défense à ♥ ou à ♣ ; il est important de donner tout de suite le plein de la main par une enchère de soutien à saut pour éviter que les adversaires puissent se décrire facilement.

Rappelons un principe très simple et très utile, mis en évidence et démontré par Vernes qui dit que l'on peut enchérir sans risque en cas de soutien jusqu'au palier correspondant au nombre d'atouts détenus par le camp, et cela sans tenir compte du nombre de points. Cela signifie qu'en diagnostiquant dix ♠ dans la ligne, vous pouvez défendre sans

Exemples de mains régulières

S	O	N	E
1♣	1♥	—	?

10.
♠ D 9 8 6
♥ R 7 6
♦ V 8 7 6
♣ R 2

11.
♠ 8 7 4
♥ A D 2
♦ A R 6 2
♣ 7 6 4

12.
♠ 8 7 5 3
♥ R D 4
♦ R 7 5 2
♣ A 4

Avec la main 10, enchérissez à deux ♥ en soutien classique. Avec la main 11, annoncez deux ♣ ; il s'agit d'un cue-bid agréant les ♥ et montrant au moins 13 points de soutien. Le partenaire freinera à deux ♥ avec une main minimum et continuera le dialogue dans le cas contraire ; cette enchère est évidemment meilleure que le saut direct à trois ♥ qui peut être un palier déjà trop élevé si le partenaire est minimum. Avec la main 12, annoncez deux ♣ ; même principe, même enchère, inutile de dépasser le palier de deux si votre partenaire est minimum.
Remarque : si nord se manifeste en troisième position, les principes ci-dessus restent valables.
2. Réponse à l'intervention au palier de deux sans saut
Rappelons que l'intervention au palier de deux garantit le plus souvent six cartes, les réponses sont calquées sur celles au palier de un, mais peuvent se faire avec une main moins forte.

GRANDS CLASSIQUES

S	O	N	E
1♦	2♣	—	?

13.
♠ 9 8 7 6
♥ 7 6
♦ A 8 7 6
♣ R 6 2

14.
♠ D 8 7 5 4
♥ V 7 5 2
♦ R 6 2
♣ 4

15.
♠ D 7 5 3
♥ A D 4 3
♦ 5 2
♣ R 8 4

16.
♠ D 7 4
♥ R 4 2
♦ R 10 6 4
♣ D 6 2

Avec la main 13, annoncez trois ♣, les adversaires ont vraisemblablement un contrat en majeures, ce petit barrage peut les gêner. Avec la main 14, il faut passer, pas de sauvetage, l'enchère de deux ♠ indiquerait une main positive. Avec la main 15, faites l'enchère de deux ♦, l'annonce d'une majeure promettrait cinq cartes, un soutien à trois ♣ est insuffisant (quatre ♣ serait une horrible enchère puisque l'on dépasse le palier de trois SA sans être certain que ce n'est pas le bon contrat) ; ce cue bid permet d'annoncer la main en laissant la possibilité au partenaire d'annoncer soit une majeure quatrième, soit 1SA s'il possède un arrêt à ♦ et une intervention correcte soit trois ♣ pour freiner s'il est minimum. Avec la main 16, il faut déclarer 2SA montrant 10 à 12 H, un arrêt dans la couleur adverse et une main régulière dans le cadre d'une proposition de manche.

3. Réponse à l'intervention à la couleur avec saut
Rappelons que ces enchères à saut correspondent au barrage au niveau de trois, mais avec seulement six cartes ; le partenaire devra le plus souvent passer ou poursuivre le barrage si la vulnérabilité est favorable.

S	O	N	E
1♦	2♠	—	?

17.
♠ 9
♥ R V 7 6
♦ R 8 7 6
♣ A 7 6 2

18.
♠ A 8 7 5
♥ 5 2
♦ R 9 8 6 2
♣ 6 4

19.
♠ 3
♥ A V 7 5 4 3
♦ 6 5 2
♣ A D 4

Avec la main 17, il faut passer ; aucune manche n'est envisageable, le partenaire fera plus de levées à l'atout que vous à SA (bien que vous jouiez la carte beaucoup mieux que lui !).
Avec la main 18, il faut déclarer 4 ♠ à vulnérabilité favorable, car vous avez la certitude que les adversaires ont une manche à ♥ ; à vulnérabilité défavorable, vous vous contenterez d'un simple barrage à trois ♠. Avec la main 19, aucune possibilité de manche, il vaut mieux jouer au palier de deux.

ENCHÈRES (*)

Cote 5 points

S	O	N	E
	1♦	1♥	—
?			

1.
♠ 8 4
♥ 3
♦ D 7 6 5 2
♣ R V 7 6 5

2.
♠ 8 4
♥ D 10 7 6 4
♦ 3
♣ A 7 6 5 2

3.
♠ 8 3 2
♥ R D 4
♦ 8 6 5
♣ A R V 4

ENCHÈRES (**)

Cote 6 points

S	O	N	E
	—	1♦	1♥
?			

4.
♠ A R 3
♥ 8 3
♦ A D 7 6 4
♣ 8 6 4

5.
♠ V 6 4
♥ 8
♦ D V 6 5
♣ 8 7 6 5 4

6.
♠ A R V 7 6
♥ 2
♦ A D 4
♣ R 10 7 6

Cote 5 points

9.
♠ A 9
♥ A 5 3 2
♦ 5 4 3 2
♣ R 6 5

N
O E
S

♠ R 7 6 5 4 3
♥ 4
♦ A 8 6
♣ A D 6

S	O	N	E
1♠	X	XX	—
2♠	—	4♥	

Vous jouez 4♠ sur l'entame du R♥.

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

7.
♠ 10 7
♥ A 5
♦ R 7 4 3
♣ A 10 6 5 4

N
O E
S

♠ A R 8 4 3 2
♥ R D 8 4
♦ 6
♣ D 7

Vous jouez 4♠ sur l'entame du 2♦, Est fait la levée du 8♦ et rejoue le 6♠.

Cote 4 points

8.
♠ 4 3 2
♥ V 4
♦ 7 6
♣ A 6 5 4 3 2

N
O E
S

♠ A R V 7 5
♥ A 7 6
♦ A R 5
♣ 10 7

S	O	N	E
			1♥
X	2♦	—	—
2♠	—	3♠	—
4♠			

Vous jouez 4♠ sur l'entame du 10♥.

Cote 6 points

10.
♠ 7
♥ A V 5 4 2
♦ A 8 7
♣ R V 5 2

N
O E
S

♠ D V 9 8 3 2
♥ 6
♦ R 4 3
♣ 9 7 3

S	O	N	E
		1♥	X
2♠	—	—	—

Vous jouez 4♠ sur l'entame de la D♦.

ENTAME

Donnez, pour chacune deux mains suivantes, votre entame.
Cote 2 points

11.

S	N
1♥	2♥
4♥	

♠ 8 7 5 2
♥ 4 3
♦ D V 10 8
♣ A R 2

12.

S	N
1SA	3SA

♠ 10 4
♥ A R V 2
♦ 8 7 5 4
♣ 8 6 3

Solutions page 119

GO

LA BATAILLE DU CENTRE

STRATEGIES

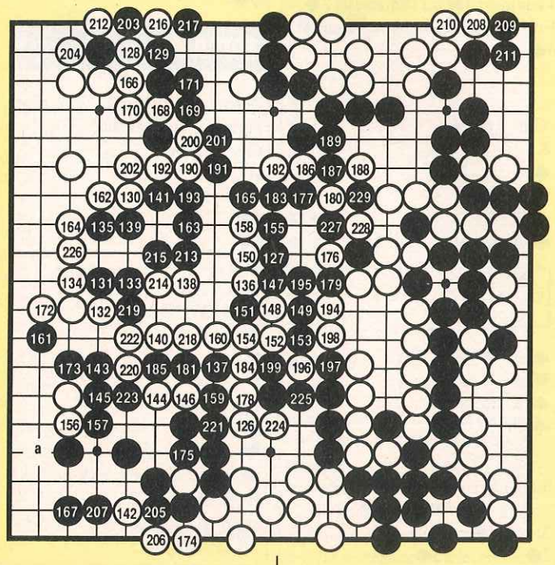
Nous avons longuement analysé, dans notre dernier numéro, le fameux coup 127 de la partie la plus célèbre de l'histoire. A ce moment, rien n'est encore joué, les positions sont redevenues égales et la bataille du centre s'annonce décisive. C'est ce que nous allons voir à présent.

128-141. Gennan contre-attaque.
Si le noir répond à 130 en 193, blanc avec 133 reprend l'avantage; noir doit donc éroder, et 131 est le point normal; 136 est un coup violent qui attaque indirectement les deux groupes noirs du centre et vise à réduire le territoire noir au Nord. Le noir assure rapidement la sécurité de ses groupes de 137 à 141 (diagramme 1).

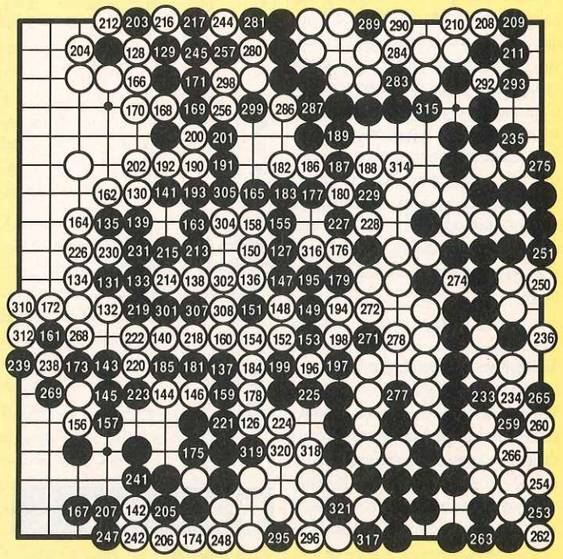
141-167. L'obsession de Gennan.
Depuis 126, Gennan vise le coin qu'il envahit finalement avec 142. Le noir n'a pas de bonne réponse dans le coin et contre-attaque à son tour avec 143. La perte de l'initiative dans le combat du centre est sans doute à l'origine de la défaite blanche; 142 en 150 donnait peut-être plus de chances au blanc; le combat, difficile, fait rage, mais le noir parvient à fermer ses frontières avec 163 et 165 après avoir presque capturé les pierres blanches en jouant 161. 167 assure la victoire; si le noir est trop gourmand et connecte en 205, il reste avec un dangereux *Ko* sur les bras quand le blanc joue **a** (diagramme 1).

168-229. Les *Tesuji* de Gennan ne suffisent pas.
Le blanc cherche désespérément à réduire le territoire noir: 182 est une menace sérieuse; le noir ne peut pas résister en 186, et 183 est un moindre mal qui permet, néanmoins, au blanc de placer 190; le noir doit céder un peu de terrain et une pierre. Après 200 les positions sont stabilisées (diagramme1).

230-325. Une bataille de *Ko* sans espoir.
Le *Ko* en 180 est le dernier gros point de la partie et celui qui le gagne l'emporte définitivement. Malheureusement pour le blanc, le noir a plus de menaces; mais Gennan a du mal à accepter la défaite, et il s'obstine jusqu'au dernier souffle. La compensation en 310 est insuffisante et, cruelle ironie, le noir gagne encore le dernier point en 325, un dernier *Ko* (diagramme 2).
Dans la partie suivante entre Gennan et Shusaku, c'est encore un *Ko* qui garantira la victoire de Shusaku, par 2 points.



Blanc : Gennan — Noir : Shusaku
1. Coups 126-229



2. Coups 126-325 — Ko en 180: 232, 237, 240, 243, 246, 249, 252, 255, 258, 261, 264, 267, 270, 273, 276, 279, 282, 285, 288, 291, 294, 297, 300, 303, 306, 309 — 311 connecte en 180, 313 en 238, 322 connecte 274, 323 connecte 321, 324, en 203, 325: Ko en 253, puis connecte.

GRANDS CLASSIQUES

tomne 1986, il a battu pour la première fois en match officiel un 9e Dan japonais; il a d'ailleurs récidivé quelques semaines plus tard.
Voici cette partie.
Avec 14, Redmond innove, pour prendre l'initiative sur la partie gauche du terrain; 22 n'est pas bon, la coupe en **a** aurait donné un meilleur résultat; mais 27 est trop gourmand; noir devait jouer 47. Redmond prend l'avantage, parce que 30 est *Sente* sur le coin et lui permet la connexion en 40. A la fin de l'échange, jusqu'en 53, le blanc a l'avantage, mais le perd aussitôt en jouant 54: la sortie en 55 est sévère. Il fallait consolider la position en *Sente*, en commençant par 71. La coupe en 65 donne au noir un gros centre et une avance confortable.

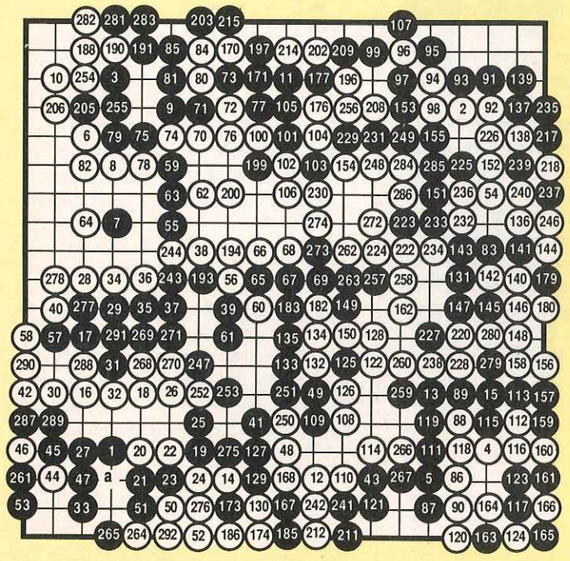
Après cette rencontre historique, la renommée de Shusaku ne cessa de croître. Il mourut prématurément à trente-trois ans (en 1862), du choléra.

PARTIE

MICHAEL REDMOND BAT UN 9e DAN

Le jeune professionnel américain se rapproche du top-niveau. A l'au-

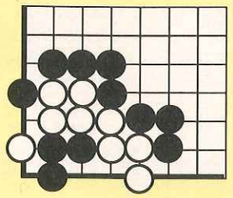
Après 124, il reste un *Ko* dans le coin. 127 est une grosse bourde: ce coup n'est pas *Sente* et la partie devient serrée. Redmond perd le *Ko* et son groupe du coin, mais il lance une dernière attaque avec 220-222. Nouvelle bourde du noir qui doit jouer 225 en 226 pour enlever une liberté au blanc; dans ce cas la coupe est impossible. 225 est donc le coup perdant. Il est dommage que cette première victoire ait été acquise sur deux fautes un peu incompréhensibles à ce niveau, 127 et 225.



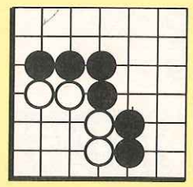
Blanc: Redmond 5e Dan-Noir: Kojima 9e Dan — Ko en 165: 169-172-175-178-181-184-187 — Ko en 163: 189-192-195-198-201-204-207-210-213-216-219 — 221: connecte en 124. — 245 en 218. — Blanc gagne de 3,5 points.

EXERCICES

FACILES

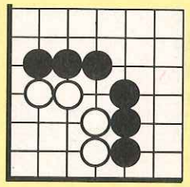


1 *Noir joue et tue.*

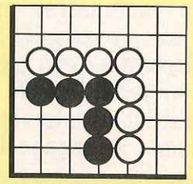


2 *Quel est le point vital pour vivre ou tuer?*

MOYENS

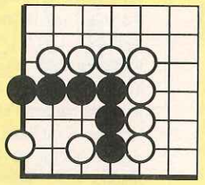


3 *Noir joue et tue.*

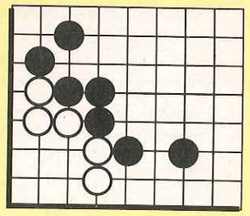


4 *Le carré du charpentier. Blanc joue et obtient un Ko.*

DIFFICILES



5 *Noir joue et vit.*



6 *Noir peut-il espérer quelque chose dans le coin?*

Solutions page 119

EMMANUEL JEANNIN-NALTET ET PATRICK LANCMAN

DONNEZ LE COMPTE !

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Lorsqu'un défenseur entame sa longue et découvre la coupe du preneur, c'est un premier succès. Néanmoins, il attend de ses partenaires autre chose qu'un jeu passif. Il souhaite vivement obtenir un signe d'encouragement ou de dissuasion. C'est ici qu'intervient, une fois encore, le langage des cartes...

Il est logique de donner le compte dans la couleur intéressée. La surcoupe, lorsqu'elle est possible, est un gain de temps et, quoi qu'il advienne, elle gêne toujours le déclarant dans son plan de jeu. Cette signalisation est pratiquement sans risque, et on verra qu'elle offre plus d'avantages que d'inconvénients. Sans entrer dans le cadre de systèmes complexes, il ne faut jamais négliger une convention simple et utile, à caractère offensif, et qui peut donner une idée de la distribution. On peut distinguer trois cas de figure :

1. La parité :
Vous ne détenez que deux cartes dans la couleur coupée par votre adversaire. Vous marquez le « doubleton » en jouant d'abord votre plus forte carte (même si c'est un honneur), puis la faible au second tour, manifestant ainsi votre intention de surcouper. Cette annonce est quasi systématique si vous en avez adopté le principe. Une fois la répartition connue, la stratégie devient tangible.

2. La fausse parité :
Le simple fait de jouer en premier lieu votre plus faible carte témoigne d'une imparité dans la couleur (trois cartes ou plus). Il va de soi que votre adversaire va surveiller le maniement de vos cartes, et vous pouvez être tenté de le tromper pour le pousser à la faute. Un conseil immédiat : ne pas abuser. Comme tous les « psychics », ces petits pièges ne fonctionnent que si leur utilisation demeure rare et lors de situations bien précises.

3. L'anti-parité :
C'est le moyen le plus explicite de refuser la couleur. Vous ne marquez pas le doubleton et, si vous surcoupez au troisième tour, vos partenaires ne manqueront pas d'interpréter le message. Plusieurs raisons peuvent être à l'origine de cette décision :
- détention du Petit vulnérable
- protection d'une main forte
- absence de tarot majeur (vous préférez « cambrioler » une levée irréalisable).

L'objectif recherché n'est pas toujours une position de surcoupe. Un défenseur a souvent intérêt à se faire surcouper afin d'utiliser judicieusement quelques tarots majeurs courts. Il est donc valable de procéder à une anticipation de parité dès l'ouverture du flanc. Il en découle aussi qu'une absence flagrante d'uppercut devant le preneur refuse la couleur (Petit, main forte, etc.).
Pour que la surcoupe soit fructueuse, il est nécessaire de laisser la main au joueur placé pour la réaliser dans les meilleures conditions. En outre, il est évident qu'en dernière position devant le preneur, les cartes jouées sont sans signification puisqu'obligation est faite de monter.
De même, on peut signaler un tripleton en jouant faible, forte, puis faible, mais cette technique se révèle rarement fiable.
Naturellement, l'attaquant enregistre également ces renseignements et peut utiliser quelques parades :
- soit jouer un coup d'atout intermédiaire pour uppercuter le tarot surcoupeur (vilaine bête !)
- soit, s'il en a les moyens, attendre pour couper maître
- soit s'excuser, si c'est le moindre mal.

Tous ces « gadgets » contribuent à clarifier le jeu et permettent l'élaboration instantanée d'une tactique. C'est l'une des applications de la cohésion en défense où l'imagination cède le pas aux réalités.
En défense, aidez-vous les uns les autres...

EXERCICES

Solutions page 120

Vous êtes en Sud

1. A 18 14 13
♠ D 9 6 2
♥ R 10 4 2
♦ C 4
♣ V 8 7 6 5
Preneur Ouest.
Nord entame le 10 de ♦. Ouest coupe.
Que jouez-vous ?

2. A 17 15 4
♠ D V 9 8 6
♥ 9 5
♦ V 3 2
♣ C 10 5 4 2
Preneur Est.
Ouest entame le 4 de ♥.
Que jouez-vous ?

3. A 14 10 8 4 2
♠ R D 7
♥ C 6 5
♦ V 10 9 7
♣ 9 5 4
Preneur Ouest.
Il trouve l'excuse au chien.
Nord entame le 8 de ♠. Ouest coupe.
Que jouez-vous ?

4. A 14 5 1
♠ D V 9
♥ C V 5 4 3
♦ V 7 6 5 4
♣ 8 2
Preneur Nord.
Est entame le 9 de ♣. Nord coupe.
Que jouez-vous ?

5. A 20 18 14 12 11 10
♠ 10 5 4 3
♥ C 8 2
♦ V 5
♣ D 7 4
Preneur Est.
Ouest entame le 2 de ♦
Que jouez-vous ?

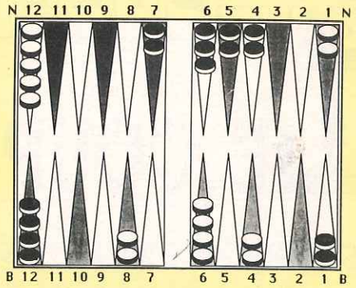
6. A 12 4
♠ C 6 5 4 3
♥ V 7
♦ R C 7 6 5
♣ D 9 8 4
Preneur Ouest.
Nord entame le 3 de ♥. Ouest coupe.
Que jouez-vous ?

7. A 15 12 10 5
♠ C 10 8 7 6
♥ R C
♦ 9 7 4
♣ R 6 4 2
Preneur Ouest.
Nord joue le 8 de ♣. Ouest coupe et joue ♥.
Vous prenez et continuez ♣.
Vous êtes ensuite en main au Roi de ♥.
Est a montré une parité.
Que jouez-vous ?

8. A 12 9 8 7
♠ 6 4 3 2
♥ R C
♦ 8 7 6
♣ D C 10 6 4
Preneur Est.
Vous entamez le 4 de ♣. Est coupe et joue ♥. Vous prenez et continuez ♣.
Vous êtes ensuite en main au Roi de ♥.
Ouest a montré une parité. Que jouez-vous ?

BENJAMIN HANNUNA

LE MILIEU DE PARTIE (suite)



4 *Blanc joue 5-1*

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

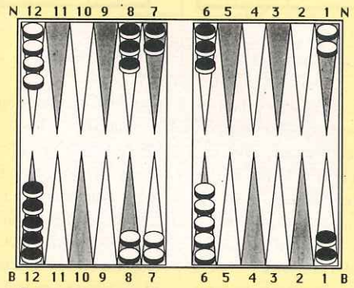
Dans les numéros précédents, nous vous avons donné un certain nombre de critères permettant de choisir entre un jeu sûr et un jeu agressif: force respective des jans intérieurs, présence éventuelle d'une "ancre" dans le jan adverse, présence éventuelle de blots dans les jans intérieurs, et nombre de pions arrière de chacun des joueurs.

De l'étude de ces critères, un point important ressort: au backgammon, surtout en milieu de partie, c'est généralement l'agressivité qui paye: les pions des deux joueurs étant encore étroitement imbriqués, la conquête d'une case importante vaut souvent le risque de laisser un ou deux pions exposés. Encore faut-il savoir quand il faut, ou non, exposer des pions, et où il faut le faire...
- Quand?
- quand vous n'êtes pas en double shot direct: vous limitez ainsi les probabilités de shot catastrophique (évitez particulièrement d'exposer un pion quand vous avez déjà vos pions arrière dédoublés),
- quand c'est une des seules manières de faire une case importante,
- quand c'est une des seules manières de faire jouer des pions autrement inactifs.
- Où?
- là où le blot vous est le plus utile s'il n'est pas frappé,
- là où vous minimisez le nombre de shots (parmi les places les plus utiles, évidemment...),
- là où votre adversaire doit, pour frapper, utiliser un dé qui aurait été de toute manière bon pour lui.

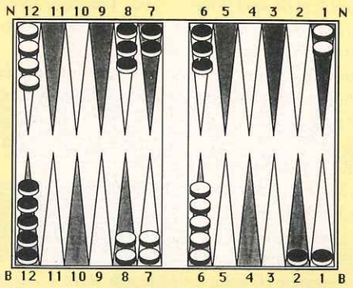
Si les premiers exercices vous semblent un peu faciles, ne vous y trompez pas: les principes qu'ils mettent en jeu sont encore trop souvent négligés par un grand nombre de joueurs...

EXERCICES

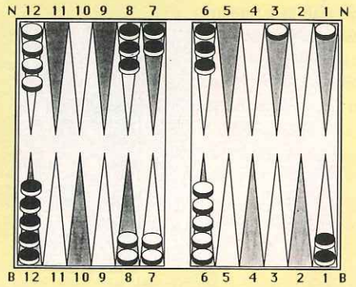
Solutions page 120



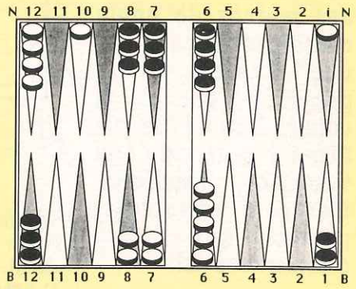
1 *Blanc joue 6-1*



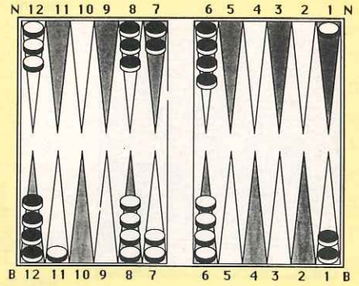
2 *Blanc joue 6-1*



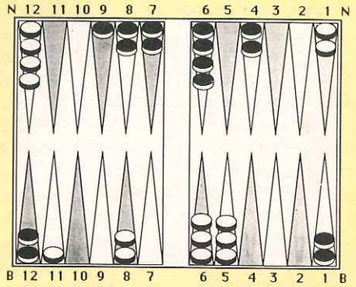
3 *Blanc joue 6-1*



5 *Bla. c joue 2-1*



6 *Blanc joue 2-1*



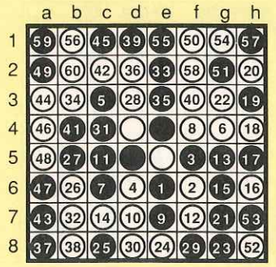
7 *Blanc joue 6-3*

OTHELLO

LE COUP PASSA SI PRES...

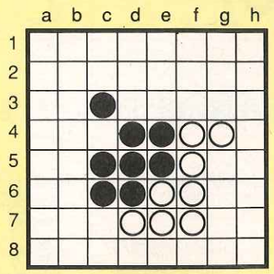
STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Le Japonais Hideshi Tamenori a remporté le championnat du monde 1986 à Tokyo en gagnant toutes ses parties. Toutefois, au cours des matchs de poule qualificatifs pour les demi-finales, il est passé tout près de la défaite face au Suédois Rikhard Andersson (qui terminera cinquième). C'est cette intéressante partie que nous commentons ici.



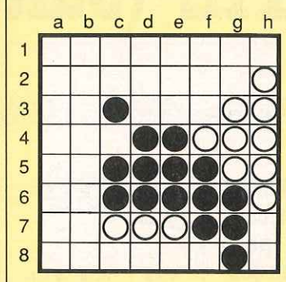
1 *Noir: R. Andersson 31; Blanc: H. Tamenori 33*

5: Ce coup constitue l'ouverture *Ishii*, du nom du joueur japonais champion du monde à Paris en 1983.
6 à 12: Cette suite de coups est assez classique après le coup 5 et conduit à la position suivante où chaque joueur a ses pions groupés, et les deux masses se font face.
13: Noir pourrait jouer également G3 pour enlever à Blanc le coup C7, et la lutte pourrait continuer dans ce sens, Blanc cherchant à jouer en C7 et Noir l'en empêchant, avec par exemple la suite G3/F3/H4/E3/G5...



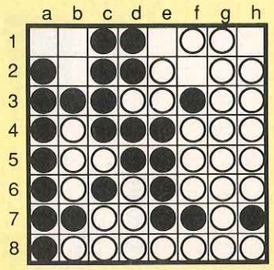
2 *Position après le coup 12: F7*

17 à 20: Blanc prend un bord déséquilibré de cinq cases à l'Est: il a l'intention de "bétonner" (voir J&S nos 40 et 41) et d'essayer de bloquer Noir qui a déjà beaucoup de pions en frontière à l'Ouest et au Nord.
21: Noir exploite tout de suite la faiblesse du bord Est. Ce coup pourrait paraître téméraire: Blanc ne va-t-il pas réussir (après E3 par exemple) à jouer H8 sans que Noir puisse s'insérer en H7, puis à jouer H7 lui-même?...
23-24: En fait, il n'en est rien et, après le coup 23, Blanc ne peut plus espérer jouer les deux coups H8 et H7. Si, après avoir retourné un pion sur la diagonale, Blanc prend le coin H8, Noir peut répondre H7 grâce au pion noir F7.
Il faudrait donc que Blanc retourne F7 auparavant, mais sans retourner G7 pour ne pas donner le coin à Noir. Pour ce faire, il doit jouer E8 (ce qu'il fait d'ailleurs). Mais ce coup retourne aussi G6: si Blanc joue plus tard H8, il n'aura plus d'accès à H7 et c'est donc Noir qui y jouera et pourra jouer ensuite H1 récupérant un coin et le bord Est.
25: Un joli coup qui ne laisse pas de réponse immédiate sur le bord Sud à Blanc.
28: Le "bétonnage" de Blanc n'a pas marché. Il est maintenant obligé de retourner des pions en frontière de la position.



3 *Position après le coup 23: G8*

32: L'intérêt de ce coup est qu'il enlève à Noir le coup D2, lui "pourrit" le coup A6 (qui retournerait la case "X" B7) et ne lui donne pas de nouveaux coups. Si Noir recoupe la diagonale B7-F3 et prend le coin A8, Blanc pourra s'insérer en B8 et garder des pions définitifs sur le bord Sud. Toutefois, Blanc n'est pas en bonne position et ce coup est un pis-aller.
33 à 38: Noir ne se précipite pas pour recouper la diagonale et économise ses coups: E2 puis E3. Il prend finalement le coin et Blanc s'insère en B8.
51: Un très joli coup de Noir: Blanc ne peut recouper la diagonale A8-G2 pour gagner le coin H1 (s'il joue F2, il retourne aussi G2 et c'est Noir qui jouera H1).
54: Blanc récupère des pions définitifs sur la colonne G. Ce n'est pas gênant pour lui de retourner G2 puisque Noir a déjà un accès au coin H1 par son pion H7.

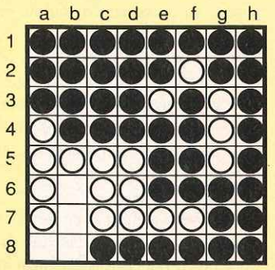


4 *Position après le coup 54: G1*

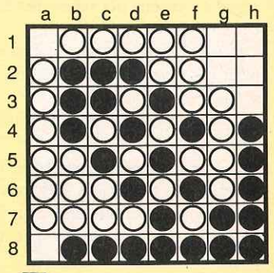
55: A ce moment-là, Noir est encore dans une position gagnante mais il ne joue pas le bon coup. Sauriez-vous le trouver (avant de lire la suite)?... Il fallait prendre le coin H1 qui, avec la meilleure suite: B1/E1/F2/B2/A1 donnait la victoire 34-30 à Noir!
60: C'est finalement Blanc qui gagne 33-31.

EXERCICES

Voici deux problèmes de fin de partie: dans les deux cas, Noir joue et gagne, mais il s'agit ici de trouver le meilleur coup de Noir et la meilleure suite (qui est unique).



1



2

Solutions page 120

FLIP
FESTIVAL DES JEUX DE PARTHENAY
Du 10 au 19 JUILLET 87
une d'rôle de citadelle

* UNE EXPOSITION DE JEUX DE ROLES, DU CLUB DU FER DE LANCE.
* UN CASINO FANTOCHE (AMBIANCE PROHIBITION GARANTIE).
* 4 JEUX DE ROLES GRANDEUR NATURE
SCÉNARIOS MÉDIÉVAL-FANTASTIQUES, ANNÉES 20/30 ET POST -NUCLÉAIRE ... AVEC LE CLUB PARADOXES, LE CLUB DE LA ROCHE SUR YON, STRATEGES ET MALEFICES, LES NUITS DE LUDOS.

PROGRAMME FLIP : A.D.P.R. - 7 RUE BÉRANGER - 79200 PARTHENAY
TÉL. : 49.94.03.77

FAITES-VOUS MAD MAX

CARCRASH
Plongez à fond les manettes dans l'univers de CARCRASH : aux commandes d'un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers !

UN ATARI 520 ST PAR SEMAINE ! Tous les vendredis à minuit, du 22 mai au 10 juillet, le détenteur du meilleur score gagnera un micro-ordinateur ATARI 520 ST. Bonne chance !

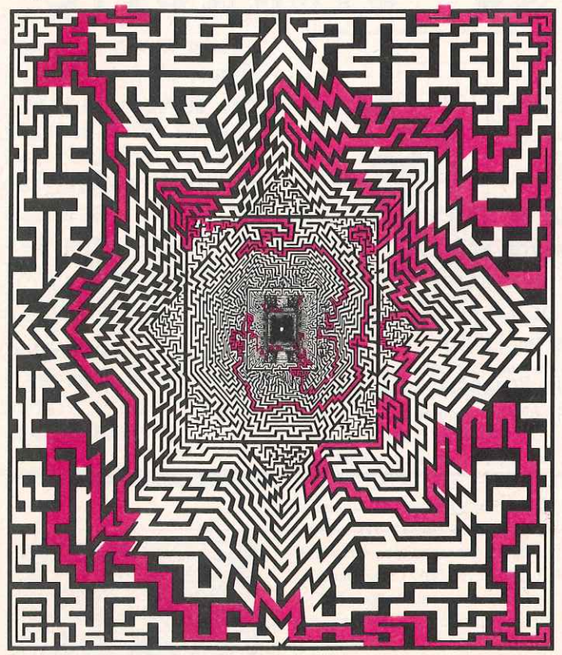
36 15 JEST MINITEL

POST-SCRIPTUM 44

Solutions

PROFONDEURS VI

Avez-vous trouvé les deux issues de ce couloir infernal? Et les billes noires, vous les êtes-vous procurées?
Si oui, rendez-vous directement page 45 pour franchir le niveau VII, sinon, regardez ci-dessous...

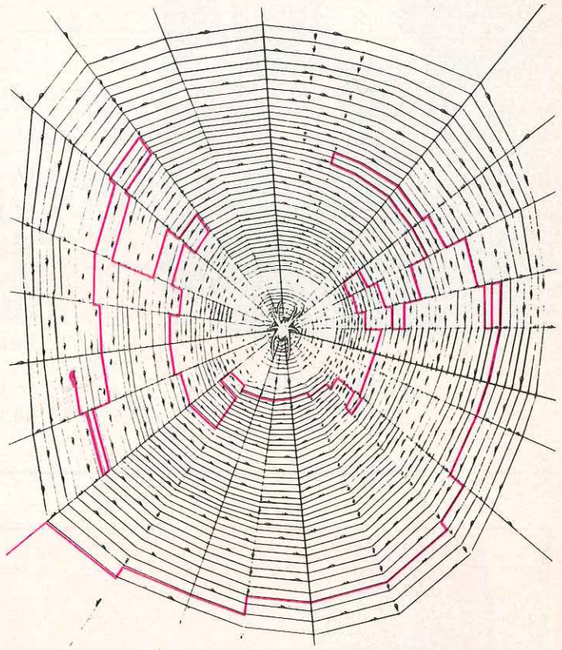


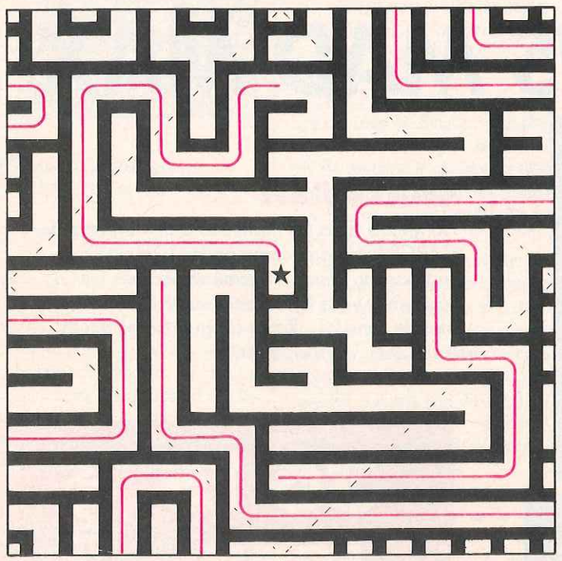
L'AGE D'ARCHIBALD

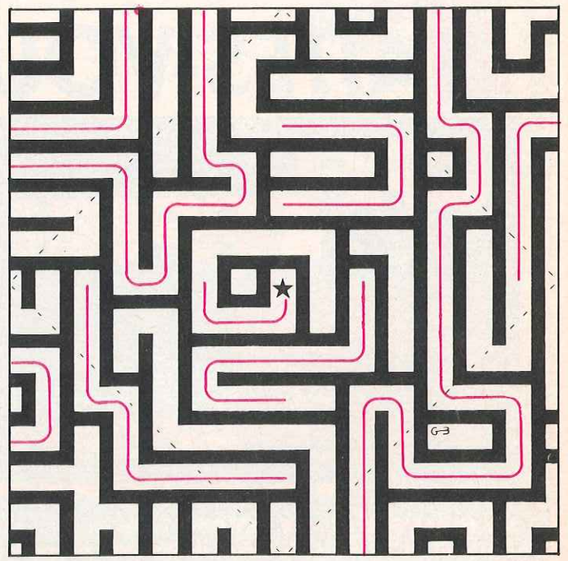
Mais remontons... au numéro 43! Page 58, la solution du premier problème de Récréation était le 3 avril 1984 et non pas 1964! Mais vous aviez, bien entendu, rectifié de vous-même.

TOILE D'ARAIGNEE

Le minuscule vermisseau a-t-il réussi à ne pas tomber entre les pattes de l'araignée? Oui, en parcourant le chemin suivant:







RECTO VERSO/VECTO RERSO Vous êtes-vous résolu à découper votre revue? Sinon, vous pouviez rejoindre l'étoile centrale comme indiqué sur notre schéma.

AVIS

SUR MINITEL 36-15 JESSIE ENVOI PA ENVOI

Avis des clubs

• Création du club "Le Cercle noir" à Houplines dans le Nord. On y joue à Maléfices, Rêve de dragon, l'Œil Noir et quelques wargames. Réunion le samedi à partir de 14h. Contacter Pierre au 20 77 54 44 (le soir).

• La Guilde du Phœnix, O.F.P. du jeu de stratégie, de réflexion et de rôle qui vient d'être créée a pour but de rassembler tous les clubs et associations de ce domaine en vue d'élaborer un réseau d'échange d'idées et d'activités entre les joueurs. Si vous faites partie d'un club, et si vous désirez de plus amples renseignements, écrivez-nous à la "Guilde du Phœnix" Résidence des Iris, 92000 Nanterre ou appelez-nous de préférence les week-ends au (1) 47 84 92 01.

• Oyez Oyez nobles aventuriers, les portes du Manoir de l'Aurore s'ouvrent à vous, vous qui êtes en quête de richesse et de puissance! Rejoignez-nous! Pour contacter les maîtres de séant, appelez-nous sur votre boule de cristal au: (1) 47 21 26 44. Le Manoir de l'Aurore est un club affilié à la Guilde du Phœnix.

• Vous aimez le Go? Vous résidez en Belgique? Contactez la Fédération Belge de Go: elle supervise plusieurs clubs à Bruxelles et dans le Brabant Wallon; elle est en contact avec des joueurs d'autres régions; elle peut vous aider à former votre club. Fédération Belge de Go, Place Loix, 18, 1060 Bruxelles. Tél: 02/733 27 32 ou 02/374 28 84.

• Si vous vous ennuyez dans votre steppe lointaine, à l'écart de toute civilisation ludique, hâtez-vous de rejoindre les rangs de "Chaonexion". on y joue principalement à AD&D, mais une infinité de jeux différents peuvent être abordés, dont les wargames. Nous nous réunissons les vendredis soirs et samedis après-midi, mais les locaux peuvent être prêtés toute la semaine sauf le dimanche. Jeunes débutants, vieux professionnels (ou l'inverse), guerrières en jupons (bien que ce ne soit pas pratique), venez à la MJC du Laü, 81, avenue du Loup, 64000 Pau. Tél: 59 53 28 85, demander Jérôme ou 59 33 27 45, demander Olivier.

• Création de Vent d'Ouest, association de joueurs de Mah-Jong. Forts de leur expérience, les membres créateurs de Vent d'Ouest offriront à leurs adhérents, outre une initiation aux règles de Mah-Jong destinée aux débutants, la possibilité de participer à un tournoi permanent entre tous les membres de l'association. Chacun pourra donc jouer à son gré, et tant qu'il le voudra, Vent d'Ouest offrant un large choix de joueurs. Vent d'Ouest, 35, rue du Dr Guichard, 49000 Angers. Tél: 41 87 18 88.

• Création à Nîmes d'un nouveau club de jeux de rôle: "Les Derniers Aventuriers de l'Abîme du Temps"; nous jouons à tous les meilleurs jeux de rôle, wargames et jeux de plateau (Cthulhu, Paranoïa, Légendes Celtiques, Super-Gang). Pour tous renseignements: 66 29 65 04 ou 66 76 05 81. Les Derniers Aventuriers de l'Abîme du Temps, 129, rue Tour-de-l'Evêque, 30000 Nîmes.

• Le Bridge à la portée de tous au Centre d'Animation Les Halles-Le Marais-Mairie de Paris. Atelier ouvert à tous, jeunes et moins jeunes, qu'anime Robert Berthe. Les initiés le connaissent déjà en tant qu'écrivain et journaliste dans les revues traitant du Bridge, et comme un des conférenciers de l'université de Bridge de France. Afin de permettre à une majorité de personnes de participer à cet atelier, le Centre d'Animation Les Halles-Le Marais a mis au point deux niveaux d'apprentissage: un cours de perfectionnement ouvert depuis le mois de février ; un cours de débutants commencé début avril. Détails pratiques: à partir de 18 ans; horaires: cours de perfectionnement (2

CONCOURS J&S 45

CONCOURS J&S 45
Bulletin-réponse
à découper, remplir et envoyer à: Concours Jeux & Stratégie 45
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

UN NOMBRE ET DES NOMBRES

p. 87

LA FACE CACHEE DES DES

p. 87

La somme des deux faces tournées contre la table est égale à:

☐ + ☐ = ☐☐

ELECTIONS, PIEGE A...

p. 92

Le ..... a été élu avec un score de ..... voix.

JS45

heures), le jeudi de 18h30 à 20h30; cours débutant, pas encore déterminé. Tarifs: 450 F par trimestre plus 60 F d'inscription annuelle au Centre. Nous nous tenons à votre entière disposition pour tous renseignements complémentaires: Centre d'animation Les Halles-Le Marais-Mairie de Paris, 6-8 place Carrée, Porte Saint-Eustache, 75001 Paris. Tél: (1) 42 86 87 88.

• Création de la Fédération Française de Jeux d'Alignement. Cette fédération regroupe les jeux de Renju, Pente et Gomoku. La FFJA essaiera de promouvoir ces jeux en organisant des tournois et en essayant de réunir les joueurs pratiquant les jeux d'alignement. C'est pourquoi nous lançons un appel à tous les joueurs de Renju, Pente et Gomoku. Ecrire à: FFJA, Hervé Dumont, 15, rue René-Charton, 91200 Athis-Mons.

Recherche de partenaires

• Je cherche un(e) partenaire pas moins de 15 ans en Côte d'Ivoire à Abidjan et par correspondance ailleurs dans le monde pour former un club de jeux et pour jouer à Annexion, Succession, Mimicry...: Alexandre Koulibali Soufoungo, BP V3-CHU de Treichville. Côte d'Ivoire. Tél: 35 35 07.

• Cherche partenaires pour simulation de football. M. Dantinne, rue de la Digue, 22, 4600 Chênée, Belgique.

• Cherche joueurs pour jouer à Diplomacy, Politico, Scotland Yard, Civilisation... Tél: Jean-Michel: 47 01 22 72. Fanzine par correspondance s'abstenir.

Messages

• Recherche Ultima II et IV. Ai gagné à Ultima III, pourrai fournir renseignements éventuels. Recherche aussi Bard's Tale et Adventure Construction Set sur Apple. Cherche quelqu'un dans la région Lyonnaise qui connaîtrait bien les graphiques en langage machine et voudrait écrire un court jeu d'aventure sur Apple IIe. Pierre-Louis Lagabbe, Allée des Flaux, 69570 Dardilly. Tél: 78 66 10 04.

• S.O.S. Qui pourrait m'indiquer les ingrédients nécessaires au sort Tremor dans Ultima IV (apple IIe). Ecrire à Frédéric Paolucci, 145B, impasse de la Voie romaine, 34100 Montpellier.

• Cherche gentil donateur de jeux de rôle (boîte de base de D&D ou boîte d'initiation de l'Œil Noir). Hubert Cleonis, 24, rue Abraham-Lincoln, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois.

• MJ détroussé par ses monstres, cherche généreux donateurs de JdR (Appel de Cthulhu, Maléfices, Féerie...). Tél: 48 73 63 19.

• Groupe de jeunes motivés (à partir de 14 ans) recherchent désespérément animateur(trice) de JdR. Le samedi après-midi. MJC de Ville-d'Avray, 12, rue de Sèvres, 92410 Ville-d'Avray. Tél: (1) 47 50 37 50 ou (1) 47 50 79 59.

• Triumvirat est un fanzine bimestriel de jeu par correspondance diffusé en France et en Belgique. Il est principalement consacré à Diplomacy et aux jeux d'alliance et s'intéresse aussi aux wargames et jeux de rôle. Pour recevoir un exemplaire contre 7 F en timbres, adressez-vous à M. Le Bris, 2, rue Saint-Exupéry, 29000 Quimper.

• Vous avez peu d'argent? Vous avez des figurines grises, mornes et tristes? Alors n'hésitez plus. Je vous les repeins en quinze jours à 8 F la figurine. Jacques Brocard, 5, avenue Courteline, 75012 Paris. Tél: (1) 43 44 46 03.

• Pour les possesseurs de Commodore, un journal est né: Syntax Error (News, BD...) Si vous désirez recevoir le 1er numéro, envoyez un timbre à 2,20 F à Frédéric Perez, Les Corbières, Chessy, 69380 Lozanne.

• Joueur solitaire cherche correspondant(e)s pour jouer à toutes sortes de wargames. De plus échange l'Appel de Cthulhu + supplément: les Ombres de Yog-Sothoth contre autres jeux de rôle ou wargames. Gregory Lewandowski, 4, groupe Montsorel, 59261 Wahagnies.

• Cherche Packs de l'ancienne édition de Runequest. Tél: 46 58 29 20.

• Devenez Shaddam de la galaxie! Participez à ce nouveau jeu par correspondance arbitré par ordinateur. Il vous permettra d'exercer vos talents de stratège, de gestionnaire, et de diplomate. La lutte sera âpre entre vos flottes et celles des vingt ou trente autres seigneurs, lancées à la conquête des étoiles. R. Pelletier, 203, square Renoir, 78190 Trappes. Tél: 30 64 73 51.

POKER MENTEUR

p. 92

Les deux solutions possibles sont:

SUPER-DEFI

Votre mot:

nombre de lettres
nombre de points utilisés
(au maximum 100)

QUESTION DE DEPARTAGE

Inscrivez ici un nombre strictement positif inférieur à 100, avec quatre décimales.

,

N'oubliez pas de remplir soigneusement ce qui suit :

NOM : ..... PRÉNOM ..... AGE .....

ADRESSE .....

..... TÉL. : .....

JS45

AVIS

SUR MINITEL 36-15 JESSIE ENVOI PA ENVOI

• Cherche n° 7 de J&S. J.M Guilhaumon, 1, allée des Pépinières, 92380 Garches.

• Cherche scénariste doué pour collaborer à la rédaction d'un recueil de scénario de SF (Mega, Empire Galactique). Contacter Alexis Bes, 15, Grande-Rue, 78290 Croissy.

• Amiga passionné cherche tout contact. Thierry, Berkenlaan n° 5, 1641 Alsemberg, Belgique. Tél: 02/380 04 69.

• Cherche contacts sur Amstrad CPC et compatibles PC. J'ai développé des utilitaires de D A O C (Donjons assistés par ordinateur) idéaux pour les clubs ou pour préparer un tournoi. Claude Carlier. Tél 20 43 43 72 ou 27 83 81 33 du vendredi 19h au dimanche 18h.

• S.O.S. aventure: Dans Ultima III. Dans les bars, tous les renseignements que l'on peut avoir seront donnés en payant 10, 20, 30... jusqu'à 90 F. Ces renseignements concernent les villes. Pourrait-on avoir la liste des sorts des magiciens et des sorciers? Timothée de Saint-Albin, Gal Guisan, 5, 1009 Pully, VD Suisse.

• Recherche généreux donateurs de jeux de rôle, scénarios, jeux de société ou wargames. Dimitri Carbonnelle, 23, rue du Gué d'Orient, 95470 Saint-Witz. Tél: (1) 34 68 23 64.

Les bonnes occases...

Vend

• MERP en anglais neuf + Rommel, 180 F. Tél: 90 50 72 77. Demander Hubert.

• un échiquier électronique Mephisto II Masters, 1 000 F. M. Ginderow, BP 82, 75223 Paris Cedex 05.

• Rommel, 150 F + Ave Tenebrae, 100 F. Stéphane Thierry, 280, Le Clément, 38530 Pontcharra. Tél: 76 97 63 84.

• L'Œil Noir (initiation au jeu d'aventure), 100 F.Talisman, 100 F; Appel de Cthulhu, 150 F et le Shérif et le hors la loi, 70 F. Ou le tout à 350 F. Charles-Everard de T'Serclaes, 87 rue Ampère, 75017 Paris. Tél: (1) 47 63 83 26.

• Apple IIe + 2 drives + moniteur + joystick + 200 logiciels + doc: 7 000 F. Disponible sur départ. 64 ou 38. Denis Meyer: 59 26 57 83 (H.B) ou Fabrice Meyer: 76 87 68 00.

• Panzer Leader, 140 F, Fief, 80 F, Waterloo, 100 F, Okinawa, 90 F, Console Atari 2600, 300 F + cassettes: 35 F chaque, "livres dont vous êtes le héros" 15 F pièce, figurines, 5 F pièce. Tél: 77 21 08 45. Demander Hervé.

• Gran, Piranha n°3, 5, 6 + la vengeance d'Althéos, Le tombeau du vampire + Le grand Mamouth. Vincent Mottier, Av. de Lonay 7, 1110 Morges, Suisse. Tél (19 41 21) 71 03 85.

• Thomson MO5 + lecteur de cassettes + prise manettes Atari + crayon optique + livres, revues, nombreux jeux: 1 600 F. Tél: 35 60 57 54 après 18h.

• Œil Noir (2 boîtes de base, 135 F + 11 scénarios, 15 F chaque) + 50 "livres dont vous êtes le héros", 15 F chaque... Sébastien Raymond, 26, rue Cassignol, 33000 Bordeaux. Tél: 56 48 17 68.

• Figurines pour jeux de rôle, 8 F pièce + frais d'envoi. Christophe Merle, 1, rue du Clos du Roy, 74640 Givry.

• Ordinateur Commodore 64 SECAM Péritel + lecteur de cassettes + 300 logiciels + Simon's basic + livres, revues. Tél: 43 50 78 92. Demander Nicolas.

• Extension l'Œil Noir, 70 F. Patrick Déronzier, Lot. Les Gravines, 74370 Pringy.

• Figurines pour JdR médiéval-fantastique. Emmanuel Faure, 21 route de Climbach, 67250 Lobsann. Tél: 88 54 75 49.

• Apple IIe 128K + moniteur NB + drive 6 500 F. Imprimante Imagewriter 4 000 F. 450 logiciels (300 disks: Hacker II, Ultima IV...) 4 000 F. Tél: 93 96 00 23. Demander Cédric.

• Figurines peintes type médiéval-fantastique et autres. Eric Alliot, 26 rue E. Renan, 75015 Paris. Tél: (1) 47 34 64 01.

• Livres de science fiction. Envoi de liste contre 8,80 F timbres. M. Temperville, Ferme du rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél: 69 28 45 50 le soir.

• Spectrum 48 Ko (péritel + joystick + interface + magnéto). Nombreux logiciels et revues: 1 300 F (meuble spécial en option). Tél: 99 36 63 73. Demander Yvan.

• C 64 + 1541 + 700 programmes + cart. Epyx + joystick + livres + revues: 3 500 F. Imprimante MPS-803: 1 000 F (de préférence sur Rhône-Alpes). Tél: 78 30 08 05. Demander Maxime.

• AD&D Monster Manual, Unearthed Arcana... 100 Fpar livre. Dungeon Master Guide: 150 F, White Dwarf nos 66 à 69, 40 F le lot. Tél: (1) 41 87 39 61. Demander Julien.

• Okinawa, 110 F; Yom Kippur, 140 F (+ 20 F de frais d'envoi) + 5 "livres dont vous êtes le héros" 15 F chaque (liste sur demande) + Thalassa, 90 F (+ 15 F de port). Nicolas Guillemain, 8, rue des Roseaux, 78340 Les Clayes-sous-Bois.

• ou fabrique scénarios pour Ultime Epreuve, D&D, Mega. Envoyez vos idées et vous recevrez 2 semaines plus tard un scénario. Guillaume Richy, centre Lannelongue, 17370 Saint-Trojan.

• La Compagnie des Glaces, 90 F; Bitume, 45 F; Empire Galactique + Frontières de l'Empire, 80 F. Tél: (1) 39 76 27 94 après 18h. Demander Alex.

• Apple IIc + moniteur vert + souris + joystick + logiciels: 6 000 F. Lecteur externe Apple IIc, 2 800 F. Tél: 61 73 11 00.

• 58 "livres dont vous êtes le héros", 600 F ou 10 F chaque, 2 boîtes de l'Œil Noir: 50 F l'une et 1 Boîte Talisman, 100 F. Tél: 56 81 33 35 le soir.

• Maléfices + modules n° 1 à 5 + supplément. Talisman, Rêve de dragon + modules n° 1 à 3. L'Œil Noir n° 1 à 3 + 10 modules. Mega 1 et 2. Tél: 39 81 48 26. Olivier Vinet, 18, rue des Aulnaies, 95110 Sannois. Tél: (1) 39 81 48 26.

• Amstrad CPC 464 avec moniteur couleur + joystick + utilitaires + nombreux jeux et livres: 2 900 F. tél: (1) 43 76 45 47 après 18h. Demander Ahmed.

• Oric Atmos 48 K, magnéto + Péri-

• Mémorisez tout très vite et sans effort de volonté.
• Dévouvrez comment atteindre la réussite et le Succès.
• Apprenez le secret de la puissance mentale.
• Un petit livre GRATUIT !

Comment développer une étonnante mémoire

Vous l'avez sans doute remarqué : c'est toujours lorsque vous en avez le plus besoin que votre mémoire vous fait défaut. Il vous manque souvent la citation exacte, l'anecdote ou le chiffre qui viendraient illustrer ou renforcer ce que vous dites.

Pourtant, certaines personnes semblent pouvoir tout retenir avec une facilité déconcertante. Comment s'explique ce phénomène ?

Une nouvelle méthode, la «Méthode Godefroy», permet maintenant à tout le monde, et donc à vous, d'avoir en peu de temps une étonnante mémoire.

• Elle fait le point sur les plus récentes découvertes en matière de mémoire : suggestopédie, méthode subliminale, vitamines de la mémoire, mémoire instantanée.

• Essentiellement pratique, elle dévoile les cinq façons de développer votre concentration, ainsi que les secrets de l'association mentale.

La méthode Godefroy, vous permettra de tout retenir sans difficulté : conférences, cours, émissions (chapitre 14)... Vous pourrez apprendre très vite les langues étrangères (chapitre 9), retenir facilement les formules scientifiques et mathématiques (page 246), les lectures, les noms des gens, les histoires drôles et même des textes longs et des dates ! (élèves, étudiants, réussite professionnelle...)

Par la culture qu'elle vous permettra d'acquérir, la Méthode Godefroy vous ouvrira toutes les portes : Vous pourrez sans difficulté réussir un examen difficile, briller en société, améliorer votre situation ou vous en créer une nouvelle.

Si ces résultats vous intéressent et si vous désirez, vous aussi, posséder le pouvoir extraordinaire que donne une mémoire totale, demandez au Centre de Recherche sur la Mémoire (C.R.M.) de vous adresser son dossier gratuit : Comment développer une étonnante mémoire». Actuellement, il le distribue sans frais à tous ceux qui souhaitent améliorer leur mémoire.

Ecrivez dès aujourd'hui au C.R.M., B.P. 94 - 60505 Chantilly Cedex.

© 1987 E.C.H.G. La Ferrière-en-Rulé

Gratuit

OUI je désire recevoir le dossier **GRATUIT : «Comment développer une étonnante mémoire»** (Rien à payer).

Nom .....
Prénom .....
N° ..... rue .....
Code ..... Ville .....

à retourner au C.R.M., B.P. 94 - 60505 Chantilly Cedex.

DO036 LQ13

JS45

tel + Guide et 15 logiciels: 1 500 F. Tél: 46 58 29 20.

• Amirauté, 100 F + Légendes, règles complètes, 100 F + Flight Simulator II pour Apple IIe, 550 F. Franck Menand, 103, rue de Savigny, 50600 Saint-Hilaire du Harcouët.

• "Livres dont vous êtes le héros" + Méga + revues, jeux électroniques et de société. Tél: 22 87 16 36 le week-end. Demander Yannick.

• règles de Paranoïa + scénario, Ave Tenebrae... jeux de cartes, modules... Tél: 59 53 28 85 après 17h30.

• L'Œil noir, boîte 1 chez Folio junior ou Schmidt et boîte 2 chez Schmidt ainsi qu'une boîte de Dungeon floor plan. Le tout 250 F. Modules pour l'Œil Noir: Les sept coupes magiques, La fille du calife, L'auberge du sanglier noir, 10 F l'unité. Tél: 45 84 86 61. Demander Cyrille après 18h30.

• Nombreux jeux de rôle, wargames, figurines et magazines spécialisés (ADD, ADC etc.). Tél: 39 73 60 38. Demander Eric.

• Squad Leader, COI, COD, GI Anvil of Victory. Tél: (1) 42 20 37 39. Demander Yves.

• L'Appel de Cthulhu, 120 F, les Fungi de Yuggoth, l'Asile d'aliénés, la Malédiction des chtoniens, 70 F le scénario et Meurtre à Dunwith, 30 F. L'Œil Noir, boîte de base, 70 F, accessoires, 80 F, 5 scénarios, 15 F chaque. Légendes, règles complètes, 90 F, Légendes Celtiques, 70 F, accessoires, 50 F. Squad Leader en français, 200 F. Ecrire à Christophe Mauvage, 3, rue Henri-Maret, 57000 Metz.

ACHETE

• Bordelands (Eon Products). Claude Montebello, 19, rue François-Marchand, 45100 Orléans. Tél: 38 63 19 72.

ECHANGE

• Napoléon à Austerlitz et Triangles contre Le Triangle du Diable. F. Etienne, 6, allée des Troënes, 91380 Chilly-Mazarin.

• 5 "livres dont vous êtes le héros" (liste sur demande) contre boîte de base D&D. Tél: 53 57 36 31. Demander Christophe de 18 à 20h.

• Nombreux programmes pour Apple II. Liste sur demande. Eric Lablanche, 35, rue A. Ribot, 60100 Nogent/Oise.

SOLUTIONS

PAGES 46 ET 47

Les demoiselles du pensionnat :

Lundi	Mardi	Mercredi
1-2-3	1-4-7	1-10-13
4-5-6	2-11-14	2-5-8
7-8-9	3-15-12	3-6-9
10-11-12	10-5-9	4-11-15
13-14-15	13-8-6	7-14-12

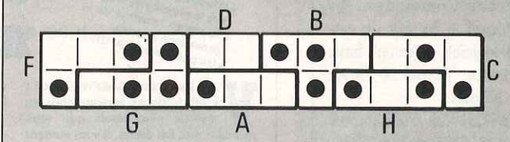
Jeudi	Vendredi
1-5-11	1-8-14
3-7-13	3-4-10
2-15-9	2-6-12
4-8-12	7-5-15
10-14-6	13-11-9

Samedi	Dimanche
1-6-15	1-9-12
2-7-10	2-4-13
3-11-8	3-5-14
4-14-9	7-11-6
13-5-12	10-8-15

PAGES 52 ET 53

Récréation (par Bernard Myers):

1.
E

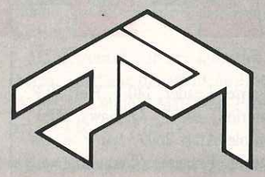


2.
PROIE, PRIEE, PAMEE, PAIEN, PAIRE, PLIEE, RAMEE, RAIRE, RAMIE, FRIRE, FAIRE, FLORE, FLIRT

4.
Il y a 2 répartitions possibles:
Votre premier choix était donc: 13 + 37 + 25 + 15 + 10 (10 F de roses) et votre deuxième proposition: 5 + 20 + 9 + 6 + 60 (60 F de roses)

3.
A1; C2; D3; B4; E5
Damien sait que C est donc 1er, 2e ou 3e, et Blaise respectivement 3e, 4e ou 5e. La seule chose qu'il sait de plus que nous est son propre classement, et cela lui est suffisant. Nous savons qu'il n'est pas 1er. S'il était second, Damien ne pourrait quand même pas savoir les positions de Claude et Blaise; de même s'il était 4e ou 5e. Donc Damien doit être 3e et ainsi savoir que Claude est 2e, Blaise 4e, et donc Arnaud 1er et Ernest 5e.

5.



6.
1 - 3 - 13 - 31 - 34 - 41 et complémentaire 44

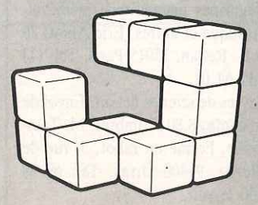
7.
En J (il était entré en D).

8.
Emile ..... Flan 8,30
Thierry ..... Religieuse 7,10
Marie ..... Eclair 6,90
Rose ..... Meringue 5,20
Les garçons (E et T) ont mangé les gâteaux les plus chers (7,10 F et 8,30 F). Comme E n'a pas mangé celui à 7,10 F (c'est sur la note fausse). C'est donc que E a mangé celui à 8,30 F et T celui à 7,10 F. De même on voit que M a mangé celui à 6,90 F et R celui à 5,20 F. M n'a pas mangé de religieuse (note), de meringue (initiale) ni de flan (qui coûterait le prix indiqué). M a mangé un éclair. T n'a pas mangé de flan (note), de meringue (prix sur note) ni d'éclair (M), donc une religieuse. E n'a pas mangé de meringue (note), donc le flan et R la meringue.

9.
— * I +
Les signes correspondent à la divisibilité des nombres de la grille :
— divisible par 2
× divisible par 3
I divisible par 5
les signes se superposent quand il y a plusieurs diviseurs.

10.
C

11.
10 cubes



12.
150m.

13.
AN - ANE - UN - PANE - UNI - UNIR - MUNIR - PANER

14.
3 5 7
× 6
2 1 4 2

PAGES 82 ET 83

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):
1b - 2b - 3b - 4c - 5c - 6a - 7b - 8c - 9a - 10b - 11c - 12b - 13a - 14a - 15c - 16a - 17b - 18c - 19b - 20b - 21c - 22a - 23a - 24a - 25c - 26c - 27b - 28c - 29b - 30b

PAGE 85

Nombres croisés (par Claude Abitbol):

1.

	A	B	C	D	E
A	3	4	5	6	7
B	■	9	9	9	■
C	7	■	1	1	2
D	1	2	1	■	2
E	7	3	5	5	5

2.

	A	B	C	D	E
A	6	8	9	2	1
B	7	■	■	4	5
C	6	7	6	4	6
D	7	7	7	■	1
E	6	7	8	■	1

PAGE 87

(Louis Thépault)

Un nombre et des fruits:
Les lettres du nom doivent pouvoir être lues à l'envers. Les seuls chiffres romains répondant à ce critère sont I X et à la rigueur M qui donne W. Les seuls nombres possibles en 2 lettres sont alors:
II (DEUX) qui donne IIDE
IX (NEUF) qui donne IXNE
XI (ONZE) qui donne XION
XX (VINGT) qui donne XXVI
MI (MILLE UN) qui donne MIMI
MX (MILLE DIX) qui donne MIMI
Seul le nombre ONZE qui donne XION conduit au nom d'un fruit lu à l'envers: NOIX.

Un nombre et une ville:
Désignons par A B C D E le nombre cherché. Il peut encore s'écrire:
10 000 A + 1 000 B + 100 C + 10 D + E
et son inverse: 10 000 E + 1 000 D + 100 C + 10 B + A.
La différence entre l'inverse et le nombre est égale après simplification à:
9 999 (E-A) + 990 (D-B) (1)
Cette différence est un multiple de 99, donc aussi de 3 et de 11 soit de 33.
D'après l'énoncé, c'est un cube parfait, donc multiple de 33 , c'est-à-dire de 35 937 qui est d'ailleurs la seule possibilité pour la différence.
En divisant (1) par 99, on obtient:
101 (E-A) + 10 (D-B) = 363 (2).
On en déduit E-A = 3, puis D-B = 6
Seules possibilités pour le groupe E, A:

1 . . . 4
3 . . . 6
4 . . . 7
5 . . . 8
6 . . . 9

Seules possibilités pour le groupe B, D:

. 1 . 7 .
. 3 . 9 .

La seule association possible A, B, E, D telle que tous les chiffres soient différents et donnant le nom d'une ville est:
Le nom de la ville est BLOIS et le nombre 51 078.

5 1 0 7 8

Les poules du couvent couvent:
1. est; **2.** bus; **3.** fils; **4.** vis; **5.** lacs; **6.** tous; **7.** notions; **8.** as; **9.** rodez; **10.** convient; **11.** content.

PAGES 89 ET 88

Championnat des jeux mathématiques et logiques

Autoréférence:
Deux solutions pour ce problème familier aux lecteurs de J&S.

> Dans ce cadre, il y a 2 fois le chiffre 1
> Dans ce cadre, il y a 3 fois le chiffre 2
> Dans ce cadre, il y a 2 fois le chiffre 3
> Dans ce cadre, il y a 1 fois le chiffre 4

ou

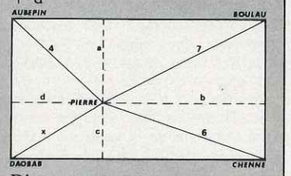
> Dans ce cadre, il y a 3 fois le chiffre 1
> Dans ce cadre, il y a 1 fois le chiffre 2
> Dans ce cadre, il y a 3 fois le chiffre 3
> Dans ce cadre, il y a 1 fois le chiffre 4

Exercice de marche:
Entre l'aller et le retour, les marcheurs ont évidemment eu autant de côtes que de descentes! Or, les vitesses choisies, 3 km/h et 6 km/h sont telles qu'un kilomètre parcouru à l'aller et un kilomètre parcouru au retour le sont au total en 20 min + 10 min, soit à la vitesse moyenne de 4 km/h, qui est la vitesse sur le plat.
La distance totale parcourue en deux heures est donc 8 000 m.

Double produit:
D'abord une solution facile à trouver, 36. Mais comment montrer qu'elle est unique? Travaillez selon le nombre de chiffres, et établissez les équations en nombres entiers dans chaque cas. Par exemple, avec trois chiffres a, b, c:
100 a + 10 b + c = 2abc soit
a (2bc - 100) = 10 b + c
bc est donc supérieur à 50, et de plus, c est pair.
Il reste à essayer les couples (9,6), (7,8), (8,8), (9,8).
Pour aucun d'entre eux, (2bc - 100) ne divise 10 b + c.
Il n'y a donc pas de solution comportant trois chiffres...

Généalogie:
Là encore, il faut simplifier le problème en éliminant rapidement les années à trois chiffres ou moins, et en remarquant que le fait que la somme des chiffres de l'année de la mort soit égale au siècle de la mort impose aux deux derniers chiffres d'avoir 10 pour somme.
D'autre part, une simple preuve par neuf implique que si l'année de naissance comprend les mêmes chiffres que celle de la mort, l'âge de la mort est un multiple de 9, et donc le produit des chiffres est un multiple de 9.
Très peu d'essais restent à faire, pour une seule solution: 1819 comme année de naissance (1891 pour la mort).

Perdu dans la forêt:
Ce problème est le seul qui demande une connaissance mathématique, et encore n'est-elle pas de nature à vous arrêter, puisqu'il ne s'agit de rien d'autre que du théorème de Pythagore!
Regardez bien le diagramme suivant: pour vous aider, nous avons introduit des inconnues auxiliaires a, b, c, d, et la véritable inconnue, x = PD. Une première application de Pythagore nous donne: $x^2 = c^2 + d^2$



D'autre part, on a :
$c^2 = 36 - b^2$
$d^2 = 16 - a^2$
$49 = a^2 + b^2$
Soit, en effectuant la somme, $x^2 + 49 = 52$
Pierre est à environ 1 732 m de Daobab.

Les triangles:
Ici, nous ne rentrerons pas dans

GAME'S
VELIZY 2
centre commercial niveau bas • 34.65.18.81
JEUX DE RÔLES
JEUX TRADITIONNELS
MINI-BILLARDS
JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
ATARI VCS 2600
INTELLIVISION
CBS COLECOVISION
le plus grand choix de jeux

SOLUTIONS

les détails du calcul. Les conditions que doivent vérifier les trois côtés correspondent à ce qu'on appelle l'inégalité triangulaire: un côté n'est jamais plus grand que la somme des deux autres, ni plus petit que leur différence. Posez a > = b > = c, et la condition s'écrit: a < = b + c.
En ajoutant le fait que les côtés sont entiers, on trouve 82 502 triangles différents possibles.

PAGE 92

(Louis Thépault)
Le casse-tête du postier:
1. Le nombre de déchirures est indépendant de la façon dont on s'y prend. Chaque déchirure augmente d'une unité le nombre de morceaux. On part d'un seul morceau (la planche entière) à 800 morceaux (les 25×32 timbres). Il faudra donc 800-1 déchirures, soit 799.
Les mensonges de Monsieur Météo: Arrivée...
Supposons que le spécialiste de la 4e chaîne mente. La deuxième journée était donc un multiple de 4, pair et le jour précédent un jour impair. Ce jour précédent, le spécialiste de la 2e chaîne ne mentait donc pas. Or celui-ci et celui de la 4e chaîne ont annoncé le même temps: l'un ne peut donc mentir et l'autre dire la vérité.
On déduit donc que celui de la 4e a dit la vérité et que celui de la 5e a menti et qu'il est d'ailleurs le seul.
Le deuxième jour est donc multiple de 5 et le premier ni pair, ni multiple de 3.
Seules possibilités:
1er jour 2e jour
19 20
29 30
La première possibilité est à exclure. Si le 2e jour est un 20, celui de la 4e chaîne mentirait également ce qui n'est pas le cas.
Conclusion: je suis arrivé le 29. Seul Monsieur Météo de la 5e chaîne a menti et il a fait beau le 30.
Départ...
Lorsque le spécialiste de la 4e chaîne ment (jour pair) celui de la 2e ne mentait pas le jour précédent (jour impair). Si celui de la 4e a menti, celui de la 2e ne peut annoncer la même chose le jour précédent. Comme leurs déclarations sont identiques, c'est que le spécialiste de la 4e a dit vrai, ainsi que celui de la 2e.
En revanche, ceux des 3e et 5e ont menti. Je suis donc parti un jour multiple de 3 non multiple de 4 suivant un jour multiple de 3, mais non pair.
Seule possibilité: 10 suivant 9.
Je suis donc parti le 10 du mois, et il pleuvait.

PAGES 94 ET 95

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):
Les anagrammes croisées:

	N		D		E		V	
B	E	N	E	F	I	C	I	E
	C		G		D		L	
S	T	R	A	T	E	G	I	E
	A		N		T		P	
U	R	E	T	R	I	T	E	S
	I		E		S		N	
I	N	T	E	R	M	E	D	E
	E		S		E		E	

Les anagammes:
• EPHORES + O = OOSPHERE
+ I = EPHORIES
+ N = NEPHROSE
+ T = TROPHEES ou PROTHESE
• ORGELET + S = ORGELETS
+ A = RELOGEAT
+ T = GRELOTTE
+ I = REGOLITE
+ N = LOGERENT, GELERONT, ROTENGLE, RELOGENT
Du coq à l'âne:
• TOI, TOT, TUT, EUT, EUX
• COU, FOU, FEU, FEZ, NEZ
• ARA, ART, AIT, BIT, BOT, BOB, KOB
• BOSS, BOLS, BELS, BEES, BLES, CLES, CLEF, CHEF
• CAFE, CADE, CODE, CORE, BORE, BORA, BOXA, MOXA, MOKA
Les anaphrases:
• SOLITAIRE - ISOLERAIT
• REEDITANT - ATTEINDRE
• INTERNAT - TARENTIN
• RECEPTEUR - REPERCUTE
• SEMINAIRE - SEMAINIER
Jarnac!
La filière:
OTE, ROTE (TORE), LEROT, TOLERE, RECOLTE, CLOITREE, SECTORIEL
Les solitaires:
CIVAISME + L = VICESIMAL
LOGICIEL + N = LIGNICOLE
MENINGES + A = MAGNESIEN
CONCORDE + A = ACCORDEON
DEMARIEE + J = JEREMIADE
EMPEREUR + S = EMPRESURE
SANGUINE + E = ANGINEUSE
LAVARETS + U = SALVATEUR
Les cousins:
• RABABS, RABAIS, RABANS, RABATS
• PHOBIQUE, PHONIQUE
• SALVES, SILVES, SYLVES
• BOULETTE, GOULETTE, HOULETTE, POULETTE, ROULETTE
• AIGUE, ALGUE, ARGUE
• BRULANTE, BRUNANTE, BRUYANTE
• BITTER, BOTTER, BUTTER
• CRESOL, CRESYL
• COUSSIN, ROUSSIN, POUSSIN
• ELUVIAL, FLUVIAL, PLUVIAL
Mini-tirages:
VERSO, ULEMA, DOUAR, AMICT, AUSSI, GRANA, ASRAM, ARÇON, TICAL, CAHOT

PAGES 98 ET 99

Echecs:
1. 1. f4!, Rb4 (arrivé en f8 le pion menaçait de se transformer en Dame et de faire ainsi échec au Roi noir, d'où la nécessité de rattraper le fugitif) 2. h4!, d5 (inutile d'essayer d'arrêter h4, il est trop loin. Avec leur poussée les noirs menacent eux-mêmes de faire Dame avec échec) 3. f5! (de nouveau la menace de faire Dame et échec) Rc5; 4. h5, d4; 5. f6!, Rd6; 6. h6, d3 (les noirs gagneraient-ils la course?) 7. f7, Re7; 8. h7, d2; 9. f8=D+! (non!) R×f8; 10. h8=D+ et la Dame blanche capturera les deux pions.
(Etude de Grigoriev)
2. 1. ...f4!; 2. g×f4+ (ou 2. b6, Rd6!, ou encore 2. a5, Rd6! et là encore les pions liés se font bloquer) Rd6!; 3. a5, g3; 4. a6, Rc7; 5. Re2, d3+!; 6. R×d3, g2 et le pion est promu.
(Partie Stoltz-Nimzowitsch, 1928)
3. 1. f4!, Rg7; 2. h3! (conservant l'opposition des Rois tout en se gardant le coup h3-h4 en réserve) Rh7 (ou 2. ...Rf7; 3. Rh6, Rf6; 4. h4!, Rf7; 5. Rh7, Rf6; 6. Rg8, Re7; 7. Rg7, etc.) 3. Rf6, h4 (dernière tentative car 3. ...Rh6 se heurte à 4. h4!, Rh7; 5. Rf7, Rh6; 6. Rg8! et les noirs n'ont plus que le coup catastrophique 6. ...g5); 4. g×h4, Rh6; 5. Rf7, Rh7 (ou 5. ...Rh5; 6. Rg7, R×h4; 7. R×g6 puis 8. R×f5); 6. h5!, g×h5; 7. Rf6 et la victoire est aisée.
(Partie Hort-Byrne, 1978)
4. 1. f5! (menaçant 2. e6!, f×e6; 3. f×g6) e6 (seule parade); 2. f×g6, f×g6; 3. f4!, Rb8; 4. f5! (deuxième break) e×f5; 5. e6, Rc8; 6. e7, assurant la venue d'une Dame blanche.
(Etude de Horwitz et Kling)
5. 1. g3+!, f×g3+ (après 1. ...Rg5; 2. g×f4+, e×f4; 3. Rg2, les noirs ne pourraient empêcher l'arrivée du Roi blanc en g4: si 3. ...Rh4?; 4. e5!, d×e5; 5. d6!, c×d6; 6. c7; d'autre part 1. ...Rg5; 2. g×f4+, R×f4 amène une situation similaire à celle de la suite du texte) 2. Rg2, Rh5; 3. R×g3, Rg5; 4. f4+!, e×f4+; 5. Rf3, Rg6; 6. R×f4 (6. e5! gagne encore plus vite) Rf6; 7. e5+, d×e5+; 8.Re4, Re7; 9. R×e5, Rd8; 10. d6, Rc8 (10. ...c×d6; 11. R×d6, Rc8; 12. c7, Rb7; 13. Rd7 etc.) 11. d×c7, R×c7; 12. Re6, Rc8; 13. c7!, R×c7; 14. Re7, Rc8; 15. Rd6, Rb7; 16. Rd7, Rb8; 17. Rc6, Ra7; 18. Rc7, Ra8; 19. R×b6, Rb8; 20. Ra6, Ra8; 21. b6, Rb8; 22. b7! et les blancs gagnent.
(Etude de Chernev)
6. 1. h5! (classique. Ce seul pion tient en respect les deux en face: g7 et h6) Rb7; 2. Rf1, Rc8; 3. Re2, Rd7; 4. Rd3, Rc8; 5. Rc4, Rb7; 6. Rb4, Ra6; 7. Ra4, Rb7; 8. Ra5, Rb8; 9. Ra6, e5 (ou 9. ...Rc8; 10. Ra7! et le pion b va passer, ou encore 9. ...f5; 10. f4! et, comme dans la suite du texte, les pions sont paralysés) 10. g4!, e4; 11. b7 et les noirs ont un choix cruel: 11. ...Rc7; 12. Ra7 et le pion fait Dame, ou donner en pâture les pions de l'aile-Roi.
(Partie Spassky-Yanofsky, 1967)
7. 1. ...f4! (et non 1. ...h4? comme dans la partie Weinstein-Rohde où le dernier nommé perdit après 2. g×h4, g×h4; 3. Rd4 car ses pions vont être croqués par le Roi blanc) 2. g×f4 (les Noirs menaçaient 2. ...f3!!; 3. g×f3, h4!) g×f4; 3. Rd4, e3!!; 4. f×e3 (si 4. Rd3, f3!!; 5. g×f3, h4!) f3!!; 5. g×f3, h4! et le pion passe.
8. 1. ...g5!; 2. Re3 (ou 2. h×g6, f×g6 et les noirs se créent la possibilité d'un pion passé éloigné par 3. ...h5, gage certain de victoire) f5!; 3. g×f5 (ou 3. Rd3, f4!) e×f5; 4. Rd3, f4! et le Roi blanc doit reculer, laissant en prise le pion d4.
(Partie Balogh-Ortel, 1973)
9. 1. f5+!! (sur 1. Rf1 ou 1. Rf2 les noirs jouent 1. ...g×f4 et le Roi noir pourra capturer le pion d4, assurant la promotion du pion c4 ou du pion e4. Vous pouvez vérifier) R×f5; 2. Rf1!! (le "normal" 2. Rf2 se heurtait à 2. ...g4!; 3. h×g4+, R×g4; 4. Re2, c3!; 5. Rd1, Rf3; 6. d5, R×e3; 7. d6, Rf2!; 8. d7, e3; 9. d8=D e2+ et chaque camp aura une Dame) c3 (sur 2. ...g4; 3. h×g4+, R×g4 les blancs ont maintenant 4. Rf2!, c3; 5. Re2, c2; 6. Rd2, Rf3; 7. d5, c1=D+; 8. R×c1, R×e3; 9. d6 et gain blanc car le pion e3 ne fera pas échec au Roi blanc au cours de sa poussée) 3. Re1!!, g4; 4. h×g4+, R×g4; 5. Re2!! et les noirs sont en zugzwang: 5. ...c2; 6. Rd2, Rf3; 7. d5 et l'on retrouve la note précédente.
(Etude de Tchekhover)
10. 1. c5!! (cela semble incroyable, mais il faut procéder à une sorte de "gambit" en finale de pions! Les noirs doivent être empêchés d'avoir le temps de jouer 1. ...Rc8) b×c5 (ou 1. ...d×c5; 2. d6!, c×d6; 3. R×d6 suivi par 4. Rc6 et la "cueillette" des pions noirs) 2. Rb5, Rd7; 3. a4! (précision importante. La contre-attaque c7-c6 ne peut être tolérée) Rc8 (ou 3. ...c6+; 4. d×c6+, Rc7; 5. b3! et zugzwang) 4. R×a5, Rb7; 5. Rb5, Ra7; 6. Rc6, Rb8; 7. a5, Rc8; 8. a6, Rb8; 9. a7+!, R×a7; 10. R×c7 etc.
(Etude de Davidson)
11. 1. f6!! (explication: sur 1. a4?, Rg3!; 2. a5, h5; 3. a6, h4; 4. a7, h3; 5. a8=D les noirs font mat par h3-h2, et sur 1. R×g2, Rg5; 2. a4, b×a3; 3. b×a3, Rf6; 4. a4, Re7; 5. a5, Rd8; 6. a6, Rc8; 7. a7 le Roi noir arrive juste à temps en b7. Le coup génial 1. f6!! va servir à faire occuper la case f6 par un pion noir, de telle sorte que le Roi noir doive faire un détour pour arriver en b7, détour qui lui coûte un temps capital. Regardons) 1. ...g×f6; 2. R×g2, Rg5; 3. a4, b×a3; 4. b×a3, Rf5; 5. a4, Re5; 6. d6!! (et non 6. a5?, R×d5! et le Roi noir aurait trouvé un chemin adéquat vers le pion a) c×d6; 7. c6!! (la pointe) d×c6 (occupant la case c6, voie d'accès à b7); 8. a5! et le Roi noir ne peut que le regarder filer.
(Etude de Troitsky)
12. 1. a6! (avec sang-froid) f1=D; 2. a7, Da1 (la menace 3. a8=D mat ne pouvait être parée avec 2. ...Rg8 à cause de 3. a8=D+, Rf7; 4. Db7+, R×f6 -4. ...Re8; 5. De7 mat- 5. Dg7+!, Rf5; 6. Df8+! puis 7. D×f1) 3. f7, Da3 (forcé) 4. d6! (menaçant f8=D mat) Df3; 5. d5! (interception décisive. La Dame noire ne peut être au four et au moulin!) D×f7; 6. a8=D+, Dg8; 7. Da1+! (la pointe) Dg7+; 8. D×g7 mat.
(Etude de Sackmann)

PAGES 100 ET 101

Scrabble:
Le coin du stratège:
Le coup le plus cher est TRIMAS(S)IEZ, O1, 61; ensuite, on peut envisager REBONDIR, 8A, 43.
Mais ces deux coups présentent le grave inconvénient de conserver le Q, qui reste alors implaçable jusqu'à la fin de la partie. Il existe en revanche un coup astucieux qui permet de placer le Q au coup suivant: TRIPLAIT, F5, 29; on se donne alors la certitude de pouvoir jouer ensuite QUI, G7, 48. En effet, l'adversaire n'a aucun coup possible pour bloquer cette place. De plus, en jouant TRIPLAIT, on conserve le dernier I et le dernier E du jeu: les lettres restantes permettent qu'on soit le seul à pouvoir encore jouer par la suite FRIMASSIEZ ou BRIMASSIEZ en O1, ou REBONDIR en 8A.
Pentascrabble:
1. POSTULER, en 5D, pour 90 points
2. REMORDS, en 3G, pour 82 points
3. VISIERES, en 6C, pour 83 points
4. DIAPASON, en L3, pour 85 points
5. VOCIFERA, en C6, pour 86 points
Les Benjamins:
• avec MOULAGE, on peut faire: REMMOULAGE, SURMOULAGE
• avec MULES, on peut faire: FORMULES, GEMMULES, PLUMULES, STIMULES
• avec ANGLE, on peut faire: ETRANGLE, TRIANGLE
• avec TERNITES, on peut faire: FRATERNITES

PAGES 102 ET 103

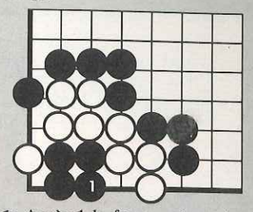
Dames:
1. 1. ...(24-29); 2. 33×24A (20×29); 3. 34×23 (25×34); 4. 40×29 (17-22); 5. 28×17 (19×39); 6. 45-40 (11×22); 7. 21-16 (22-28); 8. 26-21 (28-33) (N+)
A: 2. 34×23 (25×34); 3. 40×29 (17-22); 4. 28×17 (19×46) (N+)
Sardini-Valnéris, 1re ronde.
2. 1. ...(22-28); 2. 33×31 (26×48); 3. 39-34 (48×30); 4. 25×34 (24-29); 5. 34×23 (19×37) (N+)
Piconese-Valnéris, 3e ronde.
3. 1. ...(12-17); 2. 27-21ABC (18×27); 3. 21×12 (24-30); 4. 32×21 (26×8); 5. 35×24 (19×30) (N+1)
A: 2. 28-23 (17×28); 3. 23×12 (25-30); 4. 32×23 (19×28); 5. 33×22 (24×31); 6. 35×24 (20×29); 7. 27×36) (11-17); 8. 22×11 (16×18) (N+)
B: 2. 37-31 (26×37); 3. 32×41 (17-21); 4. 38-32 (18-23); 5. 29×18 (24-30); 6. 35×24 (20×38); 7. 32×43 21×12 (N+)
C: 2. 40-34 (18-23); 3. 29×18 (24-30); 4. 35×24 (20×49) (N+)
Nicault-Valnéris, 9e ronde.
4. 1. ...(26-31); 2. 37×26 (19-23); 3. 28×8 (17×50); 4. 26×6 (3×12); 5. 6-1 (20-24); 6. 29×20 (50-45); 7. 1-6 (47×15) (N+)
Nicault-Van der Zee, 7e ronde.
5. 1. 33-28 (23-29); 2. 28-23 (10-14); 3. 23×34 (B+1)
Van der Zee-Zeba, 3e ronde.
6. 1. ...(27-32); 2. 38×27 (22×31); 3. 26×37 (14-19); 4. 24×22 (17×48) (N+)
Delhom-Zeba, 6e ronde.
7. 1. 26-21 (27×16); 2. 31-27 (22×31); 3. 33×24 (20×40); 4. 36×27 (11-17); 5. 45×34 (B+1)
Chvarzman-Klayton, 6e ronde.
8. 1. ...(17-22)! et les blancs abandonnèrent car suivait: 2. 32×21A (12-17); 3. 21×23 (1-7); 4. 28×17 (19×50) (N+)
A: 2. 28×17 (11×22); 3. 32×21 (12-17); 4. 21×23 (19×50) (N+)
Piconese-Chvarzman, 7e ronde.
9. 1. 34-30 (25×43); 2. 32-28 (43×32); 3. 28×17 (12×21); 4. 23×1 (20-25); **5.** 37×28 (13-18); **6.** 1×23 (14-19) **7.** 23×14 (10-30) **8.** 40-35 (B+).
Klarenbeck-Delhom, 7e ronde.
10. 1. ...(22-28); 2. 31×33 (18-22); 3. 29×27 (20×49) (N+)
Nicault-Klareenbeek, 1re ronde.
11. 1. 26-21 (17×26); 2. 28×8 (2×13); 3. 36-31 (26×28); A: 2. ... (3×12); **3.** 36-31 (26-28); 4. 33×15 (B+) 4. 33×22 (18×27); 5. 38-32 (27×38); 6. 39-33 (38×29); 7. 34×5 (B+)
Nicault-Camara, 3e ronde.
12. 1. ...(17×6)!A; 2. 32-27 (23×21); 3. 26×8 (7-12!); 4. 8×17 (18-22!); 5. 17×28 (19-23); 6. 28×19 (24×13); 7. 31-27B (13-18); 8. 27-21 (6-11); 9. 34-29 (30-34); 10. 39×30 (35×33); 11. 40-34 (33-38) (N+) par passage à dame.
A: 1. ...(7×16); 2. 31-27 (24-29); 3. 27-21! (16×38); 4. 39-33! (23×32); 5. 39×11 (30×39); 6. 44×42 (35×44); 7. 50×39 (25-30); 8. 11-07 (12×1); 9. 26-21 (B+) par triple opposition.
B: 7. 34-29 (30-34); 8. 39×30 (35×33) (N+) par passage à dame du pion 33.
Klayton-Delhom, 10e ronde.

PAGES 104 ET 105

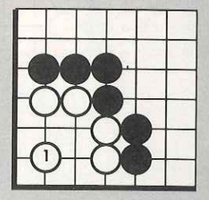
Bridge :
1. PASSE. Pas d'autre enchère possible compte tenu des points et surtout pas 2♣.
2. 4♥
3. 2♦ Application directe des principes des réponses aux interventions de un à la couleur que nous avons développés dans ce numéro.
4. 2♥ Même remarque que ci-dessus.
5. 2♦ Enchère offensive, malgré les 4 points et quatre cartes à ♦.
6. 1♠ On aurait pu faire l'enchère de 2♠, mais il faut éviter de faire un jump au premier tour avec un bicolore.
7. Le contrat n'est en danger que si les atouts sont mal répartis. Prenez le retour atout de l'As, jouez petit ♥ pour l'As et coupez un ♦ en main. Tirez le Roi de ♥ et ♥ coupé au mort d'où l'on rejoue ♦ coupé en main. On tire le Roi d'atout constatant éventuellement le mauvais partage. Il ne reste plus qu'à tirer le Roi de ♥, et remettez l'adversaire en main à l'atout en espérant qu'il possède le Roi de ♣ et que l'on a complètement éliminé les autres couleurs.
8. Les enchères montrent six cartes à ♦ en Ouest et probablement 6♥ en Est ; vous ne pouvez pas couper les ♦ car vous serez en surcoupe. Prenez l'entame ♥ avec l'As et rejouez ♥. Quand vous reprendrez la main, jouez un troisième tour de ♥ ; si Ouest coupe, vous effacerez un ♦, s'il défausse, on coupe au mort.
9. Seule une mauvaise distribution des atouts peut nous gêner ; prenez l'entame du Roi de ♥ avec l'As et coupez un ♥, tirez Roi de ♠ et As ♠ ; il suffit alors de couper les ♥ du mort pour réaliser dix levées, même avec quatre atouts en Est (situation probable d'après les enchères).
10. Prenez l'entame en main, coupez un ♥, jouez petit ♣ pour le valet ; à chaque rentrée au mort, il faut couper des ♥, ce qui permet de faire quatre atouts, 2♦, 1♥ et 1♣.
11. Il faut entamer l'As ou le Roi de ♣ pour voir le mort et décider de la meilleure contre-attaque. Nous avons vu qu'à la couleur avec As sec, il fallait entamer du Roi puis jouer l'As pour faire comprendre au partenaire que l'on coupe. Ici l'As ou le Roi semble indifférent, aussi pouvez-vous adopter avec votre partenaire une convention bien pratique : si vous désirez avoir la parité de la couleur, entamez du roi ; si vous voulez une indication préférentielle de la contre-attaque, entamez de l'As. Ici l'entame de l'As de ♣ semble idéale.
12. L'entame à ♥ semble la meilleure, classiquement il faut entamer de l'As. Retenez ici une convention d'entame moderne facile à mémoriser et souvent utile : l'entame du Roi à SA, une couleur quatrième solide commandée par trois honneurs Roi, Dame, Valet, Roi, Dame, 10, As, Roi, Valet, l'entame de l'As montrant donc une couleur cinquième.

PAGES 106 ET 107

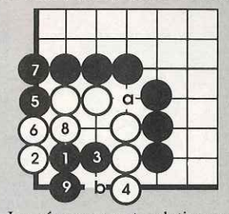
Le go:



1: Après 1 la forme est morte; si le blanc peut jouer en 1, il y a *Ko*.



2: Le point vital évident est en 1. Si le noir y joue, blanc est mort.

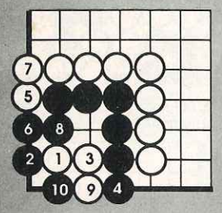


3: La séquence est relativement

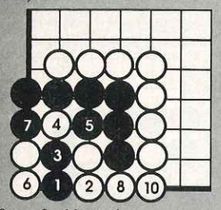
le cercle
librairie. galerie
disques. jeux
pour les joueurs avertis
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU
Centre Art de Vivre
78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00
10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

SOLUTIONS

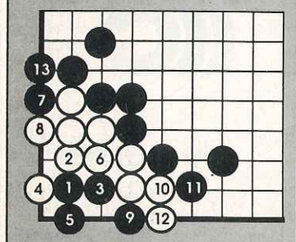
simple. Après 9 si le blanc joue **a**, noir **b** tue et réciproquement (les deux points sont *Miai*).



4: 1 est le point vital et 2 la meilleure défense, le *Ko* est inévitable. Attention! Si le blanc joue 9 en 10, noir joue 10 et il y a *Seki* (comparez avec le problème précédent).



5: 9 en 3, 11 en 1.
Le blanc a mal attaqué le coin, et noir trouve une défense aussi surprenante qu'efficace. Après 7 le blanc ne peut plus rien et le noir recapture 4, les pierres de coin faisant ainsi apparaître deux yeux comme par enchantement. Un joli problème. (Si blanc 2 en 3, noir 2 et il y a *Seki*).



6: Il peut obtenir un *Ko* (à gagner deux fois, ou *Yose Ko*) en attaquant au point vital; 5 et 7 sont essentiels.

PAGE 108

Tarot :

1.
Par son entame, Nord dénie un honneur à ♦. Votre cavalier l'incitera au retour dans la couleur et le 4 de ♦ ne laissera alors subsister aucune ambiguïté. Les points à ♦ d'Est sont en posture favorable. La route est tracée.

2.
Vos tarots ne peuvent valoriser le jeu défensif que si Est coupe ♥. Vous anticipez donc la parité en jouant le 9 de ♥. Quoi qu'il arrive, cette indication est gratuite et peut constituer l'amorce d'une situation d'uppercut efficace.

3.
Votre mariage est en mauvaise santé. Une feinte peut amuser la galerie. Jouez la dame de ♠, puis votre 7. Que Ouest s'excuse ou coupe maître au 3e tour, vous lui aurez posé un problème. N'est-ce pas le but du jeu ?

4.
Marquer la parité serait imprudent. Jouez sagement le 2, puis le 8 de ♣. La surcoupe du 14 au 3e tour sera synonyme de feu rouge. Ouest assurera alors votre protection.

5.
Votre main d'atouts doit être préservée. Jouez le 5 ♦. L'absence de signalisation du doubleton est l'indice du désintérêt de la couleur jouée. Vos partenaires sauront en tenir compte.

6.
Si vous montrez la parité, vous risquez de vous trouver dans le collimateur d'Ouest. Jouez le 7 de ♥. Il sera sans méfiance. Faites-vous plaisir et offrez-vous la satisfaction de réaliser votre 12 d'atout « à la volée ». La défense comprendra que la continuation de la couleur est sans objet.

7.
Vous êtes dans une mauvaise position et le retour ♣ de votre part est sans fondement. Vous jouez le 6 de ♠ et attendez patiemment que Nord prenne la main pour jouer ♣.

8.
Il est présomptueux de chercher à sauver deux honneurs simultanément. Garantissez d'abord la sécurité du roi de Nord. Jouez le 10 de ♣. Il sera toujours temps ultérieurement d'engager les autres pièces.

PAGE 109

Backgammon:

1. Le 6 se joue évidemment N12B7. Avec le 1, il est important de jouer B6B5, à la fois pour faire B5, case vitale, et pour mettre en action les pions empilés inutilement en B6.

2. La seule différence avec l'exercice n°1 réside dans le dédoublement des pions arrière noirs; c'est cependant suffisant pour dissuader de jouer B6B5, en raison du double shot direct; on joue donc N12B7-N1N2

3. Ici non plus, on ne peut pas exposer un pion en B5, en raison du dédoublement des pions arrière blancs; il faut jouer N12B7-N3N4 (mieux que N1N2, car N4 contrôle mieux le jan intérieur noir).

4. Le 5 ne peut se jouer que N12B8. Quant au 1, il est préférable de le jouer B6B5 plutôt que B8B7, car B5 est une case plus importante. De plus, un blot en B7 aurait 16 chances sur 36 d'être frappé, contre 14 pour un blot en B5.

5. Blanc doit mettre un pion à l'abri avec N10N2, et jouer B6B5 pour le 1; en effet, s'il ne met pas maintenant un blot en B5, il aura beaucoup de mal, vu sa structure, à construire rapidement cette case.

6. Beaucoup d'options sont envisageables:
- B7B5-B6B5 fait B5, mais au détriment de la bonne case B7, et laisse un shot direct en 6 et un indirect en 10.
N12B11 semble raisonnable, mais quid du 1?
N1N2 est envisageable, mais n'apporte pas grand-chose.
Beaucoup joueraient instinctivement B6B5; mais ici ce risque est inutile: pourquoi exposer un pion, alors qu'en jouant B8B7 tranquillement, on se donne un total de 4 constructeurs pour B5, et 3 pour B4?

7. Cet exercice est plus difficile que les précédents: pour se donner une chance, il semble à peu près obligatoire de jouer le 6 N12B7; on peut le faire dans la mesure où on tient toujours N1 (on ne risque pas d'être attaqué dans le jan intérieur); cette case B7 est critique pour Blanc; de plus, N5 est, elle aussi, critique pour Noir, et il ne peut la faire et frapper en B7 qu'avec 3-3.
Il faut cependant aller encore plus loin, et jouer le 3 N12B10; on risque un double shot avec 6-4 et 6-3 (avec 3-3, Noir préférerait frapper en B7 et faire N5), mais un constructeur de plus pour B7, et B4 vaut qu'on prenne ce risque.

PAGE 110

Othello:

1. Le meilleur coup est B8 qui, suivi de B7/A8/Passe/B6, donne un score de 56 à 8 pour Noir qui joue 3 des 4 derniers coups.
- A8 ne gagne que 55 à 9 après Passe/B8/B7/B6
- B7 et B6 sont moins bons: Noir ne joue que 2 des 4 derniers coups.

2. 1: G1!, suivi de la meilleure suite H1/H2/H3/G2/Passe/A8/Passe/A1, donne la victoire à Noir 45 à 19.
- Si 1: H2, 2: H3 et après G1/G2/A1/H1/A8, Noir ne gagne que 40 à 24.
- Si 1: H3, 2: H2 retourne E5 et si 1: G2, 2: G1 retourne D4.
Dans ces deux cas, Blanc peut jouer 4: A1 conservant les bords Ouest et Nord (c'est donc moins bon pour Noir).

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel
Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur général :
Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar
Directeur commercial
publicité :
Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur

Ventes au numéro :
Bernard Héraud
Relations extérieures :
Michèle Hilling
assistée d'Anita Ljung

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02

OJD 1983

© 1987
Jeux & Stratégie

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement avec Jeux & Stratégie sauf opposition motivée. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement. Les informations pourront faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal.

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant

GROSSE TÊTE ?

en jeux de lettres
en cinéma
en français
en sport, etc.

Minitel 3615

tapez
LAROUSSE ou DICOTEL...

...et gagnez 400 000 F de prix...