

ARCADES

JEUX



SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

vente: AUCHAN - BHV - BOULANGER - CARREFOUR - CASINO - CONFORAMA - CONTINENT - CORA - EUROMARCHÉ - FNAC - HYPERALLYE - MAJUSCULE - MAMMOUTH - PLEIN CIEL, et chez votre vendeur habituel.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA 55, avenue Jean-Jaurès 75019 PARIS - Tél. (1) 42.03.37.37

SEGA® - BELGIQUE 160 FB/SUISSE 6 FS/ESPAGNE 650 Pts/TUNISIE 3,3 Dv/ CANADA 3,95 \$/MARC 34 DH - JEUX & STRATEGIE N° 48 - DÉCEMBRE 87 - JANVIER 88

SCIENCE & VIE

N° 48

ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

TAPIS VERT

VOS CHANCES DE GAGNER

ÉCHECS

UN SIÈCLE DE CHAMPIONNAT DU MONDE



SPÉCIAL NOËL

250 JEUX TESTÉS (OU DÉTESTÉS) : LE GUIDE COMPLET
20 MACHINES D'ÉCHECS POUR PETITS CHÈQUES
21 IDÉES-CADEAUX POUR ACCROS DE MICRO

M 2543 - 48 - 25,00 F

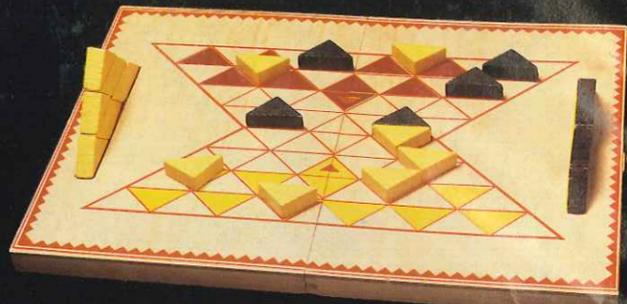


3792543025004 00480

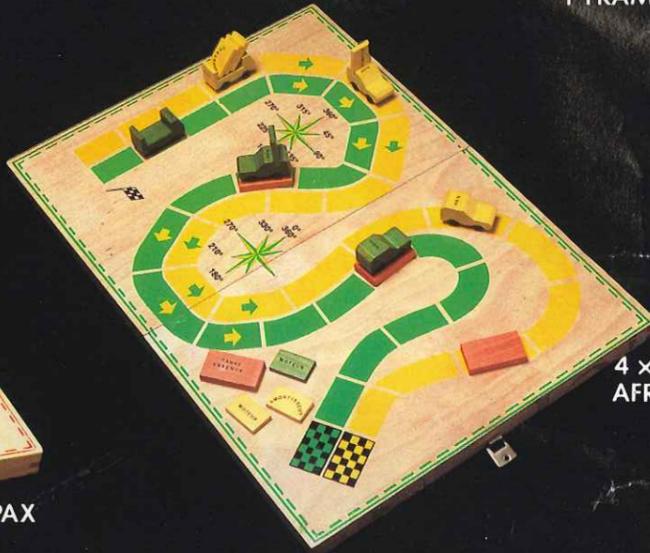
La collection
JEUPLAY
se compose
de coffrets
et pions
en bois naturel



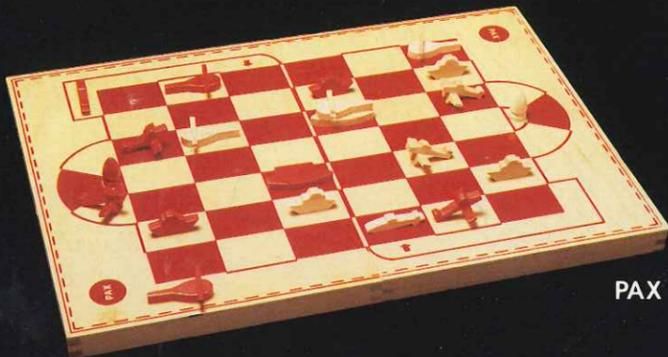
SHOOT



PYRAMIDE



4 x 4
AFRICAINE



PAX

COLLECTION
JEUPLAY
EN BOIS NATUREL

JEU DE TROIE



Dimension
du coffret ouvert :
44 x 30 cm
facile à ranger

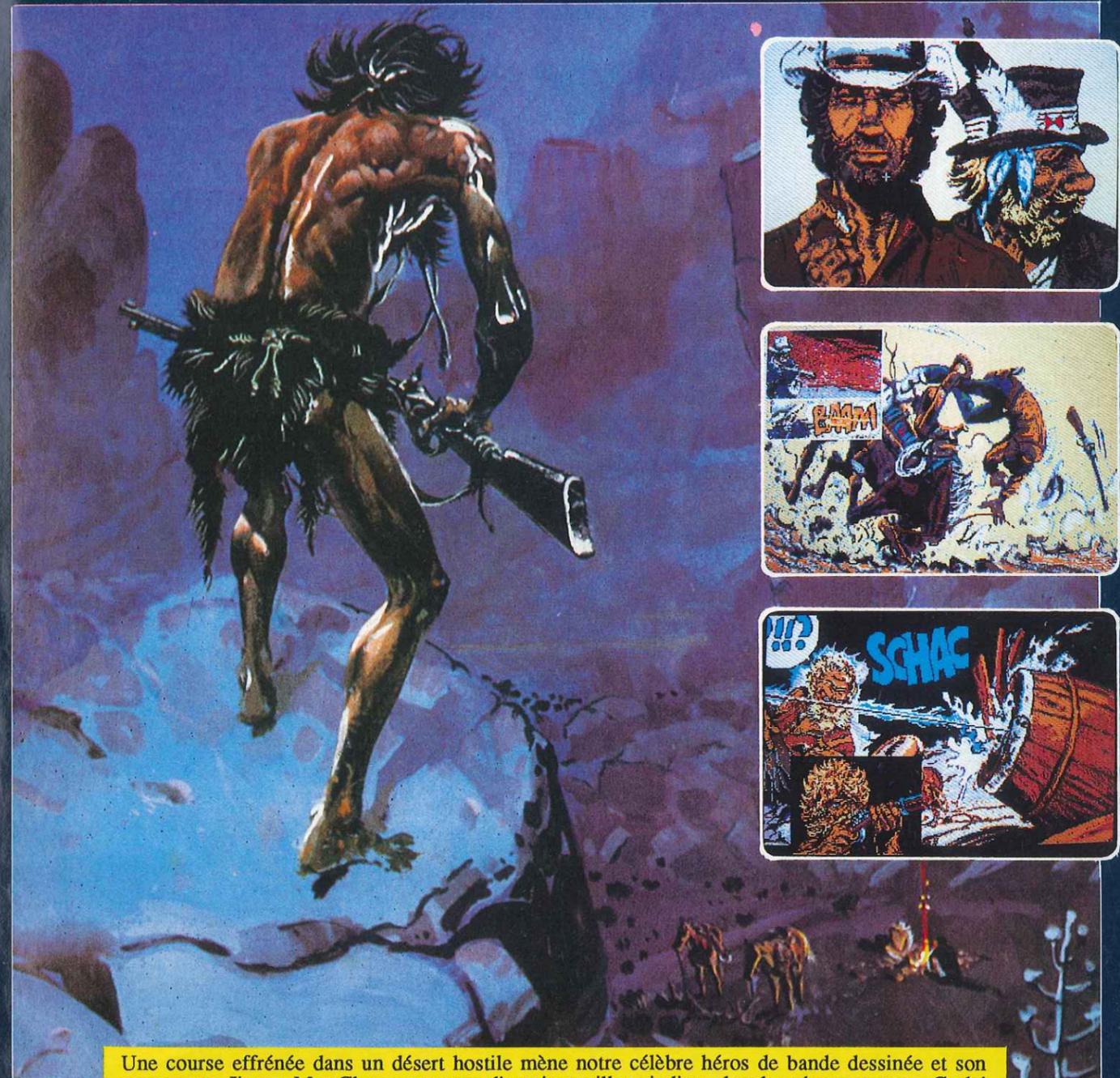


EDITION JEUPLAY
24, rue de l'Aspic
30000 NIMES
Tél. : 90.25.88.78

LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLE D'OR



Une course effrénée dans un désert hostile mène notre célèbre héros de bande dessinée et son compagnon Jimmy Mac Clure aux portes d'un vieux village indien, abandonné ou presque... Caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon, le spectre veille...

Demandez le catalogue des nouveautés
Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

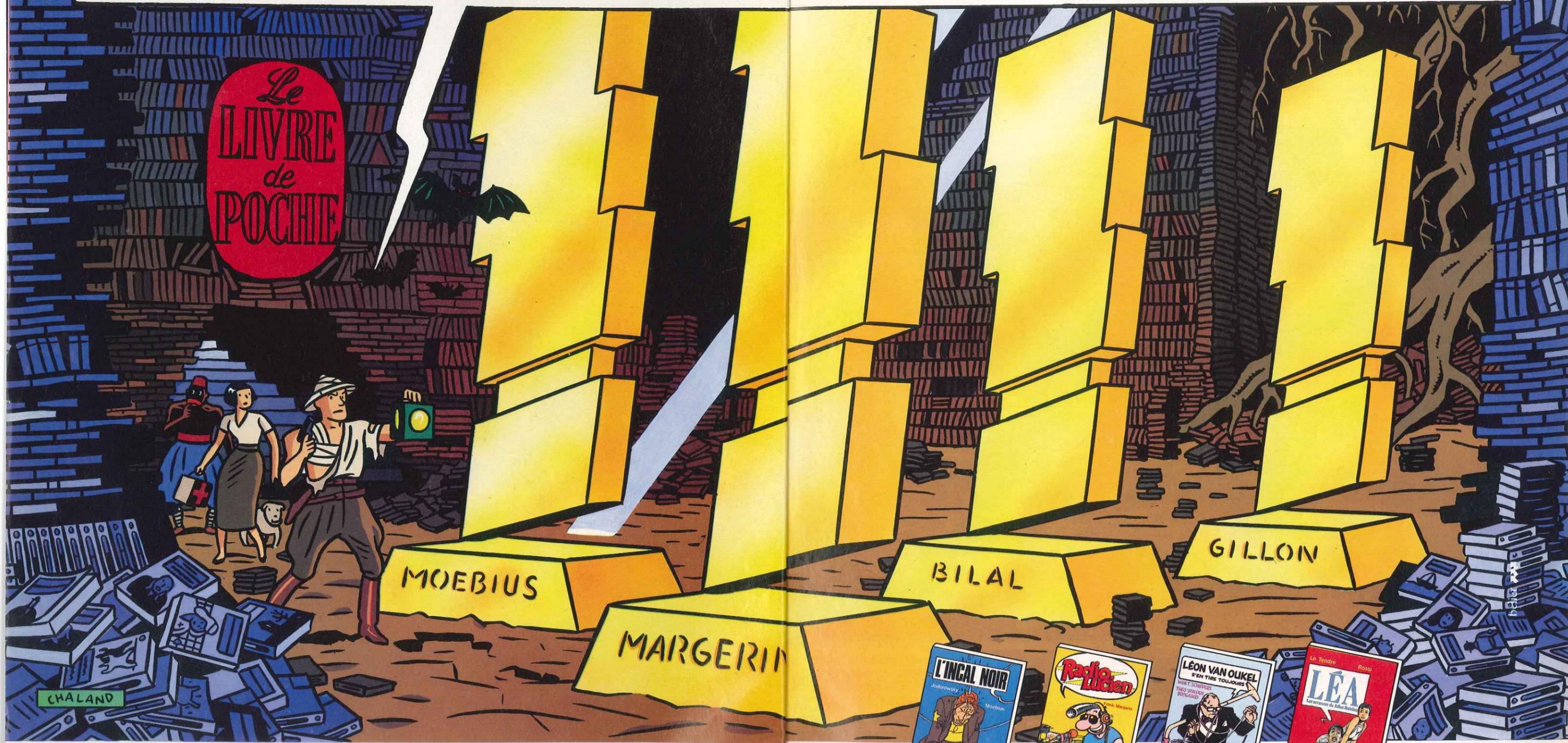
©1987 copyright J.M.Charlier / J.Giraud ©1987 copyright Coktel Vision

Bon de commande: Nom et adresse:.....

Blueberry . disk: Thomson 220F . Atari ST 245F . Amstrad CPC 199F . Comp.PC 255F

+10F de port

Damnation ! Les grands-prêtres de la bande dessinée dans le temple du Livre de Poche !



Mille millions de bouquins ! La bande dessinée entre par la grande porte dans le monde du livre. A partir de maintenant, et sur un rythme de plusieurs titres par mois, tous les grands de la bande dessinée vont paraître au Livre de Poche... Les grands classiques, les grands d'aujourd'hui, les grands de demain.
Au format Livre de Poche, mais in extenso et sans réduction des

images. Avec la qualité Livre de Poche : entièrement en couleur avec présentation et commentaires des meilleurs spécialistes. Au prix Livre de Poche : de 20 à 30 F.
 Retrouvez, offrez, découvrez, collectionnez : jamais encore autant de grandes signatures n'auront été réunies sous une forme aussi pratique et aussi abordable.

Collection  **La bande dessinée du Livre de Poche.**





Demandez vite le catalogue !

FAIR PLAY est uniquement réservé aux jeux. Un choix fantastique de jeux agréablement présentés en détail : jeux de société, jeux de rôle, puzzles, cartes, échecs, mini-billards, etc... etc... Découpez ou recopiez ce bon, joignez 5 timbres à 2,20 F ou un chèque de 11,00 F pour participation aux frais d'envois, le tout expédié à :

JS48 FAIR PLAY - Z.A. - 95500 LE THILLAY

Nom, prénom _____

adresse _____

Code postal _____ Ville _____



Minitel, achat rapide, achat facile

sur Minitel - composez 36.15 tapez CCM, puis boutique, FP. Pour commander, consulter, dialoguer. Vous y trouverez des promotions surprises, les nouveautés, une description détaillée de chaque jeu, 24h sur 24h.

NOEL C NRSMAUVB
ECRIS A FAIRPLAY
HTSRLEREACTIONSG
AW AIFSAGTDOATET

Notre cadeau de Noël

Pour toute commande passée avant le 25 Décembre 87, de plus de 300 F, FAIR PLAY vous offre SATANIX (valeur 92 F), le fameux jeu de lettres, pratique, intelligent, pour jouer partout, seul, à deux ou en famille. Des milliards de combinaisons possibles. -Offre limitée à un jeu par famille-

FAIR PLAY - Z.A. - 95500 LE THILLAY - Tél. : 39.88.33.66

LE JOURNAL DE JESSIE

CRYPTARITHME

Tiens, voici la solution du problème de Jean-François Golay :

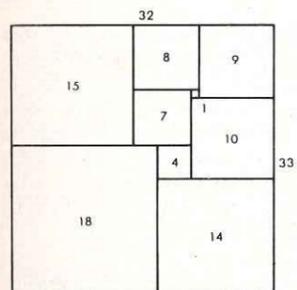
```

1396
x 1437
-----
9772
4188
5584
1396
-----
2006052
    
```

Vous aviez trouvé? Ah, bon...

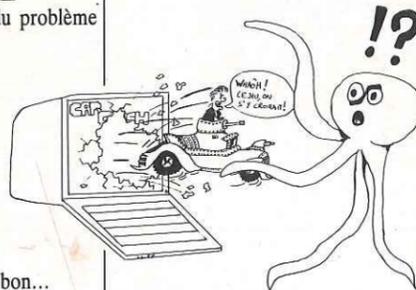
JESSIE HONTE...

Quoi? Qui a dit qu'il était impossible de construire un rectangle avec des carrés tous différents? Moi? Heu... vous êtes sûrs? Dans le dernier numéro? Oh, ça doit être une erreur d'impression! Car c'est pas parce qu'un lecteur me l'avait soufflé que j'aurais affirmé une chose pareille! Bien sûr que c'est possible... tout le monde sait ça depuis longtemps! La preuve :

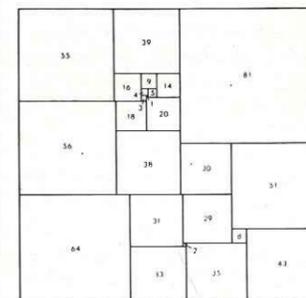


On peut même construire ainsi un carré, contrairement à ce que pensait le grand Dudeney. Vous voyez, il n'y a pas que moi qui me trompe! Et puis, si vous m'avez inondée de votre méprisante ironie, reconnaissez que vous n'avez pas trouvé ça tous seuls!

Vous avez tous pompé dans le superbe bouquin de Martin Gardner *Problèmes et divertissements mathématiques* (tome 2, Ed Dunod). J'étais pourtant tombée dedans quand j'étais petite, mais j'ai eu un



moment d'égarement. Alors, j'ai repris mes classiques et je vous livre ce que j'y ai trouvé: Le premier "carré des carrés" a été découvert par William T. Tutte, professeur à l'Université de Cambridge vers 1936-1938 avec trois étudiants. L'étude reposait sur l'analogie avec la théorie des réseaux électriques!... Leur carré de 175 unités de côté pouvait être partagé en 24 carrés, tous de dimensions différentes. Le voici :



Longtemps on a cru que cette solution était la solution minimum. Depuis, on a trouvé mieux : En 1978, A. Duijvestijn, mathématicien hollandais parvenait à réduire le découpage d'un carré en 21 carrés plus petits tous différents. Aux amateurs de puzzles, je laisse le soin de procéder à l'opération inverse, beaucoup plus simple, qui consiste à reconstituer le carré de A. Duijvestijn de 112 unités de côté à l'aide de ses 21 carrés élémentaires de côtés respectifs : 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 15, 16, 17, 18, 19, 24, 25, 27, 29, 33, 35, 37, 42, 50.

Aux collectionneurs, je signale que si l'on taille le plus petit des 21 carrés de façon qu'il ait 1 cm de côté, le puzzle reconstitué aura 56 cm de côté, ce qui reste convenable. Je vous donnerai la solution dans le prochain numéro.

Ah, un dernier mot tout de même pour signaler que le problème doit se résoudre avec un nombre fini de carrés de côtés mesurés par un nombre entiers. on connaît évidem-

SOMMAIRE 48

SPECIAL NOEL

- échecs: 20 machines pas chères..... p. 18 par Pierre Nolot
- le guide de tous les jeux p. 46
- idées-cadeaux pour accros de la micro p. 78 par Michel Brassinne

JEUX & JOUEURS

- infos : go, othello, bridge, Tapis Vert p. 7
- magazin: les nouveaux jeux au banc d'essai p. 11
- un siècle de championnat du monde d'échecs: de Steinitz à Kasparov p. 21 par Thierry Paunin
- Le match des 2 "K" p. 28 par Thierry Paunin et Nicolas Giffard
- concours p. 32
- Mega : Norjane p. 94 par Didier Guiserix et Christophe Phallipou
- avis p. 121

STRATEGIES

- côte à côte p. 92 par François Pingaud
- grands classiques p. 106
- échecs par Nicolas Giffard
- Scrabble par Benjamin Hannuna
- dames par Luc Guinard
- bridge par Freddy Salama et Philippe Soulet
- go par Pierre Aroutcheff
- tarot par Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman
- backgammon par Benjamin Hannuna
- Othello par Marc Tastet

LUDOTHEQUE

- jeu en encart: sortez les flingues p. 96 par Dominique Tellier
- encart p. 97 à 104

CASSE-TETE

- championnat de France des jeux mathématiques..... p. 37
- réussite par Bernard Myers p. 40
- récréation par Bernard Myers p. 42
- nombres croisés par Claude Abitbol p. 45
- profondeurs X..... par Philippe Fassier p. 64
- mixed grille par Louis Thépault p. 66
- la corde à sauté..... par Philippe Fassier p. 69
- jeux de lettres..... par Benjamin Hannuna p. 70
- ludoquiz..... par Benjamin Hannuna p. 90
- post-scriptum..... p. 120
- solutions..... p. 124

MICRO

- par Michel Brassinne, avec la collaboration de Francis Piau et Jean-Marc Dessal
- micro-climats p. 73
- Ninja: la solution..... p. 76
- Colonial Conquest..... p. 80
- jeux pour micros p. 82
- basic: Evasion p. 86

photo de couverture : Sipa-Press
Entre la couverture et la page 1 se situe un encart "abonnement" de 2 pages. Diffusion: vente au numéro France métropolitaine.

ment le "rectangle d'or" construit par une infinité de carrés disposés en spirale, chacun d'eux, à partir du plus grand égal au petit côté du rectangle, ayant un côté égal à

$$\frac{2}{1 + \sqrt{5}}$$

(l'inverse du nombre d'or) fois celui du précédent.

Merci tout de même à Guillaume Schmidt de Luzarches de me l'avoir rappelé. Mais je lui ferai partager mon bonnet d'âne pour avoir affirmé que "c'est le seul moyen d'obtenir des rectangles à partir de plusieurs carrés tous différents". Voir plus haut!

BEAU CLASSIQUE

Non mais dites-donc, je ne vais tout de même pas récompenser ceux qui m'ont envoyé la solution d'un problème... dont je donnais la source! Mais ils ont droit à tous mes remerciements!

Oui, il fallait trouver un million d'entiers consécutifs ne contenant aucun nombre premier.

Soit un nombre entier n. Considérons sa factorielle, n! égale à 1x2x3x...x(n-1)xn. Evidemment n! + 2 est divisible par 2, n! + 3 est divisible par 3... n! + n est divisible par n. On vient d'obtenir (n-1) entiers consécutifs non premiers. Pour en avoir un million, "il suffit" de prendre ici n-1 = 1 000 000. Et l'on aura :

1 000 000 1! + 2 divisible par 2
1 000 000 1! + 3 divisible par 3
et...
1 000 000 1! + 1 000 000 1 divisible par 1 000 000 1.

PS: Le premier qui arrive à calculer 1 000 000 1! de tête gagne mon admiration la plus totale!



Oui, la preuve... Tous ceux dont le dessin est publié ici gagneront un abonnement d'un an. De même que ceux dont j'ai retenu le jeu ou le casse-tête. Qu'est-ce qu'on dit à Mamie Jessie ?

MINITEL

36-15 JEST

CARCRASH... ET LES PIRATES

Le mois de septembre n'aura pas été favorable à notre serveur 3615JEST, sur lequel se déroule notre jeu Carcrash. Il a en effet été victime de pirates. Eh oui! Et plus encore, de véritables saboteurs! Quelques-uns d'entre eux avaient en effet découvert un mot clef permettant de modifier le code secret qui autorise l'accès aux MS (les "Mobiles de Survie" de Carcrash). Ils en changeaient le code, empêchant par-là même son vrai propriétaire de l'utiliser à nouveau. Pis encore, ils lançaient le véhicule sur le terrain avec un blindage réduit à néant, ce qui entraînait sa destruction rapide. Ruinant ainsi les heures de jeu de très nombreux joueurs et toutes les victoires accumulées.

Après avoir trouvé la faille, nous avons peu à peu reconstruit tous les MS des utilisateurs qui se sont fait connaître. Aujourd'hui Carcrash a su regagner la confiance des utilisateurs et demeure à nos yeux un des grands jeux interactifs que l'on peut pratiquer sur Minitel.

Jamais nous n'accepterons ceux qui, par dépit ou par plaisir de nuire, sabotent délibérément un jeu, au risque d'en priver la majorité! C'est vraiment nul. Nous connaissons les responsables de ces actions, leurs noms et adresses. Nous avons choisi de ne pas faire intervenir "l'artillerie lourde", c'est-à-dire la justice. Il faut dire que les peines encourues pour le sabotage d'un réseau ou même sa simple pénétration sont dissuasives, pour ne pas dire gravissimes: saisie du matériel et amendes pouvant atteindre 100 000F! Nous avons choisi de "passer l'éponge"... cette fois-ci!

Nous préférons compter sur les utilisateurs eux-mêmes. Si vous découvrez une faiblesse permettant une tricherie, prévenez-nous. Cela permettra à tous de jouer sur un pied d'égalité. Pour cela, il suffit de laisser

un message dans notre boîte aux lettres, portant le nom de J&S (3615 JEST, 6 ENVOI pour entrer dans les boîtes aux lettres). La récompense sera de 100 000 \$ dans le jeu Carcrash! De quoi jouer pendant des semaines!

Rappel pour les malheureux qui n'ont jamais goûté à Carcrash:

Pour se connecter sur le jeu Carcrash, il suffit d'allumer son Minitel, de décrocher son téléphone et de composer 3615. Dès qu'un sifflement aigu se fait entendre, appuyez sur la touche Connexion/Fin du Minitel. Tapez JEST puis sur la touche ENVOI. Vous y êtes!

Après vous être construit un "Mobile de Survie" (MS) en répartissant 1 000 points en blindage, vitesse, contenance du réservoir, nombre de roquettes (standards et "+") et nombre de mines, vous serez prêt à affronter la terrible plaine de Carcrash. Une fois sur le terrain, les commandes d'action sont les suivantes:

CONDUITE

A +ENVOI.....Arrêt du MS.
V +ENVOI.....Remise en route du MS.
D +ENVOI.....Tourner à droite de 15 degrés.
G +ENVOI.....Tourner à gauche de 15 degrés.
G ou D suivi d'un multiple de 15: virage (ex: D180)
ENVOI ENVOI.....Nettoyage du pare-brise.
REPETITION.....Touche "panique" (pour simuler la connexion sur l'annuaire électronique! Retour au jeu par SOMMAIRE).

INSTRUMENTS DE BORD

B +ENVOI.....Active la boussole.
R +ENVOI.....Active le radar (o"store", *"adversaire", l"tunnel").
P +ENVOI.....donne la position (ex: N 123 O 45)

C +ENVOI.....donne le cap en degrés.
K +ENVOI.....jauge de réserve de kérosène.
I +ENVOI.....identifie un MS adverse par son pseudo.
E +ENVOI.....donne l'état du MS.

COMBATS-CONTACTS.

F +ENVOI.....lance une roquette standard.
FF +ENVOI.....lance une roquette + (plus puissante).
M +ENVOI.....largage d'une mine standard.
MM +ENVOI.....largage d'une mine +.
ENVOI.....met en mode communication. Il suffit alors de taper un message et de finir par ENVOI pour que tous les joueurs connectés puissent le lire.
T +ENVOI.....met en mode "transaction" lorsque vous êtes proche d'un autre MS. Cette procédure permet d'échanger, d'acheter ou de vendre le matériel dont vous disposez.

Pour entrer dans un "store", il vous suffira de vous diriger droit dessus. A l'intérieur, vous pouvez jouer et gagner des dollars, afin de mieux équiper votre MS. Pour utiliser les tunnels, vous devez nécessairement posséder une clé spéciale, le "tubekey" (dans tous les bons stores de Carcrash!).

Si vous avez le moindre problème, laissez un message dans la boîte aux lettres de J&S (son nom est J&S). Bonne route!

36-15 JESSIE

TEL LE PHENIX!

Comme vous vous en êtes sans doute rendu compte, depuis quelques mois, JESSIE, notre premier serveur, ne tourne plus que sous une forme réduite: des jeux et la messagerie directe, mais sans actualité, sans petites annonces, sans création... Bref, sans mise à jour, Jessie ancienne formule est au point mort. Mais nous préparons un nouveau JESSIE tout neuf, encore plus beau, plus convivial... A suivre!

CHAMPIONS



Jean-Paul Ralle (à gauche) emporte le titre de champion de France pour la troisième fois.

OTHELLO

Deux innovations cette année pour le championnat de France d'Othello: d'abord, la phase finale a eu lieu à Toulouse, et non à Paris comme les années précédentes, ensuite elle a duré deux jours au lieu d'un.

Vingt-cinq joueurs (dont tous les meilleurs Français) sélectionnés lors d'éliminatoires régionales se sont donc retrouvés dans la "ville rose" les 24 et 25 octobre. Ils se sont affrontés en onze rondes au système suisse suivies d'une finale au meilleur des trois parties (à raison de 25 minutes par joueur et par partie). Dès le soir du premier jour, il n'y avait plus d'invaincus, Philippe Juhem et Paul Ralle étant en tête avec 6 points sur 7 devant Bruno Guyon, Didier Piau, Jean-François Puget et Marc Tastet à un point. Il était alors clair que les deux finalistes se trouvaient parmi ces six joueurs.

BRIDGE

Les championnats du monde de Bridge se sont déroulés cette année à Ocho Rios (Jamaïque) du 11 au 24 octobre.

Les Etats-Unis remportent le championnat open (Bermuda Bowl) avec 354 points en 176 donnes devant la Grande-Bretagne, 296 points.

L'équipe américaine était composée de Martel, Stansby, Hammam, Wolf, Ross, Laurence, et le capitaine Morse.

L'équipe britannique était formée de Forrester, Kirby, Armstrong, Sheeman, Flint, Brock, et le capitaine Friday.

Les Britanniques se sont révélés de

redoutables rivaux sans se laisser jamais vraiment distancer. A 16 donnes de la fin, ils revenaient à 14 points des Américains. Le suspense restait donc entier dans la dernière séance, mais les Européens s'effondraient sur les dernières donnes.

Les championnats Dames (Venice Cup) voient la victoire de l'équipe américaine devant l'équipe française par 251 points à 219 points. L'équipe française comptait dans ses rangs Mmes Bessis, Bordenave, Chevalley, Cronier, Gaviard, Willard et était conduite par le capitaine Gérard Leroyer.

L'équipe américaine était formée de Mmes Wei, Raden, Andreas, Palmer, Chambers, Bjerkan, capitaine, Carol Sanders.

Go

Lyon 17-18 octobre. Pierre Colmez n'a pas de chance contre Moussa. Pour la quatrième fois finaliste, il n'a pas encore réussi à décrocher le titre!

Tout a commencé à Montpellier où André s'est facilement qualifié, remportant ses huit parties. Pour la deuxième place qualificative, il a fallu un play-off pour départager Frédéric Donzet et Colmez. Ce play-off s'est disputé pendant le Congrès Européen de Grenoble, où Fred a obtenu une bonne 3^e place, mais n'a pas réussi à courir les deux lièvres à la fois.

Les points forts de Moussa; supériorité théorique et technique, une excellente vision globale du jeu, la précision de ses coups. Son point faible: une tendance à commettre de grossières bévues.

Les points communs: un optimisme à toute épreuve et une grande combativité. Tout cela donne des parties invariablement spectaculaires et... difficiles à comprendre pour les spectateurs et quelquefois les joueurs eux-mêmes, tant les complications latentes sont difficiles à évaluer et les rebondissements inattendus.

C'est ainsi que pendant presque toute la première partie, les spectateurs, dans leur quasi-totalité,

INFOS

Quatrième édition donc, entre deux adversaires qui se connaissent parfaitement.

Les points forts de Comez: rapidité de calcul, aptitude à se sortir de situations difficiles. Son point faible: sa tendance à se mettre lui-même en position difficile.

croyaient en la victoire de Colmez et se sont même demandés à plusieurs reprises pourquoi André n'abandonnait pas.

Les mêmes n'ont pas cessé de surestimer l'avantage de Moussa dans la deuxième partie.

P.A.

RUBIK'S MAGIC



Le représentant français, Jean-Pierre Truong (à gauche).

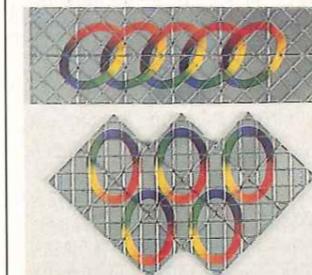
Samedi 26 septembre, Cité des Sciences de La Villette, avait lieu le 1^{er} championnat de France de Rubik's Magic.

Une quinzaine de participants (de 13 à 45 ans) s'affrontèrent dans plusieurs épreuves de rapidité. Jean-Pierre Truong, de Marseille, l'emportait... suivi de son frère, Robert. Ce titre le désignait pour participer à la finale du championnat du monde, le week-end suivant à Londres, finale qui regroupait 12 champions de différents pays.

L'Allemand Sven Voss (9 ans!!) l'emportait de justesse devant le Britannique Ben Fawcett et l'Australien Toby Watson. Jean-Pierre Truong se classait quatrième.

Le premier prix (25 000\$ US), fut

remis en personne par Erno Rubik, venu de Budapest à cette occasion.



Les championnats du monde se déroulaient sur le nouveau Rubik's Magic à 12 faces.



1. e2-e4, 1. 33-29... Voulez-vous jouer aux Échecs ou aux Dames? De toute façon, gare à Agafanov!

LE DEFI PULLMAN

Du 21 novembre au 2 décembre, Wladimir Agafanov, Grand Maître international de Dames et Maître national d'Échecs, lance un défi journalier (parfois deux) à trente joueurs de chaque discipline, en

simultanée. Cet événement national (Paris, Dijon, Lyon, Nice, Marseille, Montpellier, Bordeaux, Deauville, Rouen, Roubaix) est patronné par la FFE, la FFD, et organisé par l'ADES et Pullman. Pour tout renseignement : ADES, 4, rue du Parc, 92300 Levallois-Perret. Tél: (1) 47 37 15 57.

JEUX & JOUEURS INFOS

MULTIJEUX 88

Ce "championnat de France du joueur le plus complet", limité l'an dernier à une seule compétition pendant le Festival des jeux de Cannes, se régionalise avant de se terminer par une finale nationale.

Les demi-finales régionales du Multijeu 88 seront au nombre de quatre. Pour vous inscrire, écrivez d'urgence à "Multijeu 88", Agence France Jeu, 76 boulevard de Magenta, 75010 Paris.

Attention, vous n'avez pas forcément intérêt à vous inscrire en priorité à des jeux dont vous êtes des experts. Peut-être est-il plus rentable pour vous de concourir là où les autres sont encore moins expérimentés que vous!

Rappelons que le championnat Multijeu porte sur plus de vingt jeux répartis en trois catégories : stratégie pure, probabilités et stratégie, combinatoire et stratégie.

Vous devez participer à un minimum de cinq épreuves, et un maximum de dix, mais seuls les cinq meilleurs scores seront pris en considération. Les jeux au programme du Multijeu 88 ne sont pas encore tous arrêtés au moment où nous écrivons ces lignes. En vous inscrivant, vous recevrez le règlement complet.

Disons que sont sûrs, évidemment, les grands classiques: Dames, Échecs, Go, Belote, Scrabble, Tarot, Minibridge, Othello, Master Mind, mais aussi Backgammon qui ne figurait pas l'an dernier.

Et que s'y ajouteront un certain nombre de jeux parmi ceux du Multijeu 87, mais aussi probablement des nouveaux, en particulier des jeux de connaissances.

GAMES DAY: LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

Très pluraliste à ses débuts, la plus importante manifestation anglaise se spécialise, chaque année un peu plus, dans les jeux de simulation. Ce qui se traduit en fait par "dans les jeux Games Workshop". Les stands d'autres éditeurs se font rares, laissant surtout la place aux associations de jeu de rôle grandeur nature, aux fabricants d'accessoires, armes de latex et masques, ou aux petits éditeurs ne présentant souvent qu'un seul jeu (on pouvait ainsi découvrir *Mega*, un jeu d'origine suédoise, sur un thème d'heroic-Fantasy, sans aucun rapport avec notre *Mega* à nous), ainsi que 3 wishes "3 souhaits", nouvel éditeur déjà distribué en Allemagne et qui ne demande qu'à séduire les Français avec quatre jeux de plateau aux thèmes proches des jeux de rôle (cimetières hantés, alchimiste, etc.). Enfin, plusieurs tables des jeux sont louées par des

auteurs venus faire connaître leurs créations, dans l'espoir d'être plébiscités et d'attirer l'attention des éditeurs. Les deux nouveaux produits de Games Workshop, *Blood Bowl* et *Warhammer 40 000*, se disputaient la vedette sur les tables de démonstration. Le premier, jeu de football américain mettant en lice des équipes de monstres plus coutumiers des donjons, devrait paraître sous peu en français. Le second, variante futuriste du jeu avec figurines Warhammer, mélange également les genres dans un jeu assez apocalyptique! Au final, une manifestation toujours aussi animée, où les nombreux visiteurs français ont pu faire le plein de nouveauté, et se rassurer sur la santé du jeu de simulation chez nos voisins. D.G.

Blood Bowl: Donjons & Football... américain. Argh!



ÉCHECS EN BREF...

• Amsterdam (fin août). Slim Belkhdja réalise sa 3^e norme de Maître International et va ainsi devenir le 17^e MI Français.

• Budapest (26-30 septembre). Match de départage pour le Tournoi des Candidats. Le Hongrois Lajos Portisch élimine l'Anglais John Nunn sur le score de 3-1 (1-0, 1-0, 0,5-0,5, 0,5-0,5).

• Tilburg (PB- 15 sept-5 oct). Très forte édition 87 avec une moyenne Elo de 2623 (Cat 15). Deux faits marquants dans ce tournoi double ronde de 8 joueurs: la suprématie de Timman et la superbe remontée

de Kortchnoi après un premier tour catastrophique.

1. Timman (PB) 8,5; 2. Nikolic (Y) 8; 3. Hübner (RFA); 4. Kortchnoi (CH) 7,5; 5. Youssoufov (URSS) 7; 6. Andersson (S) 6,5; 7. Sokolov (URSS) 6; 8. Ljubojevic (Y) 4,5.

• Tournoi des Candidats. Tirage au sort des matchs des Candidats qui auront lieu à Saint-John (Canada) le 23 janvier 1988.

Sokolov (URSS)-Spraggett (CAN) Youssoufov (URSS)-Ehlvest (URSS) Kortchnoi (CH)-Hjartarsson (ISL) Short (ANG)-Sax (H) Timman (PB)-Speelman (ANG) Seirawan (USA)-Vaganian (URSS)

TAPIS VERT

Aussi facile, pas plus cher et plus souvent ! Le petit frère du Loto, Tapis vert, vous permet de jouer tous les jours. Mais que pouvez-vous espérer gagner ? Nous avons pris nos calculettes...

JEUX & JOUEURS

Dernier né de la Société de la Loterie Nationale et du Loto, Tapis Vert (voir ci-dessus feuille de jeu) vous propose chaque jour de deviner parmi trente-deux cartes, les quatre qui sortiront au tirage télévisé en direct le soir même. Ces quatre cartes sont tirées à raison d'une pour chaque couleur (♠, ♦, ♥, ♣).

Si vous avez quatre bonnes cartes, vous recevez 1 000 fois votre mise. Si vous avez trois bonnes cartes, vous recevez 30 fois votre mise. Si vous avez deux bonnes cartes, vous recevez le double de votre mise, votre mise pouvant être choisie parmi l'une des six possibilités suivantes: 2 F, 5 F, 10 F, 20 F, 50 F, 100 F avec cumul autorisé et option d'abonnement pour 3 ou 7 tirages consécutifs.

VOTRE PROBABILITÉ DE GAIN

Sur les 8⁴ = 4 096 combinaisons possibles, une seule comportera les quatre cartes du tirage (C₄³²), soit 28, comporteront trois bonnes cartes; (C₃³²), soit 294, comporteront deux bonnes cartes; (C₂³²), soit 1 372, comporteront une seule bonne carte, et (C₁³²) soit 2 401, n'en comporteront aucune. Soit une probabilité de : (294 + 28 + 1) : 4 096 = 7,88% de doubler au moins sa mise (28 + 1) : 4 096 = 0,71% de récupérer au moins 30 fois sa mise 1 : 4 096 = un peu moins de 2,5 chances sur 10 000 de recevoir 1 000 fois sa mise.

UN JEU HONNÊTE ?

Si vous jouez les 4 096 combinaisons différentes possibles, vous doublerez votre mise 294 fois, la multipliez par 30, 28 fois et par 1 000, une fois. A raison des 2 F minimum par mise, pour 8 192 F, vous récupérez en retour (4 F × 294 + 60 F × 28 + 2 000 F × 1) = 4 856 F, soit 59,3% de vos mises.

Un peu moins de 60% des mises sont

donc répartis entre les gagnants, la SNLNL empochant pour son propre compte 40% des enjeux destinés à couvrir ses frais de fonctionnement et venir en aide à certains organismes (?). Cela dit, 60% reste un rapport convenable, même s'il est très loin de celui de la roulette, presque 99%, et la personne qui parie librement en évaluant ses chances de gain agit en toute connaissance de cause.

FAITES SAUTER LA BANQUE !

Si les 4096 tirages possibles sont équiprobables, cela n'est plus vrai quant au choix des cartes pour lequel intervient la notion de comportement du joueur. Une combinaison du type 7 ♠, 8 ♦, 9♥, V♣ sera-t-elle jouée aussi souvent que le carré d'As? A la limite, si chaque jour, un parieur sur 500 s'amuse, par exemple, à jouer le carré d'As, la SNLNL devra déboursier 1 000 F pour chaque tranche de 500 F perçus le jour où cette combinaison sortira. Mais voilà, de tels tirages ne se produiront pas tous les jours et, lorsque le tirage sera d'un type plus quelconque, il y aura au contraire sans doute moins des 60% théoriques des enjeux à redistribuer. Il y a fort à parier que la SNLNL analysera la fréquence de certains types de combinaisons. Il serait d'ailleurs intéressant de connaître la part des gagnants à l'occasion de la sortie d'un carré. L'écart par rapport à la "normale" sera-t-il positif ou négatif?

Problème: Au fait, quelle est la probabilité pour que, sur un an (365 tirages successifs), sorte au moins un carré, c'est-à-dire une combinaison formée de quatre cartes de même valeur?

UNE MARTINGALE ?

Si on se fixe comme stratégie de jouer chaque jour la même combinaison et de doubler sa mise chaque fois que l'on perd, on finira par récupérer un bénéfice de 2 F pour la mise

TAPIS VERT Gagnez 1000 fois la mise !

TABLE A 2F	TABLE A 10F	TABLE A 50F
TABLE A 5F	TABLE A 20F	TABLE A 100F

COMMENT JOUER :

- Choisissez une ou plusieurs tables de jeu (la somme des mises correspond à la mise totale).
- Sur les tables choisies, cochez 4 CARTES : un seul pion, un seul cœur, un seul carreau, un seul trèfle.
- Cochez le nombre de tirages auxquels vous souhaitez participer.

RÉSULTATS :

- Tirage chaque jour en direct à la télévision.

GAINS :

- Si vous avez coché sur une table les 4 cartes liées, vous gagnez 1000 fois la mise journalière de cette table.
- 3 des cartes liées : 30 fois la mise.
- 2 des cartes liées : 2 fois la mise.

Nombre de tirages consécutifs : 1 2 3 (Un tirage chaque jour)

La mise de chaque table est indiquée pour 1 tirage. Elle est multipliée par le nombre de jours auquel vous participez.

Ce bulletin est uniquement destiné à la lecture de votre jeu sur un terminal de la SNLNL. Il permet d'obtenir un reçu contre le versement des mises. Ce reçu devra être présenté pour le paiement des gains.

INFOS

initiale minimale de 2 F, et cela, quel que soit le jour n où interviendra le gain pour au moins deux bonnes cartes.

Démonstration: Le montant des mises jusqu'au jour n aura été de : 2 F (1 + 2 + 4 + ... + 2ⁿ⁻¹) = 2ⁿ⁺¹ - 2

La mise du dernier jour est 2ⁿ. Avec un gain, on récupère deux fois sa mise soit 2ⁿ⁺¹, c'est-à-dire 2 F de plus que la somme totale des mises calculée ci-dessus. Tout cela est bien beau en théorie, mais imaginez un peu que le 10^e jour, votre combinaison jouée chaque jour n'ait jamais eu deux cartes communes avec le tirage de chaque soir. Vous aurez dépensé 2¹¹ - 2 = 2046 F pour espérer gagner 2 F!

Problème: Au fait, calculez donc la probabilité pour que votre combinaison, rejouée chaque jour, donne lieu au moins à un gain quelconque avant le 11^e tirage. Le résultat devrait vous décourager de tenter ce genre de martingale! Au bout de 20 jours, s'il n'y a pas de gain, vous aurez déboursé plus de 2 000 000 F.

Deux autres problèmes

1. Sur un an, il est fort probable qu'il y ait au moins une combinaison qui sorte deux fois ou plus. Quelle est cette probabilité? Au bout de combien de tirages, cette probabilité devient-elle supérieure à 50%?

2. Sur vingt ans, c'est-à-dire 365,25 × 20 = 7 305 tirages successifs, on peut s'attendre à ce que chacune des 4 096 combinaisons possibles sorte au moins une fois. Est-on vraiment si sûr? Quelle est donc la probabilité pour qu'après vingt ans, il reste encore au moins une combinaison qui ne soit jamais sortie? **Solutions dans le prochain numéro.** N'hésitez pas à nous faire part de vos résultats, de vos suggestions de problèmes...

MIEUX QUE LE LOTO ?

Comme pour le loto, le principe du jeu reste le même : choisir au hasard

quatre cases parmi les trente-deux proposées, l'obligation de jouer une case par ligne ne constituant pas en soi une différence fondamentale vis-à-vis de ce principe.

En revanche, le principe de la redistribution des gains est totalement différent. Au Loto, ils dépendent de la totalité des sommes mises en jeu et du nombre des gagnants à chaque rang : les rapports ne sont connus que le lendemain ou le surlendemain. Ainsi, avec six bon numéros, selon que vous serez nombreux ou non à toucher le gros lot, vous pourrez gagner entre 100 000 F et plus de 10 000 000 F!

A Tapis Vert, au contraire, votre gain ne dépendra que de votre mise, indépendamment du montant global des enjeux et du nombre des gagnants. A l'extrême limite, l'ensemble des gains pourrait même dépasser certaines fois le montant des enjeux (voir "Faire sauter la banque").

Autre différence importante sur l'espérance des gains et l'espérance de gagner. Au Loto, on peut espérer gagner jusqu'à environ un million de fois sa mise alors qu'à Tapis Vert, le maximum est de mille fois. La part des enjeux répartie entre les gagnants étant à peu près identique pour ces deux jeux, il s'ensuit qu'à Tapis Vert, l'espérance de gagner le minimum sera plus importante.

A Tapis Vert, la probabilité d'avoir au moins deux bonnes cartes est égale à 7,88% (avec rapport du double de sa mise).

Au loto, la probabilité d'avoir au moins trois bons numéros n'est que de 1,86% (avec gain de l'ordre de dix fois sa mise en moyenne). En conclusion, par rapport au Loto, Tapis Vert c'est aussi facile, on peut jouer pour le même prix, on gagne plus souvent, mais ça rapporte moins gros.

ONISEP... QUI MAL Y JOUE!

J&S tenait son scoop dans l'enquête "Jouez à l'école" (n° 44): la préparation d'une brochure ONISEP (Office national d'information sur les enseignements et les professions) sur les jeux à l'école. A présent disponible, cette brochure présente une radioscopie détaillée des expériences d'Échecs, de Dames, Scrabble et autre Go tentées dans les écoles et collèges. Véritable mine de renseignements, elle offre à tous les éducateurs et parents d'élèves un outil précieux pour la création de telles activités. Un coup de chapeau à Jean Uzan, secrétaire général de la CLE (Confédération des Loisirs de l'Esprit), auteur de ce "Jeu à l'école-Mode d'emploi".

Comment se la procurer: Brochure ONISEP n° 405 (datée de juin 1987). - ONISEP, 46, rue Albert, 75013 Paris. Tél: 45 83 32 21

- Librairie ONISEP, 168, boulevard Montparnasse, 75014 Paris. Tél: 43 35 15 98

- Dans tous les centres d'orientation ONISEP départementaux.

- Auprès des conseillers d'orientation des collèges et des directeurs (-trices) d'écoles primaires.

T.P.

NOTEZ DEJA

Du 6 au 14 février 1988: vous serez à Cannes pour le 3^e Festival international des jeux.

Au programme: tournois et démonstrations de tous les grands classiques, mais aussi un salon des jeux et... sans doute de grandes surprises! Suite au prochain numéro!

MINI-BRIDGE, ACCROCHE-COEUR

C'est à partir de ce slogan que s'est déroulée du 5 au 10 octobre dernier la Semaine nationale du Bridge. Plus de 600 clubs répartis dans les 28 comités régionaux de la FFB ont ouvert leurs portes, et 2 000 animateurs se proposaient d'apprendre au néophyte, par le biais du Mini-Bridge, les règles du jeu en 10 minutes! Une gageure pas si folle qu'elle n'y paraît si l'on en juge par les 8 000 nouvelles inscriptions annoncées par la Fédération. Une expérience à méditer pour les autres disciplines. La première simultanée de Mini-Bridge est d'ores et déjà annoncée pour fin décembre.

T.P.

MAH-JONG

La Fédération française de Mah-Jong est née!

Déjà des tournois interclubs se disputent d'Angers à Toulouse, et des programmes informatiques circulent.

Des démonstrations se déroulent à la Librairie l'Impensé radical, (1, rue de Médecis, 75006 Paris) tous les samedis après-midis. Fédération Française de Mah-Jong, 26, rue des Martyrs, 75009 Paris.

MEPHISTO SANS ADVERSAIRE!

Le 7^e championnat du monde des micro-ordinateurs d'échecs a eu lieu cette année à Rome du 14 au 21 septembre.

Mephisto a conservé son titre acquis en 1985 à Amsterdam et défendu victorieusement à Dallas en 1986. Mais comme ni Fidelity Electronics (*Excel 68000 Mach II*), ni Novag

(*Forte B*), ni Scisys (*Leonardo Maestro*) n'étaient présents, le programme de Richard Lang n'a eu à battre qu'un seul adversaire: CXJ, une nouvelle marque qui gardera un souvenir cuisant de ses débuts dans la compétition: *Mephisto* bat CXJ 9-0! Sans commentaire.

P.N.

AGENDA

- 28 et 29 novembre: Triathlon interclubs des jeux de simulation à Boulogne.
- du 28 janvier au 3 février 1988: 27^e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord.
- du 4 au 10 février 1988: 39^e foire internationale du jouet à Nuremberg (RFA).
- du 6 au 14 février 1988: 3^e festival international de jeux à Cannes.
- du 26 mars au 4 avril 1988: 3^e salon des jeux de réflexion à Paris (Porte de Versailles)

ECHecs ELECTRONIQUES

EXCEL 68000 ET MEPHISTO MM4 DES ADVERSAIRES POUR LES CHAMPIONS

De 1978 à 1985 tous les micro-ordinateurs d'échecs commercialisés étaient équipés de microprocesseurs 8 bits, généralement des 6502. La victoire tonitruante du *Mephisto Amsterdam* 16 bits au championnat du monde 1985 des micros remit tout

surprise étant donné les prix des *Mephisto*! Il est vrai que la présentation laisse à désirer. Si l'on est revenu à une diode par case comme sur le *Sensory 9* de 1982, on a aussi conservé la même boîte de plastique

Excel 68000



JEUX & JOUEURS

en question. Fallait-il désormais passer obligatoirement au 16 bits, voire au 32, pour rester dans la course? Novag et Scisys répondirent non à cette question et continuent aujourd'hui encore à perfectionner leurs programmes 8 bits: *Forte B*, *Leonardo Maestro*. Les Allemands d'Hegener et Glaser, novateurs en ce domaine, misent tout sur leurs 68000 et 68020, *Mephisto Amsterdam*, *Mephisto Dallas* et bientôt *Mephisto Rome*, certes très performants mais aussi extrêmement coûteux (plus de 10 000 F). Des quatre grands fabricants mondiaux, seul Fidelity Electronics semble avoir hésité entre les deux politiques en sortant en 1986 des 8 bits de haut niveau, *Elite Avant-Garde*, puis *Par Excellence*, tout en travaillant activement à la mise au point de leur premier 16 bits.

C'est ce dernier qui vient de sortir sous le nom d'*Excel 68000*. Deux versions différentes sont proposées aux acheteurs.

L'*Excel 68000* "normal" est vendu un peu moins de 4 000 F, une bonne

dont le moule doit être amorti depuis longtemps. Seules les couleurs changent: noir et argent.

En revanche, la présence d'un écran d'affichage à quatre caractères permet de prendre connaissance de nombreux paramètres qui demeureraient secrets sur le *Sensory 9* ou obscurs sur le *Par Excellence*:

1. Affichage du coup envisagé et de la meilleure ligne sur une profondeur de quatre demi-coups (on aurait pu faire plus, pourquoi pas 8 comme sur l'*Elite*?).
2. Fonction d'évaluation en décimales.
3. Profondeur d'analyse en demi-coups avec le nombre des variantes déjà analysées.
4. Nombre de coups analysés par seconde.

Pour ce qui est de son niveau de jeu, l'*Excel 68000* m'a semblé très proche du *Par Excellence* sauf en finale où il est incontestablement nettement plus fort. De plus, sa bibliothèque d'ouvertures est plus variée et compte davantage de coups (20 000 au lieu de 16 000).

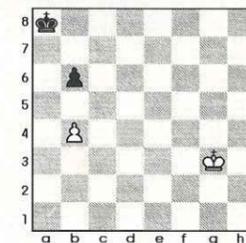
L'amélioration sensible en finale s'explique par la présence dans le programme (c'est la première fois que cela existe sur un micro) de "Hash Tables", c'est-à-dire de tables de transposition qui permettent d'éviter à l'ordinateur de recalculer plusieurs fois la même chose. Dans les finales les plus simples (lorsque le matériel est réduit aux Rois et à un ou deux pions), cela permet au programme de calculer jusqu'à une profondeur très importante en un temps réduit.

L'autre version commercialisée de l'*Excel 68000*, le *Mach II*, vendu environ 5 500 F, possède des caractéristiques générales semblables au modèle standard et beaucoup plus de *Hash Tables*.

Voici un diagramme qui montre bien l'efficacité extraordinaire de ces tables de transposition. Pour trouver le seul coup qui gagne 1. b5! il faut arriver à une profondeur d'analyse de 19,5 coups. Pour ce faire, un *Forte B* ou un *Par Excellence* ont besoin de... plusieurs jours. L'*Excel 68000* y arrive en 25 minutes et

MAGAZIN

35 secondes et l'*Excel 68000 Mach II* en 1 minute et 17 secondes.



MM4 = REBEL 2

Autre programme de pointe commercialisé en cette fin d'année, le *MM4* d'Hegener et Glaser. Il s'agit des derniers travaux du programmeur hollandais Ed Schröder qui avait conçu voici un an le *Rebel* (voir Jeux & Stratégie n°44). Ce programme sera désormais vendu avec le *Mephisto Modular* (environ 4 000 F) et le *Mephisto Exclusive* (environ 5 000 F), et il sera possible d'acheter le module seul pour un prix, hélas, élevé (environ 3 000 F). Comme le montre bien notre nouvelle grille tests, ce *MM4* est particulièrement efficace tactiquement en milieu de partie. De même les faiblesses du *Rebel* en finale ont été supprimées pour la plupart, et comme la bibliothèque d'ouvertures a également été retravaillée, voici un programme 8 bits qui n'est pas très loin de valloir son concurrent 16 bits dans la même marque, le *Mephisto Dallas*.

Reste que pour déterminer exactement le Elo de ces trois nouveaux programmes tous excellents, il faudrait que leurs importateurs en France, Rexton et Sagimeca, acceptent de les soumettre au test de l'affrontement avec une vingtaine de 2^e catégorie comme ce fut fait en 1986 pour le *Par Excellence* (1852) et le *Forte* (1861).

JEUX & JOUEURS

INFOS

CONTRATS BLEUS

Dans notre numéro 44, nous annonçons que les jeux pourraient bénéficier des contrats bleus prévus par le Plan ARES (aménagement du Rythme Extra-Scolaire) du ministère de la Jeunesse et des Sports. Un budget de sept millions de francs était dégagé pour payer futurs animateurs et frais d'équipement pour les "activités culturelles et artistiques".

Pourtant, après la signature de plusieurs centaines de ces contrats à travers la France, aucun d'eux ne concernait encore les jeux. Il faudra l'intervention énergique de Jean Uzan, Secrétaire général de la CLE (Confédération des Loisirs de l'Esprit) pour que dix premiers contrats bleus "échecs" soient signés entre la Mairie de Paris et la Direction de la Jeunesse et des Sports.

Encore Paris? Encore les Echecs? Peut-être, mais nous espérons que ce n'est qu'un (bon) début.

T.P.

GAGNEZ A MAXI BOURSE!

Créé par Marc-Eric Gervais avec la complicité d'Yves Mourousi (Eh oui!), Maxi Bourse se veut un jeu économique "vraiment impitoyable"! Le sera-t-il plus que la (vraie) Bourse ces derniers temps? Avant même de vous présenter le banc d'essai complet du jeu, nous vous proposons... de le gagner! Il vous suffira de trouver, parmi les

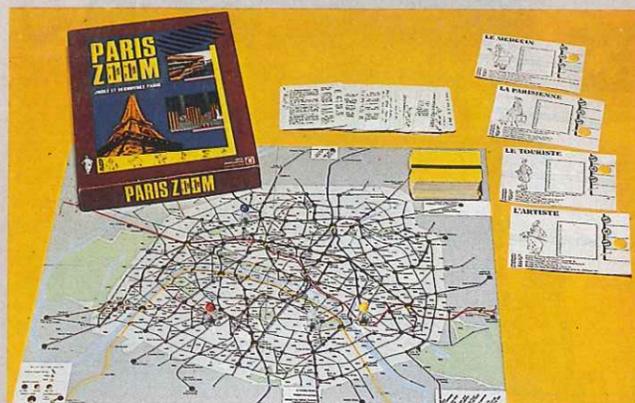
40 entreprises qui interviennent dans le jeu (voir ci-dessous), celle dont les actions connaîtront le 1^{er} décembre la plus forte hausse (... ou la plus faible baisse!) Evidemment, vos réponses devront nous parvenir avant le 1^{er} décembre à 9 heures. Parmi les bonnes réponses, dix seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront, en avant-

première, un exemplaire du jeu qui leur sera remis par Yves Mourousi le 3 décembre*, lors d'une grande soirée economico... ludique! Ecrivez vite à Jeux & Stratégie, Maxi Bourse, 5, rue de La Baume, 75415 Paris Cedex 08.

* Si des lauréats ne peuvent être présents à la soirée, ils recevront ultérieurement le jeu.

Maxi Bourse		Colgate Palmolive		Nestlé	
AEG	100	Deutsche Bank	200	Olivetti	200
Barclay's Bank	200	Elf	100	Peugeot	200
BASF	300	Esso	100	Philips	300
Bouygues	300	Fiat	200	Shell	200
BP	100	Fuji	200	Scov	300
British Leyland	200	General Motors	300	TDK	300
BSN	200	Hovas	100	Thomson	500
Canon	300	IBM	300	Tovota	200
CGE	300	Kodak	300	TWA	500
Chase Manhattan Bank	200	L'Oréal	200	Unilever	300
Club Méditerranée	100	Matra	300	Union des Banques Suisses	300
Coca-Cola	500	Mitsubishi	500	Volkswagen	300
		Moët-Vuitton	500	Wagons-Lits	200

diagrammes parus dans le n° 47	Par Excellence	Excel 68000	Excel 68000 Mach 2	Mephisto MM4	Rappel du meilleur
Diag. 1	6 min 24 s	2 min 39 s	2 min 12 s	5 min 7 s	Mephisto Dallas 12 bits : 4 s
Diag. 2	47 min 45 s	37 min 13 s	23 min 13 s	6 min 45 s	Elite Avant-Garde : 1 min 57 s
Diag. 3	1 min 50 s	2 min 9 s	1 min 42 s	14 min 58 s	Mephisto Dallas 32 bits : 5 s
Diag. 4	2 min 28 s	6 min 43 s	4 min 55 s	non trouvé en 1 heure	Leonardo Maestro 6 Mega : 10 s
Diag. 5	33 min 45 s	29 min 54 s	22 min 2 s	3 min 47 s	Constellation Forte B : 4 min 50 s
Diag. 6	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	2 min 26 s	Constellation Forte B : 7 min 17 s
Diag. 7	6 min 31 s	4 min 5 s	1 min 30 s	1 min 24 s	Constellation Forte : 1 min 1 s
Diag. 8	18 min 46 s	54 min 7 s	13 min 45 s	2 min 57 s	Mephisto Dallas 32 bits : 4 min
Diag. 9	8 min 25 s	7 min 11 s	3 min 16 s	53 min 35 s	Leonardo maestro 6 Mega : 1 s



PARIS-ZOOM

(Jeux Descartes)

matériel :

- une boîte 32 x 23 x 4 cm
- un plateau de jeu représentant le réseau RATP de Paris
- 336 cartes (questions, événements ou jokers)
- 6 pions
- 6 pions marqueurs
- des fiches personnages (24 sortes de personnages : l'artiste, le médecin, l'architecte...).

but du jeu :

être le premier à avoir accompli son périple dans Paris.

le jeu :

chaque joueur se voit attribuer cinq cartes qu'il renouvellera au fil des tours et une fiche de personnage. Cette fiche contient une liste de lieux à visiter en relation avec le type de personnage concerné. Par exemple, l'artiste devra visiter des musées, ou bien le voyageur devra traverser gares et aéroports. Il dispose de cinq points de déplacement par tour, à utiliser dans un seul et même moyen de transport, le métro, le bus, le RER ou à pied. Une fois les points de déplacement dépensés le joueur peut se voir poser une question par l'un de ses adversaires. Celui-ci la tire de l'une des cartes qu'il a en main à la condition que la question concerne le personnage venant de bouger. Si le joueur répond correctement, il a droit à cinq points de transport supplémentaires et il termine son tour. S'il échoue, c'est le tour du joueur suivant.

Il peut arriver qu'aucune question ne soit posée au joueur ayant

bougé ; soit qu'aucun adversaire n'ait eu de question correspondant au personnage, soit que chacun d'entre eux n'ait eu que des questions qu'il jugeait trop faciles. Dans ce cas, le personnage peut dépenser cinq points de transport supplémentaires ou jouer une carte événement s'il en a une en main. Cette carte pourra vous faire perdre un tour si vous êtes dans le métro (panne de courant) ou vous obliger à prendre le bus (il fait beau et vous devez en profiter).

commentaires :

voilà le type même de jeu questions-réponses où le matériel annonce la couleur, en l'occurrence le jaune caractéristique du petit ticket bien connu. Tout est conçu autour du réseau RATP en ce qui concerne les mouvements et autour de Paris pour ce qui est des questions. Les auteurs de *Paris-Zoom* connaissent leurs classiques, et l'introduction de personnages dans le jeu pimente celui-ci en permettant aux joueurs de changer de peau. Les questions sont très diverses et intéressantes, mais si vous n'êtes pas parisien et que vous ne connaissez pas Paris, il est douteux que vous ayez une chance de gagner. Cela dit, pourquoi ne pas envisager des petits frères lyonnais, marseillais ou toulousains ?... Voilà un jeu chic qui aurait pu être un choc si des casiers de rangement avaient été ajoutés et si la taille des pions avait été en rapport avec la taille du plateau.

EN BREF :

type de jeu : questions-réponses
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 5/10
clarté de règles : 6/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥



HOTEL

(MB)

matériel :

- un plateau représentant un parcours fermé traversant des terrains, avec une mairie et une banque
- un dé avec trois faces vertes, une face rouge, une face « H » et une face « 2 »
- 8 titres de propriété
- 8 « base de loisirs »
- des (faux) billets de banque
- le matériel nécessaire à la construction de 28 hôtels, d'une mairie et d'une banque
- 4 pions voiture.

but du jeu :

être le dernier joueur à rester en lice, les autres ayant été ruinés.

le jeu :

au gré des mouvements, les joueurs vont bâtir des hôtels dans le but d'y faire séjourner leurs adversaires, moyennant finances bien évidemment. La construction d'un hôtel nécessite :
- d'acheter un terrain à la banque ou à un joueur. En effet, si celui-ci n'a encore rien construit sur son terrain, il est forcé de vendre, et à moitié prix ;
- d'obtenir un « permis de construire ». Pour cela, il suffira d'arriver sur la case *ad hoc* et de jeter le dé spécial. Si vous évitez la face rouge, c'est gagné ! La construction est bien évidemment payante. Une fois l'hôtel construit, il vous manque encore... l'entrée. Celle-ci est à acheter (rien n'est gratuit dans ce jeu !), à raison d'une par hôtel et par tour, à chaque fois que vous passez devant la mairie. Il est possible d'acheter plusieurs entrées au cours de la partie. Celles-

ci seront placées de façon adjacente aux cases du parcours. Tout joueur arrivant sur l'une de ces cases devra s'acquitter du paiement d'une ou plusieurs nuitées (nombre déterminé par un lancer de dé).

Votre hôtel pourra s'enrichir d'annexes dont le nombre varie avec le terrain, chaque nouvelle construction améliore le standing exprimé en étoiles.

Le sommet sera atteint lorsque le joueur aura édifié une base de loisirs. L'élimination des joueurs se fera par le classique principe de faillite : d'abord les dettes de plus en plus lourdes, ensuite la vente aux enchères des biens, enfin la banqueroute.

commentaires :

quel luxe de matériel ! La seule manipulation procure un plaisir inouï ! Les règles ne déçoivent pas. Bien qu'exprimées de manière un peu brouillonne, tout en s'inspirant du principe du Monopoly, elles y ajoutent des paramètres nouveaux :
- les terrains qui doivent être construits rapidement sous peine de se les voir souffler par un autre joueur. Dans ce cas, faut-il chercher le terrain de grande taille, ou bien faut-il construire coûte que coûte ?
- les entrées qui permettent d'augmenter la « couverture » du parcours par l'hôtel. Faut-il les privilégier au détriment d'une annexe supplémentaire ?
Les rebondissements sont multiples : les dés régissent les mouvements, les permis de construire (accord et prix) ainsi que le nombre de nuitées à payer lorsqu'on s'arrête chez l'adversaire. Un jeu familial qui vient de se voir décerner un Oscar du Jeu et du Jouet (meilleur jeu de société).

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 11/10
clarté de règles : 6/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOITE NOIRE

Scénario pour Paranoïa

Cette fois-ci, l'équipe de Paranoïa a fait appel à un auteur connu dans le milieu de la science-fiction (J.-M. Ford) pour lui concocter un scénario décapant sous un titre polar-jazz évocateur.



Et il faut avouer que le résultat vaut le déplacement : nos courageux Clarificateurs sont entraînés dans la recherche d'une boîte noire qu'ils ne sont, fort heureusement, pas les seuls à convoiter. Ce qu'il y a dans cette boîte ? Nul ne le sait, et là n'est pas l'important. Que serait l'aventure si on savait tout à l'avance ? Quoi qu'il en soit, ça promet d'être sanglant !

En plus de l'aventure proprement dite contenue dans le livret, on y trouve aussi un écran de référence destiné au meneur de jeu, aide précieuse en cours de partie, et, comme toujours, le livret qui nous dévoile de nouvelles façons de se débarrasser de Clarificateurs avec humour et efficacité. (Jeux Descartes, 54 F)

MAGAZIN

BRIDGE ELECTRONIQUE PRO BRIDGE 100, PRATIQUE, PAS CHER MAIS FAIBLE



Alors qu'il existe aujourd'hui plus de cent modèles différents de machines électroniques à jouer aux échecs, les machines de bridge se comptent toujours sur les doigts d'une seule main : *Bridge Challenger 1, 2 et 3, Bridge Duplicate* (le plus fort programme)... et c'est tout. La firme chinoise Scisys devenue Saitek semble décidée à s'intéresser aux joueurs de bridge et propose pour un prix très compétitif un premier appareil : le *Pro-Bridge 100* (800 F). Un écran à cristaux liquides de 64 x 55 mm sur lequel apparaissent les mains, un clavier de 30 touches digitales, un mode d'emploi bien fait, des fonctions agréables, voilà beaucoup d'atouts pour un appareil qui fonctionne sur pile (une seule de 9 volts qui dure plus de 100 heures), ne pèse que 270 grammes et tient dans la poche (193 x 118 x 24 mm). Il est vraiment très agréable de s'amuser avec le *Pro-Bridge 100* qui joue votre partenaire et vos deux adversaires... et vous donne sa main lorsque vous êtes le mort pour que vous jouiez tout de même le contrat. Un seul inconvénient, mais hélas de taille, ce gentil partenaire est d'une consternante faiblesse tant à l'encre qu'au jeu de la carte.

Le mode d'emploi a beau ne pas vous prendre en traître en affichant "un ordinateur de bridge pour les débutants et les joueurs occasionnels", on fait tout de même un drôle de tête lorsque *Pro-Bridge 100* répond 4 ♦ à votre ouverture d'un ♦ avec la main que voici :

♥ V 7 2
♠ A R V 10
♦ A D 10 9
♣ 10 4

Il est décidément beaucoup plus difficile de concevoir un bon programme de bridge qu'un bon programme d'échecs. Mais comme Saitek annonce déjà pour fin 1988 une nouvelle machine de bridge au programme plus performant, on ne peut que se féliciter de voir l'une des grandes marques mondiales d'ordinateurs d'échecs s'intéresser enfin à cet autre jeu passionnant qu'est le bridge.



DINGBATS

(Habourdin)

matériel :

- une boîte 38 x 24 x 7 cm
- un plateau de jeu
- des cartes Dingbats et des cartes Dingbats Diabolique
- 2 sabots permettant de tirer les deux sortes de Dingbats
- un dé
- un sablier (30 secondes).

but du jeu :

atteindre le premier la case d'arrivée.

le jeu :

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et avance son pion d'autant de cases sur le parcours, en lacets, qui conduit à l'arrivée. S'il arrive sur une case comportant un symbole Dingbats blanc, il doit répondre en moins de trente secondes au Dingbats. Mais au fait, qu'est-ce qu'un Dingbats ? C'est tout d'abord un terme anglais intraduisible, car il ne signifie rien ; c'est aussi une sorte de rébus qui s'appuie uniquement sur des lettres et leur utilisation de symboles usuels. A titre d'exemple, « ETPMOC » est un « compte à rebours ». En cas de réponse correcte, le joueur rejoue, sinon il passe la main. S'il arrive sur une case comportant un symbole Dingbats noir, il doit répondre en moins d'une minute au Dingbats, mais attention, il s'agit d'un Dingbats diabolique, c'est-à-

EN BREF :

type de jeu : questions réponses
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 6/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 8/10 (pour les Dingbats)
nous aimons : ♥♥

dire beaucoup plus tortueux que d'habitude. En cas de réponse correcte, le joueur avance son pion d'un lacet et rejoue ; sinon il recule son pion d'un lacet et passe la main. S'il arrive sur une case comportant un symbole Dingbats challenge (défi en bon français), les adversaires doivent répondre en moins d'une minute à un Dingbats diabolique. En cas de réponse correcte d'un adversaire, celui-ci avance son pion d'un lacet. Si aucun adversaire n'a trouvé la réponse, le joueur auteur du défi avance son pion d'un lacet et rejoue.

Le premier joueur à atteindre la case d'arrivée et à répondre à un Dingbats diabolique gagne.

commentaires :

Dingbats est le type même du jeu questions réponses où le plateau et les règles ne sont qu'un prétexte à questionnaire. Ce qui différencie *Dingbats* de la production habituelle, ce sont les problèmes posés. Les rébus que proposent les cartes sont amusants, souvent astucieux et, dans certains cas, aussi tirés par les cheveux que les pires des calembours. A ce sujet, rappelons qu'il s'agit de l'adaptation d'un jeu anglo-saxon mais dont les énigmes ont dû être toutes réécrites. Le parfait joueur alliera la logique à une chance aux dés minimale. En effet, les meilleurs joueurs seront désarmés devant les reculs colossaux que peuvent occasionner les cases fléchées. Elles influent tellement sur le jeu que l'arrivée sur une case Dingbats est un soulagement. Enfin signalons l'initiative consistant à inclure dans le matériel des cartes Dingbats vierges permettant à chacun d'y aller de sa petite astuce. La fièvre des parties aidant, le stock de Dingbats s'épuise vite, mais des extensions (à quel prix ?) sont prévues. Enfin, encore une fois, on regrettera de ne pouvoir jouer à plus de 4 à ce vrai « jeu de société ».



STRIKE

(Matchbox)

matériel :

- une boîte 56 x 34 x 6 cm
- un plateau de jeu quadrillé représentant l'Europe
- 12 cuillères tordues
- 12 pions noirs
- 4 sensotrons
- un dé à 6 faces et un dé à 4 faces
- des (faux) lingots d'or
- 2 livrets de 960 questions (et de réponses), de niveaux de difficulté différents
- un livret des trésors.

but du jeu :

posséder le plus grand nombre de lingots à la fin de la partie.

le jeu :

le prétexte du jeu est Uri Geller, « parapsychologue » bien connu pour ses torsions de petites cuillères, reconverti depuis quelques années dans la détection, du pétrole aux métaux. Chaque joueur va donc s'efforcer de découvrir douze trésors, éparpillés en Europe, grâce à ses propres dons symbolisés par le « sensotron ».

Avant de commencer à jouer, il faudra d'abord agiter le plateau de jeu pour répartir les trésors. Chacun prend ensuite son sensotron et joue à tour de rôle. Le sensotron est une sorte de capot plastique sous lequel est accrochée une flèche, mobile en

rotation, qui pointe vers le trésor le plus proche.

Celui qui a la main jette le dé à six faces, détermine sa case de destination grâce au jet et y place son sensotron. Si cette case contient un trésor, la flèche du sensotron pointe vers le bas, sinon elle indique une direction.

Dans le premier cas vous devez répondre à une question tirée de l'un des livrets. En cas de réponse exacte, vous empochez le trésor, décrit dans le livret des trésors, correspondant à cette case, et représenté par un certain nombre de lingots d'or ; une réponse inexacte vous donne droit à une cuillère tordue, symbole des exploits d'Uri Geller. La case du trésor est de toute façon marquée et inutilisable pour le reste de la partie.

Dans le second cas, une question vous est également posée, une bonne réponse donnant le droit de rejouer. Si, au quatrième jet, aucun trésor n'a été trouvé, la main passe irrémédiablement.

Lorsque les douze trésors ont été trouvés, le joueur possédant le plus de lingots l'emporte. En cas d'égalité, c'est celui qui a amassé le plus de cuillères tordues qui est déclaré vainqueur.

Les questions sont tirées du livret pour adultes ou du livret pour enfants suivant l'âge de celui qui joue. A chaque case correspond un choix de quatre questions en rapport avec le lieu représenté par la case ; le dé à quatre faces fait le reste.

EN BREF :

type de jeu : questions réponses
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 10/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥♥

commentaires :

voilà sans doute le premier jeu de questions-réponses où le plateau, le matériel et les règles ne donnent pas une impression de bâclage. En effet, ce compartiment du jeu se cantonne trop souvent dans un rôle de faire-valoir des questionnaires.

Les sensotrons et les trésors cachés sont un petit régal de manipulation. Nous avons bien entendu analysé le côté technique, mais nous ne vous livrerons pas les trucs, ce serait gâcher votre plaisir (et d'ailleurs ne cherchez pas à les découvrir). Voici néanmoins quelques éléments :

- la répartition des trésors ne sera jamais identique (plus de 1 000 milliards de possibilités !)

- elle sera toujours régulière, c'est-à-dire que vous ne rencontrerez jamais de région où les douze trésors se seraient amassés ;

- le sensotron pointe dans la direction du trésor le plus proche ;

- le sensotron est perturbé lorsqu'il se trouve à proximité de plusieurs trésors ;

- les sensotrons se perturbent entre eux lorsqu'ils sont proches.

Une fois ces éléments rassemblés il est possible d'en déduire quelques idées tactiques :

- un trésor isolé est parfois plus intéressant qu'un secteur bien rempli où le sensotron ne fait qu'osciller entre différents choix ;

- *a contrario*, lorsque l'on est sur la piste d'un trésor isolé, il vaut mieux saisir sa chance, sinon gare aux joueurs vautours qui vont s'abattre pendant le tour ;

- la technique de triangulation issue de l'observation des quatre sensotrons se révèle souvent payante ;

- lorsque vient le moment du dernier mouvement, il est toujours amusant d'aller tenir compagnie à d'autres sensotrons pour les perturber quelque peu.

Quant aux questions, elle relèvent de la géographie, de l'histoire ou de l'actualité tout en restant en rapport avec le lieu représenté par la case. Seuls regrets : les livrets sont peu pratiques et l'on aurait aimé pouvoir jouer à plus de quatre.



STORMBRINGER LE CHANT DES ENFERS

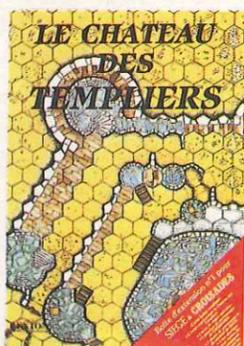
Après *Démons et magie*, voici déjà le second supplément pour *Stormbringer*, sous le titre évocateur du *Chant des enfers*. Il se présente sous la forme d'un livret de 80 pages proposant aux joueurs un supplément de règles et des scénarios. Pour le supplément, on y trouve de nouvelles créatures, tirées de l'œuvre de M. Moorcock, et développées par

JEUX & JOUEURS

Ken Saint-André, de nouveaux personnages à incarner ou à rencontrer au cours des aventures, et des objets magiques.

Pour la partie scénarios, tout d'abord quatre aventures faisant découvrir d'autres lieux de ce royaume, tels la forêt de Troos ou le Plan des ombres, et deux scénarios en solitaire sur le principe des choix en fin de paragraphes, qui sont plus une manière ludique de raconter les aventures d'Elric, et de se plonger dans ce monde, que de véritables scénarios.

Oriflam marque encore une fois son dynamisme, et le public français peut être très satisfait de la régularité des parutions qui confèrent à ce jeu la notoriété qu'il mérite. On peut juste regretter les prix pratiqués par cet éditeur. (Oriflam Chaosium, 109 F).



CROISADES

Deux suppléments pour *Croisades*, bien entendu utilisables avec *Cry Havoc* et *Siège*, qui permettent enfin aux amateurs du jeu de s'affronter sur un vrai château et une vraie ville fortifiée.

Le Château des Templiers
Cette boîte contient deux cartes de 80x60 cm représentant le château, trois planches de pions (une de *Siège* et deux de *Croisades*), une boîte de rangement (enfin!) et un petit supplément de règles afin d'exploiter à fond la possibilité d'un siège et une aide de jeu.

Il eût été dommage que *Croisades* ne vienne s'orner d'un château des Templiers. Il est difficile à investir et demande aux joueurs de nombreuses heures de combat avant que l'assiégeant ne puisse se tailler un chemin dans cette sombre forteresse. **La Cité médiévale fortifiée**
Cette boîte contient quatre cartes de 80x120 cm, une planche de pions de *Siège* (encore!), une autre boîte de rangement et le même supplément de règle que dans la boîte précédente.

Le titre est sans doute un peu ronflant : plutôt qu'une cité fortifiée, il

premier événements. Ces hommes de science, honorables et connus, se voient mystérieusement atteints de graves troubles mentaux qui ne vont pas en s'améliorant. Où cela finira-t-il? A l'asile? Et qu'est-ce que cette rumeur concernant la présence d'un monstre dans le lac, à l'image du Loch Ness?

Un scénario très dense et, comme de coutume, original et bien écrit, qui, soyons certains, ne pourra que réjouir les amateurs de Maléfices. (Jeux Descartes, 59 F).

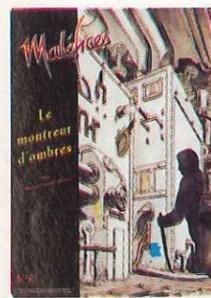
CHILL : DES SCENARIOS...

Un bon point pour ce jeu édité par Schmidt qui, à peine sorti, offre déjà quatre livrets de scénarios ne laissant que peu de temps mort pour les joueurs de la "S.A.U.V.E." Ces quatre scénarios se déroulent

s'agit d'un bon gros fort incluant de petites et parfois curieuses habitations.

Cette cité est encore plus difficile à prendre que le château, car la présence des maisons autour d'un gros donjon forme un réseau de chemins et de points d'appui pour la retraite du défenseur.

Deux boîtes superbes, dont seul le prix (150 francs) pourrait faire reculer l'amateur de *Croisades* ou de *Siège* (Rexton).



LE MONTREUR D'OMBRES Maléfices n° 8

Annecy, 20 février 1891. D'honorables scientifiques (dont font partie les joueurs) arrivent à la gare où une délégation les attend. Ils viennent tous ici, au bord de ce célèbre lac, pour assister au congrès de "l'Académie internationale pour le développement de l'épistémologie", une bonne façon de rencontrer des confrères, de se faire connaître et valoir, et de passer quelques jours de vacances.

Et, pourquoi pas briguer le poste de président de cette association? Mais c'est alors que surviennent les

tous à notre époque, mais dans des ambiances très différentes.

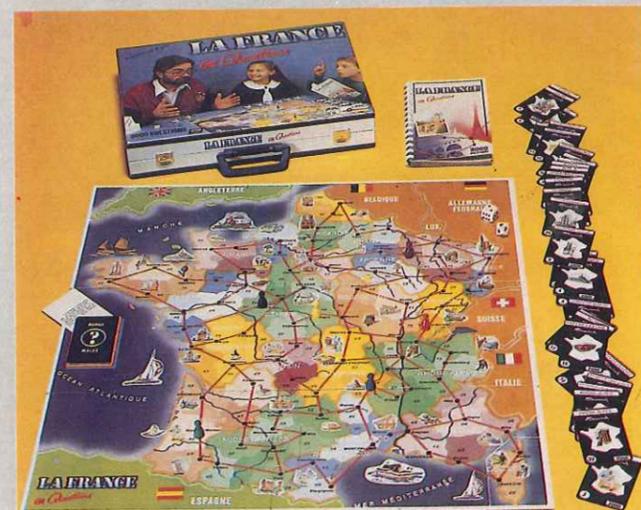
Le Bayou de la mort se passe dans les marécages de la Louisiane, et les personnages doivent y mener une enquête sur la disparition de cadavres, ce qui les entraînera dans l'horreur la plus profonde.

Le Village du crépuscule leur fera découvrir les mystères du Yucatan et ses étranges peuplades, tels les hommes-jaguars, des créatures sorties tout droit des légendes mexicaines.

La Nuit de Thoutmès commence par une série de meurtres horribles, où les victimes se retrouvent vidées de leur moelle osseuse. Quelle en est la cause? Et pourquoi? Un plongeon dans les mythes de l'Egypte ancienne.

Le quatrième et dernier scénario, *Tournée mortelle*, est certainement le plus intéressant de par son thème, sa structure et son humour, associant une sombre affaire de vampire dans les milieux du show-bizz. Mais n'en dévoilons pas plus!

Signalons que ces scénarios s'adressent plus précisément à des joueurs débutants ou à des jeunes de par leur structure linéaire. ils paraîtront certainement trop classiques aux joueurs avertis. (Schmidt)



LA FRANCE EN QUESTIONS

(Ferriot Productions)

matériel :

- une mallette 8 x 36 x 25 cm
- un livret de questions
- un plateau de jeu
- 2 dés (un à six faces, l'autre à dix faces)
- 6 pions
- 44 cartes souvenirs
- cartes bonus-malus.

but du jeu :

marquer le maximum de points.

le jeu :

grâce à des jets de dés, les joueurs vont parcourir le plateau de jeu qui représente une carte de France, découpée par régions.

Au gré des régions où ils feront étape, ils auront à répondre à des questions de géographie, d'histoire locale ou de tourisme. Une bonne réponse et ils obtiennent l'une des deux cartes souvenirs de cette région. Si les deux cartes souvenirs de cette région ont déjà été distribuées, le joueur peut essayer de s'emparer de l'une d'entre elles auprès de son propriétaire du moment. Le possesseur de la carte pose une question ; en cas de bonne réponse, il devra donner sa carte souvenir au joueur interrogé. Si ce dernier ne peut fournir la bonne

EN BREF :

type de jeu : questions-réponses
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 7/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥

réponse, il doit écarter une carte souvenir de son choix.

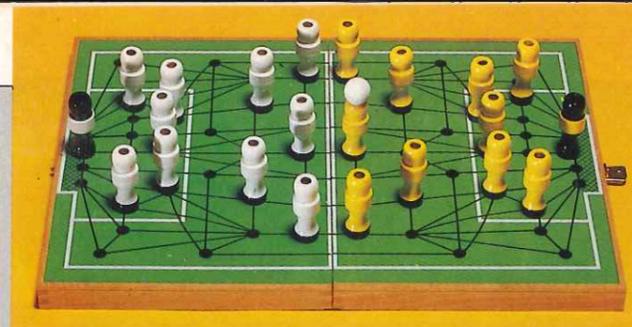
Les cartes bonus-malus jouent le rôle de cartes « chance » et sont utilisées sur certains tirages de dés particuliers.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a amassé des cartes souvenirs correspondant à un nombre de régions différentes prédéterminé au départ. Chacun totalise ses points, inscrits sur les cartes-souvenirs (de 1 000 à 4 000 points). Celui qui est à l'origine de la fin de la partie marque un bonus de 5 000 points.

commentaires :

un jeu de questions réponses de plus sans doute, mais non dénué d'intérêt pédagogique. Cela non pas pour les questions qui sont de tous les genres, de la question bateau (Quelle forteresse fut prise le 14 juillet 1789?) à la question spécialisée (En Lorraine, où se trouve un aqueduc romain?), mais plutôt pour son plateau de jeu. A force de le parcourir, on devient capable de situer les plus importantes villes de France ainsi que tous les départements, qui dit mieux?

Le livret propose des questions de deux niveaux différents et permet ainsi d'équilibrer des parties entre adultes et enfants. Il comporte en tout 3 000 questions, à raison de 69 questions de chaque niveau par région (tirage par les deux dés). Au bout du compte un jeu sympathique.



SHOOT

(Jeuplay)

matériel :

- une boîte en bois 22 x 30 x 5 cm qui se déplie pour servir de plateau de jeu
- 23 pièces, 11 (quelle surprise !) de chaque couleur symbolisant les joueurs ainsi qu'un ballon.

but du jeu :

mettre le ballon dans les buts adverses.

le jeu :

les joueurs commencent par placer leurs pions en position de départ, puis ils jouent à tour de rôle. Le plateau représente un terrain de foot, avec des positions de joueurs, reliées entre elles par des lignes. Si le joueur, dont c'est le tour, possède le pion détenteur du ballon, il peut soit déplacer un pion avec le ballon, soit faire une passe à un autre pion ; celui-ci devra alors se déplacer ou bien passer le ballon à son tour. Pour effectuer une passe, le pion concerné donne le ballon à un autre pion ami en liaison directe avec lui. Notre joueur peut même faire une passe à l'adversaire. Si le joueur dont c'est le tour ne possède pas le ballon, il déplace l'un quelconque de ses pions. Il peut s'emparer du ballon si l'un de ses pions est en liaison directe avec le pion adverse possesseur du ballon. Pour marquer un but, il suffit d'avoir celui de ses pions qui possède le ballon (ou qui le reçoit) sur une position en liaison directe avec une position, libre, de la ligne de but. Certains cas de blocus se règlent en attribuant un coup franc au joueur bloqué, c'est-à-dire le droit de poser un pion avec le ballon sur l'une quelconque des positions libres du camp adverse.

commentaires :

Si vous êtes amateur de football et

si vous recherchez un jeu restituant bien les aspects tactique et adresse du sport, vous faites fausse route ; vous vous rabattrez sur *Subbuteo* avec profit.

Une fois mis de côté l'aspect simulation bancaire (où sont les touches, les pénalités et les hors-jeu ?), *Shoot* va intéresser les amateurs de jeu tactique.

Tout d'abord la possession de la balle n'est pas forcément un avantage, surtout au début de la partie. En effet, elle oblige le joueur concerné à déplacer le pion ayant la balle, après qu'il y aura eu ou non des passes, et lui restreint de ce fait ses possibilités de mouvement. Si notre pauvre joueur n'a que peu ou pas de pions en territoire adverse, ce n'est plus un ballon mais un boulet qu'il va traîner ; la règle permettant de faire une passe à l'adversaire prendra alors tout son sel. Ensuite les liaisons entre les positions ne sont pas régulières. Tout comme au football, il est possible de réussir des déboulés par les ailes ou de tenter, c'est plus difficile, de percer au centre.

La meilleure tactique consiste à ne pas avoir le ballon au début pour pouvoir se préparer des suites contiguës permettant d'enchaîner trois ou quatre passes consécutives pour déséquilibrer la défense adverse. Cependant, il vous faudra garder un œil sur votre adversaire et contrôler ses évolutions.

A noter également que contraindre l'adversaire à concéder un coup franc est une très bonne opération, car celui-ci est une arme terrible. Enfin un dernier conseil pour les footballeurs avertis : les percées magistrales qui vous amènent seul devant le gardien adverse sont vouées à l'échec du fait de la disposition du plateau. A moins d'avoir affaire à un goal hors de position, il vous faudra au moins deux pions démarqués pour pouvoir marquer à coup sûr.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 7/10
clarté de règles : 3/10 (carton rouge)
originalité : 5/10 (carton jaune)
nous aimons : ♥

LA VALLEE DES ROIS

A l'occasion de la sortie de *La Vallée des Rois*, le nouveau jeu de rôle de la collection Premières Légendes sur la civilisation de l'Egypte ancienne, *Jeux & Stratégie* et l'Equipe des Légendes vous proposent un concours sur le thème : "Sauvons le Sphinx".

On connaît la fameuse énigme que le Sphinx posait aux voyageurs grecs : "Quel est l'animal qui marche sur quatre pattes à l'aube, sur deux pattes à midi, et sur trois pattes le soir ?" Ceux qui ne pouvaient pas répondre étaient aussitôt dévorés ; cela dura jusqu'au jour où Œdipe trouva la solution : "l'homme, car

pelliculée en couleurs et sur un papier de qualité.

Comme vous allez le constater, la table des matières de ce premier volume (le second devant paraître prochainement) est bien fournie et devrait répondre aux questions que se posaient les joueurs.

La première partie concerne l'Empire lui-même, ses origines, son expansion et l'organisation de ses pouvoirs.

La seconde concerne l'espace, la place de l'Empire dans celui-ci, les distances entre les étoiles, et la navigation spatiale où l'on apprend tout sur les vaisseaux et la propulsion Varlet ainsi que sur d'autres types de propulsion, des règles sur le combat spatial : poursuite, détection, abordage et, enfin, la présen-

JEUX & JOUEURS

dans son enfance il marche sur les genoux et les mains, adulte sur ses deux jambes, et au soir de sa vie courbé sur une canne". Profondément humilié, le Sphinx regagna son Egypte natale et reprit ses activités au bord d'une route peu fréquentée. Hélas ! la solution de l'énigme s'était transmise de bouche à oreille dans tout le monde antique. Le Sphinx ne prenait plus personne en défaut et se trouvait en grand danger de mourir de faim...

Aidez le Sphinx à renouveler son répertoire ! Inventez une énigme originale, présentez-la de manière attrayante et concise (15 lignes maximum) et envoyez-la avant le 1^{er} janvier 1988 à l'adresse suivante : Jeux Descartes, Service Sphinx, 5, rue de La Baume, 75008 Paris.

Le vainqueur recevra une boîte *La Vallée des Rois*. Quant aux perdants... ils seront dévorés par le Sphinx, bien sûr !

ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE

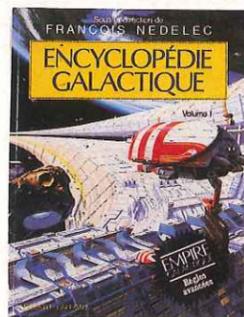
(Volume 1)

Beaucoup réclamaient depuis longtemps des règles avancées pour *Empire Galactique*, le jeu de rôle de François Nédélec.

Eh bien, les voilà ! Et cette fois, dans un format réellement adapté, celui bien connu des règles de *AD&D*, sous une couverture cartonnée et

tation de la confrérie des corsaires (marginiaux de l'Empire) et de compagnies galactiques.

La troisième et dernière partie de ce volume propose un scénario complet mettant en scène les nouveautés apportées dans ce volume.



L'auteur a reçu l'aide de J.C et S. Rodriguez, de P. Sallerin, et de P. Zaplotry pour rédiger cet ouvrage. Des noms fidèles à l'Empire. En conclusion, un volume indispensable aux joueurs d'*Empire Galactique* qui y trouveront, outre les réponses à leurs questions, source à de nombreux scénarios. Il est tout de même conseillé de le lire lentement et section par section pour une meilleure assimilation. (Robert Laffont, 125 F)

Ont collaboré à cette rubrique Jean-Michel Rubio-Nevado, Fabrice Cayla, Claude Amardeil et Pierre Nolot.



YIN & YANG

(Jumbo)

matériel :

- une boîte 5 x 20 x 28 cm
- huit disques Yin
- huit disques Yang

but du jeu :

être le premier joueur à avoir cinq de ses disques apparents sur la table.

le jeu :

chacun dispose de ses huit disques (Yin pour l'un, Yang pour l'autre) au début de la partie, et la table est vierge. Chacun joue alternativement pour poser l'un de ses disques sur la table ou pour en déplacer un déjà présent sur la table.

La pose peut s'effectuer sur la table ou sur une pile de disques déjà existante. La taille d'une pile ne peut excéder trois disques.

Le déplacement s'effectue en prenant un pion du dessus d'une pile et en le déposant sur une autre pile ou sur la table, ou bien encore en prenant un pion isolé sur la table et en le posant au sommet d'une pile. Ces règles incluent une restriction d'importance : le joueur Yin pose des pions Yin, mais n'a le droit de déplacer que les pions Yang et vice-versa pour son adversaire.

commentaires :

La simplicité des règles n'a d'égalé que l'intérêt que ce jeu suscite. Dans *Yin & Yang*, il y a d'abord une notion d'équilibre entre conserver un stock de disques suffisants pour pouvoir inonder la table le moment venu, et être déjà présent en ayant un nombre suffisant de pions apparents. Equilibre encore au niveau des possibilités. Plus un joueur est représenté sur la table, plus son adversaire peut déplacer de pions. La mémoire ne devra pas vous faire défaut car la moindre erreur est fatale, et à tout instant, il faut connaître la composition des piles.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 8/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥

NOUS AVONS RECU...

• Jeux Descartes Plus, n°2: un numéro "spécial" avec un supplément à l'écran du gardien pour l'Appel de Cthulhu; des aides de jeu pour Légendes des 1001 Nuits, Maléfices, Paranoïa et aussi des conseils pratiques pour... se faire éditer... par Jeux Descartes. 25 F.

• Tiramazu: le premier zine mensuel consacré à Trivial Pursuit par correspondance. Abonnement: 60 F + 20 F de cotisation. Pour tous renseignements: Roland Prévot, 70, rue du Château des Rentiers, 75013 Paris.

• L'Effort n° 275: les tableaux des résultats du championnat de France de dames, des conseils techniques.

Abonnement 130 F: L'Effort, BP 113, 33041 Bordeaux Cedex.

• Bridgerama n° 105: "Le bridge sans peine", "Mesurez-vous aux champions", ... et des problèmes. Abonnement 80 F: Bridgerama, Le Bridgeur, 28 rue de Richelieu 75001 Paris.

• Tarot infos n°56: les nouvelles de la Fédération, le calendrier des manifestations. Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun 69002 Lyon.

• La Lanterne merveilleuse n° 1: bulletin de l'association de joueurs de Mah-Jong Vent d'Ouest. Les nouvelles; monter un club de Mah-Jong... Vent d'Ouest, 35, rue du D^r Guichard, 49000 Angers.

• Go n° 39: les résultats des tournois, le championnat d'Europe à Grenoble. Abonnement 120 F. Go-Revue française de go, 76 bis, rue de Rennes, 75006 Paris.

• Dragon Radieux n° 11: des nouvelles, des scénarios (AD&D, Stormbringer, Les Trois Mousquetaires)... 25 F.

• White Dwarf n° 94: scénario pour Judge Dredd, les professions des

divers protagonistes pour Call of Cthulhu... etc. En anglais. Abonnement £ 30: Games Workshop, Chewton Street, Hilltop, Eastwood, Notts NG 16 3HY.

• Casus Belli n° 40: des scénarios, une BD, Le Blues de Viviane, Comment faire éditer son jeu de rôle... 25 F.

ECHECS ELECTRONIQUES

DE 300 A 2 000 F

Le début de l'année 88 marquera le dixième anniversaire de l'arrivée en France du premier jeu d'échecs électronique, le *Chess Challenger 3*. Depuis janvier 80, *Jeux & Stratégie* a régulièrement présenté à ses lecteurs toutes les machines dignes d'intérêt. Près de cent au total! Mais depuis trois ou quatre ans, les quatre ou cinq marques qui se disputent le marché mondial ont modifié leur stratégie.

Certes, elles continuent à payer leurs maîtres programmeurs pour qu'ils améliorent encore les programmes de pointe, mais le prix de ces derniers ne leur promettent qu'un

de Munich annonce la sortie prochaine de plusieurs appareils à des prix "chinois".

Dans cette jungle de produits souvent ressemblants, où les modes d'emploi viennent rarement à la rescousse de l'explorateur égaré, nous avons sélectionné 20 machines, 9 de Scisys, 6 de Novag et 5 de CXG. Cela ne veut pas dire qu'hors de ces deux dizaines il n'y ait point de salut. Nul doute que dans telle petite boutique de jeux ou tel supermarché, un de nos lecteurs tombera sur un ordinateur d'échecs qui aurait mérité de figurer dans notre sélection. Avant tout, nous ne pouvons que vous

MAGAZIN

conseiller de lire les conseils suivants :

• Il vaut mieux aller faire votre choix dans un magasin de jeux que dans une grande surface, même si cette dernière casse les prix de 10 ou 20%. Face à une quelconque difficulté d'emploi, voire une panne, le petit commerçant tentera généralement de vous aider. A qui vous adresserez-vous dans le supermarché?

• Demandez toujours à lire, au moins en partie, le mode d'emploi avant d'acheter. Certains sont si mal rédigés qu'ils resteraient incompréhensibles à un ingénieur informaticien. A vous de demander toutes les explications nécessaires... ou de choisir un autre appareil!

• N'achetez de toute manière qu'après avoir essayé l'appareil, ou du moins après avoir bien vu comment il fonctionne. Par exemple, certains utilisent des pièces minuscules que l'on enfonce dans les 64 cases d'un échiquier miniature. Rien à redire à ce système si vous avez une bonne vue et que vous êtes particulièrement agile de vos doigts. Sinon, gare à la crise de nerfs!

• Même si le niveau du jeu produit par l'ordinateur est un critère moins important dans cette gamme de prix que pour les appareils plus sophistiqués, il doit entrer en ligne de compte dans votre choix. Certains appareils vendus 1 000 F jouent effroyablement mal, d'autres donnent une réplique très convenable alors qu'ils ne coûtent que 600 ou 700 F.

Bizarrement, les deux grands de la programmation échiquéenne, Fidelity Electronics et Hegener-Glaser sont pour l'instant à peu près complètement absents de cette bataille pour le marché du bas et du milieu de gamme. Sans doute faut-il trouver dans leur situation géographique (Fidelity aux Etats-Unis, Hegener-Glaser en Allemagne) les raisons de leur éviction: main-d'œuvre trop chère pour arriver à être compétitifs, encore que la firme

► Lorsque les éléments techniques sont disponibles, intéressez-vous d'abord à la taille de la mémoire morte (ROM). C'est l'élément le plus fiable pour déterminer la force du programme, même s'il peut y avoir des exceptions. Un programme de 16 K même sera sûrement nettement plus performant qu'un autre de 2 K.

• Si vous comptez utiliser l'ordinateur uniquement à votre domicile, choisissez de préférence un modèle qui peut fonctionner sur le secteur ou alors un appareil qui a une très grande autonomie sur piles. Sachez qu'il existe des modèles qui "bouffent" leurs piles en 10 à 15 heures, et d'autres qui tiennent 1 000

heures d'autonomie sur piles (3 LR6). On ne voit pas bien l'intérêt de payer 675 F le même programme et les mêmes fonctions que le *Pocket* qui coûte deux fois moins cher.

3. MK 10
(23,8×23,8×2,2 cm - 450 g - 5K de ROM)
Même programme que le *Pocket Chess*. Son seul atout: ses 1 000

Même programme que les trois précédents et même vitesse que le *Turbo 16 K*. Pas de pendule, mais un joli cadre en bois. 4 piles LR6, 150 heures d'autonomie. 1 600 F.

9. Turbo S 24K
(37×24,4×3,3 cm - 950 g - 16 K de ROM)
Même programme que les quatre précédents et même vitesse que les deux précédents. Alors pourquoi annoncer 24 K? Tout simplement parce qu'on a ajouté les 8 K de mémoire vive (RAM) aux 16 K de mémoire morte (ROM), ce qui est une absurdité. Cette grande mémoire vive permet le retour arrière de toute la partie, de programmer soi-même 4 000 coups

d'ouverture en plus des 5 000 du programme. 32 niveaux de jeu, 4 piles R14: 150 heures. 1 950 F. Joli, beaucoup de fonctions mais le programme est faible pour son prix.

15. Primo
(30 × 27,3 × 2,4 cm - 800 g - 16 K de ROM)
A peu près les mêmes fonctions que le V.I.P., mais avec une surface semi-sensible. 6 piles R14: 100 heures. Mode d'emploi assez mal traduit comme en témoigne cette perle: "parties blitz: 120 min" (sic!). 44 niveaux, moins bien conçus que les V.I.P. 1 400 F. CXG

JEUX & JOUEURS

heures: si vous êtes gros utilisateur, le coût sera rapidement très différent.

• La garantie est d'un an pour tous les appareils Scisys, un an ou six mois selon les appareils chez Novag, six mois pour tous les appareils CXG. C'est un critère secondaire, mais qui peut avoir de l'importance pour les inquiets.

• Le "nombre de niveaux de jeu", grand argument publicitaire, n'est pas un critère capital. Le "niveau de jeu" n'est que le temps moyen que mettra la machine à répondre. S'il vaut effectivement mieux pouvoir choisir entre un "blitz" et une partie à laquelle vous voulez consacrer plusieurs heures, disposer de 10 ou de 20 niveaux revient au même, sauf si les niveaux supplémentaires proposent des fonctions différentes (mode problème...).

Notre sélection:

Pour chaque marque, les machines sont classées par ordre de prix croissants. Ce dernier est indicatif et peut sensiblement varier d'un point de vente à un autre.

SCISYS ou SAITEK ou KASPAROV CHESS COMPUTERS

1. Pocket Chess
(16,4×10,7×1,8 cm - 130 g - 5 K de ROM)

Comme son nom l'indique, un appareil de poche fonctionnant sur piles (3 LR3), durée annoncée 350 heures. De loin le moins cher des appareils présentés: 290 F. Joli, pratique, mais faible bien sûr. On ne peut pas programmer une position.

2. Kasparov Plus
(18,2×11,5×2,7 cm - 240 g - 5 K de ROM)

4. MK12
(28,6×23,6×1,7 cm - 650 g - 5K de ROM)
Même programme que le *Kasparov Plus*. 750 F. 4 piles LR6. Retour en arrière possible sur 2 demi-coups. 8 niveaux de jeu. Niveau trop faible pour son prix.

5. Express 16 K
(17,2×13,5×2,7 cm - 320 g - 16 K de ROM)

17 niveaux de jeu. 100 heures d'autonomie sur piles (3 LR6), mais possibilité de marche sur secteur avec transformateur (non fourni). Mémoire, analyse sur temps adverse, retour en arrière possible sur 8 coups. Livré avec housse de protection. Indiscutablement une réussite. Pour 920 F, un joli petit appareil qui joue convenablement.

6. Companion 3
(32,6×24×3 cm - 800 g - 16 K de ROM)

Exactement le même programme et les mêmes fonctions que l'*Express 16K*, 1 100 F. Pour les sédentaires ou ceux que la petite taille des pièces et des cases de l'*Express* rebutent.

7. Turbo 16K
(37×24,4×3,3 cm - 900 g - 16 K de ROM)

Même programme que l'*Express 16 K* et le *Companion 3* mais avec un microprocesseur tournant 50% plus vite.

4 piles R14: 250 heures de jeu, adaptateur en option. Bibliothèque d'ouvertures de 5 000 coups (comme les deux précédents), deux horloges digitales pour comptabiliser les temps des Blancs et des Noirs. 1 400 F

8. Astral
(31,2×31,2×2,9 cm - 1 100 g - 16 K de Rom)

10. Piccolo
(18,4×13,2×2,8 cm - 250 g)
Taille de la mémoire pas annoncée, probablement 2K.

Une pile 006 P 9 V, autonome de 12 à 15 heures ce qui est peu. Niveau de jeu faible, mais honnête pour 450 F. On peut programmer des positions, mais il ne résout que les mats en 2 coups. Six mois de garantie.

11. Octo
(25,8×24,2×2,5 cm - 530 g)

Même programme que le *Piccolo*, mais avec surface semi-sensible au lieu de pièces enfichées. 6 piles LR6, autonomie 12 à 15 heures, insuffisante, mais adaptateur en option. 600 F. Garanti un an!

12. Solo
(5,5×9,5×1,8 cm - 50 g)

Le record du monde de la miniaturisation échiquéenne: même pas gros comme un paquet de cigarettes! 4 piles LR3: 1 000 heures d'autonomie. Même programme que les deux précédents. Un an de garantie, 900 F. Cher pour la faiblesse du programme..., mais il est si mignon!

13. Accord
(30,5×24,5×2,8 cm - 800 g - 4 K de ROM)

24 niveaux de jeu... faibles pour le prix: 1 150 F. Six Mois de garantie seulement. Retour en arrière sur 4 demi-coups, 6 piles R14: 100 heures. Médiocre rapport qualité-prix, le moins intéressant de la gamme.

14. V.I.P.
(14×7,5×1,5 cm - 100 g - 16 K de ROM)

Certainement le plus séduisant de tous les appareils testés. Cette très jolie "calculatrice" à 24 touches joue bien, propose de nombreuses fonc-

MAGAZIN

16. Advanced Star Chess ou Star Mini
(19,3×10,6×3,6 cm - 260 g -)

Tous les modes d'emploi de CXG sont muets sur les tailles des programmes, les vitesses des microprocesseurs, etc. D'autre part, ils sont "rédigés" en un charabia qui fait rire un moment, mais qui finit par exaspérer l'utilisateur. Retour en arrière: "Prendre des mouvements arrière". Jeu par correspondance: "Un échiquier postal", etc.

Une pile DC 9 V, adaptateur en option, 44 niveaux de jeu, grosse bibliothèque d'ouvertures: 1 000 variantes, 6 000 demi-coups. Possibilité d'entrer de nouvelles lignes. 4 "styles de jeu" différents, en fait en fonction des ouvertures. 850 F, très bon rapport force de jeu/prix.

17. Computachess III ou Stratège
(27×24,7×2,5 cm - 780 g)

Le "mouton noir" de la famille CXG. Appareil sans intérêt car de niveau faible. Retour en arrière sur 2 demi-coups seulement, 16 niveaux dont niveau H "problématique" (sic), 4 piles LR6, 950 F.

18. Crown
(32×30×2,2 cm - 920 g)

Même programme que *Computachess* et *Stratège*. 2 touches en plus, "Multi Move" et "Hint", et 30 F supplémentaires. 980 F.

19. Super Crown
(32×30×2,2 cm - 970 g)

Même présentation que le *Crown* mais en brun au lieu de noir. Même programme que l'*Advanced Star Chess*, donc bon pour le prix: 1 350 F.

20. Super Enterprise ou Harmony II H
(42×32×2,2 cm - 1 420 g)

Même programme et mêmes fonctions que le *Super Crown* avec une touche "Replay" en plus et surtout deux pendules. Le mode d'emploi, très optimiste, annonce 2 100 Elo: comptez 400 points de moins! Ce qui n'est déjà pas si mal pour 1 500 F.



JOUEZ A MAD MAX

CAR CRASH!!!



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 !

CHAQUE SEMAINE
GAGNEZ
UNE CONSOLE DE JEU SEGA
Jusqu'à fin janvier 1988

3615 JEST

Un siècle de championnat du monde d'échecs

DE STEINITZ A KASPAROV

Depuis 1886, ils ne sont que treize à être entrés dans la légende en remportant le plus mythique des titres, celui de champion du monde d'échecs. De Steinitz qui se décernera lui-même le titre à Kasparov qui défend actuellement le sien. L'histoire de ces géants, c'est celle d'un siècle de passions sur l'échiquier... et autour !

Le championnat du monde d'Echecs a cent un ans ! Le premier titre officiel fut décerné en 1886. Et encore, quand on dit "officiel", faut-il rappeler que c'est Wilhelm Steinitz qui, n'ayant plus (à ses yeux) de rivaux assez forts, à l'issue de son match victorieux contre l'Allemand Anderssen en 1886... se déclara lui-même en toute simplicité champion du monde.

**"QUI T'A FAIT COMTE,
QUI T'A FAIT ROI?"**

Il y eut bien évidemment d'autres "champions du monde" avant la lettre et "l'invention" de Steinitz. Notre panorama de monarques ne serait pas tout à fait complet si nous ne rendions pas un hommage rapide à tous ceux qui, à leur époque, dominèrent le monde des 64 cases : le prêtre espagnol Ruy Lopez au XVI^e siècle, l'écrivain italien Giochino Greco, dit Le Calabrais, au XVII^e, le compositeur français François-André Danican, alias Philidor, et le

Syrien Philippe Stamma au XVIII^e. Ce sont encore au début du XIX^e siècle le général napoléonien Deschappelles, son disciple et élève La Bourdonnais, et l'Irlandais Mac Donnell; puis, le capitaine de la Garde nationale Saint-Amant et le critique littéraire anglais Howard Staunton (qui se proclama lui aussi champion du monde en 1843); enfin pour cette fin du XIX^e siècle, le professeur de mathématiques allemand Adolf Anderssen, et ce météore américain dont la carrière échiquienne ne dura que dix-huit mois, le génial Paul Morphy, avocat de son état.

Enfin Steinitz vint, champion du monde donc, qui perpétua cette tradition qui voulait que le monarque choisisse lui-même son (éventuel) régicide. Une tradition qui, nous allons le voir, aura la vie dure.

LE TEMPS DES DEFIS

En 1885, Zukertort adressa de Londres un message à Steinitz; les récents succès de l'Allemand dans les

tournois européens l'encourageaient à défier le champion du monde. Les pourparlers durèrent plusieurs mois; chaque camp s'engagea à mettre 2 000 dollars sur le tapis, le vainqueur ramassant le tout. En 1889, les organisateurs du Tournoi de New York proposèrent à Steinitz, qui accepta, le vainqueur de leur tour-



Wilhelm Steinitz : il « invente » le titre en 1886... et se l'accorde !

noi, Mikhaïl Tschigorine. Le Hongrois Isidore Gunsberg, quant à lui, fut "agréé" après avoir battu les deux meilleurs joueurs anglais du moment, Bird et Blackburne, et remporté les forts tournois de Hambourg et de Londres en 1885 et 1888. En 1892, Tschigorine est le challenger naturel après un match disputé deux ans auparavant par télégraphe entre Saint-Petersbourg (avec Tschigorine) et New York (avec Steinitz). Les Russes gagnèrent 1,5-0,5 mais

on vit là surtout une victoire du challenger sur le champion du monde. Cette même année, un certain Emmanuel Lasker gagna deux tournois à Londres, écrasa Blackburne 6 à 0, vainquit l'Allemand Jacques Mieses et s'embarqua pour les USA à la conquête du titre suprême. Steinitz accepta (en 1894) et... ne put jamais admettre d'avoir perdu contre plus fort que lui; il réclama un match revanche pour le mois de décembre suivant. Lasker n'était pas pressé, Steinitz dut patienter deux ans.

Lasker attendit six ans avant de négocier un nouveau match titre en jeu, mais il était champion du monde.

En 1903 commencèrent des négociations pour un match contre le champion des Etats-Unis, Frank Marshall. Elles durèrent quatre longues années. Les exigences financières de Lasker étaient de 2 000 dollars. Marshall ne pouvant suivre, on en resta là. Lasker se tourna alors vers le Hongrois Geza Maroczy, mais ce fut cette fois sur le lieu du match qu'ils ne purent s'entendre. Renouant finalement avec Marshall, le champion réduisit ses exigences à 1 000 dollars, et le match put ainsi avoir lieu. Siegbert Tarrasch, autre



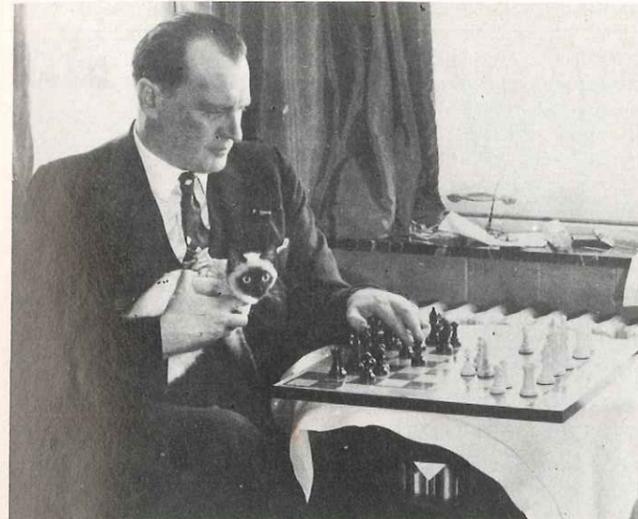
Jose Raul Capablanca (à gauche) mit fin aux vingt-sept ans de règne d'Emmanuel Lasker (à droite).

candidate au titre, avait refusé à Lasker un match en 1894, alors que ce dernier n'était qu'aspirant au titre mondial. Il ne pensait sans doute pas

obliger. Alekhine, la nouvelle étoile montante des Echecs, lui lança bien un défi en 1925, mais il resta sans réponse. C'est finalement son écri-

sante victoire au Tournoi de New York en 1927 (excès d'optimisme?) qui décida le Cubain à accepter un match contre Alekhine (10 000 dollars de bourse). Le Soviétique, qui obtint sa naturalisation française durant ce match, annonça que s'il était champion du monde, il choisirait Capablanca comme premier challenger. Il ne tint pas sa promesse et n'accorda jamais de match revanche au Cubain; mieux, il évita tous les tournois auxquels Capablanca participait. Il arriva même que ce dernier réunît les 10 000 dollars nécessaires pour le match. Alekhine exigea alors qu'ils fussent payés en or (!), le dollar ayant perdu de la valeur. Pour insuffisances dans le montage financier d'un tel match, tour à tour Nimzovitch (URSS puis Dane-

mark), Spielmann (Autriche) et Rubinstein (Pologne) durent renoncer. L'heureux élu fut le Soviétol-allemand Efim Bogoloubov. Sans grand risque! Il le rencontra même à deux reprises. Le candidat suivant fut Max Euwe. Le Hollandais avait servi de sparring-partner à Alekhine en 1926 juste avant de rencontrer Capablanca. Aussi le champion ne vit-il aucun inconvénient majeur à rencontrer Euwe titre en jeu, d'autant qu'il retardait ainsi une éventuelle revanche contre le Cubain. Pour exaspérer encore plus Capablanca, il fit accepter à Euwe l'obligation d'une revanche dans un délai de deux ans maximum. Machiavélisme ou intuition... comme le prouva le résultat. Les challengers étaient nombreux à briguer la succession d'Alekhine.



Alexandre Alekhine, tenant du titre pendant seize ans, et son chat Echech.

de ses "régicides" pour, moins d'un an plus tard, les prendre à leurs propres pièges. Sa défaite en 1963 contre Petrossian, et surtout l'abolition du match revanche, amorcèrent la fin d'une carrière unique en championnat du monde. Botvinnik le reconnaîtra lui-même: "J'étais le premier parmi mes égaux." Il devint dans sa retraite le grand manitou des échecs soviétiques, anima les recherches dans le domaine de l'informatisation du jeu, ouvrit une école qui devint très célèbre et se consacra à la découverte des jeunes talents. Deux de ses "poulains" allaient très bientôt faire parler d'eux (et de quelle manière!): Anatoli Karpov et Garri Kasparov. Les deux parenthèses de l'ère Botvinnik furent donc Smyslov et Tal. Vassili Smyslov, homme de forte

doize jours de règne alors qu'il pensait bien avoir tourné définitivement une page dans l'histoire des Echecs. Il réalisa tout de même l'exploit de se qualifier dans un Interzonal en 1982, de battre Hübner en quart de finale (au tirage au sort finalement, mais tout de même...), Ribli en demi-finale et de se retrouver en Finale des Candidats 1984 contre un certain Garri Kasparov. Smyslov avait alors soixante-trois ans!

Mikhaïl Tal! champion du monde un an et cinq jours! Et pourtant... Aucun joueur d'échecs n'a autant suscité la curiosité, l'imagination, le respect et l'admiration de ses contemporains et n'a provoqué autant de discussions passionnées. Quand il entra dans l'arène des grands tournois, ce fut la stupéfac-

LA REGLE DU JEU

qu'il lui faudrait attendre près de quinze ans pour affronter son ennemi irréductible (les deux hommes se détestaient cordialement). En 1909, le Français d'origine polonaise, David Janowski, à la confiance inébranlable, défia Lasker qui vint donc mettre en jeu son titre à Paris. Janowski, peu convaincu de la supériorité de Lasker malgré le score éloquent de 8-2, demanda sa revanche l'année suivante, l'obtint et essuya un cinglant 9,5-1,5. En 1910 Lasker choisit lui-même son adversaire en la personne de Schlechter. Mal lui en prit, car il faillit bien y laisser sa couronne. On peut penser que Lasker, en espaçant ses championnats du monde, ou en choisissant des joueurs comme Tarrasch ou Janowski, visait surtout à éviter soigneusement deux "monstres" de l'époque: l'Américain Harry Nelson Pillsbury et le Polonais Akiba Rubinstein. Après la Première Guerre mondiale, Capablanca se trouva être le challenger tout désigné. Lasker fit traîner les choses ("il se surestime", disait-il du Cubain). Après moult pourparlers et péripéties (Lasker voulut même un moment abandonner son titre sur le tapis vert), les 20 000 dollars de bourse décidèrent l'Allemand à affronter Capablanca en 1921. Il perdit. Comme Lasker, hélas, Capablanca champion du monde évita de mettre sa couronne en jeu (il rejeta par exemple toute idée de match contre le fort joueur tchèque Richard Reti). Personne ne pouvait d'ailleurs l'y

- Alekhine-Capablanca (1927): 34 parties,
 - Karpov-Kortchnoi (1978): 32 parties,
 - Karpov-Kasparov (1984): 48 parties et plus de 5 mois de lutte.
- Les championnats du monde n'ont pas usé moins de neuf formules différentes pour désigner leur vainqueur! Dans la mesure où les dix-sept premiers championnats furent organisés au gré des exigences du champion du monde en titre (challenger, lieu, bourse), il restait dans la logique des choses que ce dernier décide également de la règle d'obtention du titre. Beaucoup plus curieux, en revanche, le fait que la FIDE présidant aux destinées des championnats du monde à partir de 1948, ait tâtonné elle-aussi dans le choix d'une formule. Ainsi au fil des trente-trois finales le titre suprême s'est obtenu de la manière suivante:
- au premier vainqueur de 10 parties: championnats n° 1, 4, 5, 6,
 - au meilleur des 20 parties: n° 2, 3,
 - au meilleur vainqueur de 8 parties: n° 7, 8, 11,
 - au meilleur des 10 parties: n° 9, 10,
 - au meilleur des 24 parties: n° 12, 19 à 28 et 32,
 - au premier vainqueur de 6 parties: n° 13, 29, 30, 31,
 - au meilleur des 30 parties: n° 14 à 17,
 - au meilleur des 24 parties ou au premier vainqueur de 6 parties: n° 33 (le "Kasparov-Karpov" de 1986),
 - au vainqueur d'un tournoi de 5 joueurs (chacun se rencontrant 5 fois): n° 18.

La formule "au premier vainqueur de 6 parties" est celle qui a occasionné le plus de matches marathon:

L'AGE DU CAPITAIN

La valeur attend-elle le nombre des années? Difficile à dire au regard de ces trente-trois championnats, où, hormis trois fois où les finalistes avaient sensiblement le même âge, dix-sept fois le plus jeune prit (ou conserva) le titre de champion du monde contre treize fois au plus âgé. Steinitz règnera sur les Echecs jusqu'à cinquante-huit ans. Il sera même à soixante ans le plus vieux challenger en essayant de reconquérir son titre contre Lasker en 1897. La différence d'âge entre les deux hommes est alors de trente-deux ans. D'autres finales verront s'affronter deux générations différentes. Ainsi en 1921, Lasker perd contre Capablanca de vingt ans son cadet; en 1960, Botvinnik cède puis reprend son titre contre Tal: vingt-six ans séparent les deux joueurs; par deux fois enfin, Karpov mettra Viktor Kortchnoi, de vingt ans son aîné, à la raison. Le plus jeune à se lancer à la conquête du titre est Garri Kasparov. En 1984 il n'a que vingt et un ans. Le match étant annulé par la FIDE, il repart à l'assaut de Karpov l'année suivante et devient à vingt-deux ans le plus jeune champion du monde de l'histoire des Echecs (battant ainsi le "record" de Tal, champion à vingt-trois ans). Pour battre le fabuleux record de longévité du règne de Lasker (26 ans, onze mois et 2 jours), Kasparov devra rester champion du monde jusqu'au 13 novembre 2012. Encore le chiffre 13 qui poursuit Kasparov (il est né un 13, il est le 13^e champion du monde). Kasparov aura alors quarante-neuf ans. Pour mémoire, Karpov en aura soixante et un, Fischer soixante-neuf, Spassky soixante-quinze et Tal soixante-seize.

MATCH REVANCHE ET MATCH NUL

Le match revanche, laissé à la libre appréciation (ou au caprice) du champion du monde jusqu'en 1948, (il n'y en aura que deux en soixante-deux ans dont un, Alekhine-Euwe, stipulé par contrat), connaîtra des fortunes diverses. Prévu pour la finale de 1951, supprimé pour celle de 1954, puis réinstauré en 1958 pour disparaître en 1963, il réapparaîtra en 1985 pour (disent les mauvaises langues) assurer un maximum de chances à Karpov de conserver son titre face à Kasparov. Aux dernières nouvelles, il serait supprimé pour l'édition 1987. De ce fait, l'histoire des championnats du monde ne comporte que cinq revanches où par trois fois le champion déchu reprendra son titre: Alekhine en 1937, Botvinnik en 1958 et en 1961. Quant au match nul, la clause stipulant qu'en cas d'égalité au score le champion du monde conservait son titre, sauva le grand Lasker en 1910 (il s'était lui-même aménagé cette "sortie" au cas où...) et Mikhaïl Botvinnik par deux fois. Ce point de règlement, toujours en vigueur aujourd'hui, fit parfois grincer bien des dents, et en particulier en 1951 où il priva du titre un formidable joueur soviétique, David Bronstein, qui aurait mérité de figurer au Panthéon des champions du monde.

Contestant le "droit" capricieux d'un champion du monde quel qu'il soit à choisir son adversaire, la FIDE (Fédération Internationale des Echecs) en 1937 (peu structurée et peu puissante à l'époque), puis des organisateurs hollandais, en 1938, montèrent chacun un tournoi dans l'espoir que le vainqueur serait désigné comme candidat officiel et donc "agréé" par Alekhine. Mais ni le Tchèque Salo Flohr, vainqueur du tournoi des Nations, ni l'Estonien Paul Keres, covainqueur avec l'Américain Ruben Fine du tournoi AVRO (Alekhine y prit la 4^e place) ne convinrent au champion du monde. Mikhaïl Botvinnik, 3^e de l'AVRO eut plus de chance. Alekhine, bien que naturalisé Français, essaya de renouer avec les autorités soviétiques. On se mit d'accord sur les bases d'une bourse de 10 000 dollars dont Alekhine toucherait les deux tiers... quel que soit le résultat! C'était le tarif imposé par Alekhine à tous les challengers, Capablanca excepté, à qui il demandait 18 000 dollars! La Seconde Guerre mondiale survenant, un terme fut mis aux négociations. Le 16 février 1946, Botvinnik renouvela son défi de 1939. Alekhine répondit aussitôt et accepta toutes les conditions. L'organisation du match fut entérinée par la Fédération anglaise, le 22 mars. Alexandre Alekhine mourut le 24 à L'Estoril au Portugal. Avec Alekhine disparaissait la formule des défis pour le titre de champion du monde. La FIDE organisa en 1948 un tournoi au sommet dont le vainqueur devenait le 6^e champion du monde. L'avènement de Botvinnik marqua, dès lors, tout un tissu de qualifica-

tions (Interzonaux, Tournoi des Candidats, quarts, demi-finales et finale des Candidats), toujours en place aujourd'hui dans la course (de fond) au titre suprême.

L'HEGEMONIE SOVIETIQUE

Mikhaïl Botvinnik, s'il fut champion du monde pendant treize ans, reste un cas à part dans la liste des monarques. Il dut en effet concéder deux matches nuls (à Bronstein en 1951 et à Smyslov en 1954) et, par deux fois, reconquérir son titre perdu (contre Smyslov et Tal). Sur ce dernier point, il faut souligner avec quelle rapidité d'adaptation il se moula littéralement dans le jeu



Mikhaïl Botvinnik inaugura, en 1948, l'ère de la suprématie soviétique.

personnalité et aux vues originales, eut beaucoup de mal à se remettre de la perte de son titre contre son frère ennemi. Seulement un an et

tion chez tous les aficionados et la peur pour tous les Grands-Maîtres. Passé maître dans l'art du sacrifice, des combinaisons éblouissantes, on le surnomma tour à tour "le Paganini des Echecs", "le Magicien", "le Sorcier de Riga". En 1960 il atomisa Botvinnik dans un championnat du monde qui, jamais auparavant, n'avait réuni deux joueurs aux styles si diamétralement opposés. Par excès de confiance et manque de préparation, mais aussi déjà à cause d'ennuis de santé, il sous-estima le "vieux" Botvinnik un an plus tard et dut lui rendre sa toute fraîche couronne. Mais fort heureusement pour le monde des Echecs, Tal ne renonça jamais à tenir les tout premiers rôles. Auteur de formidables come-back tout au long d'une carrière émaillée de nombreux et très graves ennuis de santé, Tal est le seul joueur avec Fischer, Karpov et Kasparov à avoir

Max Euwe ravit son titre à Alekhine en 1935. Il devra lui restituer deux ans plus tard. Il sera président de la FIDE de 1970 à 1978.



Roland Lecomte



Deux générations s'affrontent au Tournoi des Candidats 1984: Garry Kasparov contre Vassili Smyslov.

franchi la barre fantastique des 2700 points Elo (1). Ses tentatives pour reconquérir le titre suprême rest-

l'histoire des Echecs, Boris Spassky dut s'y reprendre à deux fois pour la tourner.

Photo: Tass

Boris Spassky, champion du monde en 1969, confortait le milieu des Echecs dans son opinion: il était bien l'incontestable n°1 mondial, admiré et respecté comme tel par ses pairs. Enfin presque tous ses pairs... Car ces années qui promettaient d'être une brillante époque pour les Echecs soviétiques allaient très vite être marquées par le fantastique défi d'un Américain, Bobby Fischer. Si, avec lui, un autre joueur avait fait vaciller la suprématie soviétique en tournois, le Danois Bent Larsen, leur rencontre de 1971 en demi-finale du championnat du monde régla de façon définitive la question du leadership du "Reste du Monde": Fischer écrasa Larsen 6 à 0! L'URSS commençait sérieusement à tousser d'autant que l'Américain avait balayé en quarts de finale le premier

"rempart" soviétique, Mark Taïmanov, sur le même score stupéfiant à ce niveau de compétition, 6-0. En finale des Candidats, on comptait sur l'ex-champion du monde Petrossian pour faire barrage. L'ouragan Fischer déferla sur l'échiquier et gagna 6,5-2,5! La prédiction de Spassky au très fort tournoi de Santa Monica en 1966 (!) se réalisait: l'Américain accédait à une finale de championnat du monde. Malgré ses deux victoires sur Fischer (en 1966 à Santa Monica et en 1970 aux Olympiades de Siegen), Spassky savait qu'il devrait passer la main. Le 11 juillet 1972, le fantasque Américain s'attaquait à une hégémonie vieille de vingt-quatre ans. Aucun joueur au monde n'avait pu ravir la couronne aux Soviétiques depuis 1948! C'est à Reykjavik en Islande, que



Face à face, les deux joueurs qu'on a le plus souvent qualifiés de "génies": Bobby Fischer et Mikhaïl Tal.

Roland Lecomte

d'Hastings. Dès lors, Karpov brûla les étapes. La victoire de Fischer sur Spassky lui donna des ailes: se sentait-il investi d'une mission de venger l'honneur national? Il remporta l'Interzonal de Leningrad en 1973, écarta Polugaïevsky en quart de finale, Spassky en demi-finale (passation des pouvoirs) et Kortchnoi en finale des Candidats. Parcours on ne peut plus soviético-soviétique! Karpov "le sauveur" attendait désormais Fischer de pied ferme. Mais malheureusement ce Fischer-Karpov tant attendu de 1975 n'eut pas lieu. Depuis sa victoire, Fischer n'apparut plus devant l'échiquier. Démotivation? Certitude d'être le plus fort et donc de n'avoir plus rien à prouver? Sentiment de persécution face au "complot URSS-FIDE"? Qui saura jamais la véritable raison

L'ERE DES "K"

La pollution des Echecs par la politique, qui semblait avoir connu son apogée avec le Fischer-Spassky de 1972, allait connaître encore de belles années. En 1978 le challenger de Karpov s'appelait Viktor Kortchnoi, celui-là même qui avait laissé à Karpov en 1975 le flambeau soviétique pour s'attaquer à l'épouvantail américain. Mais les temps ont changé. En 1976 à l'occasion du Tournoi IBM d'Amsterdam, Kortchnoi, en disgrâce avec sa fédération, demanda l'asile politique aux Pays-Bas. Kortchnoi passait à l'Ouest! Longtemps deuxième en Union Soviétique, le voici premier des "antisoviétiques". Et il devint du coup la "bête noire" de l'URSS, plus "haïssable" encore que Fischer car venant du sérail. "Traître", "rené-

rent vaines malgré une volonté farouche. Jugez plutôt: finale des Candidats en 1965; demi-finale en 1968; rata les quarts de finales dans un départage avec Petrossian et Portisch en 1976; quart-de-finaliste en 1979; rata les quarts de finales d'un demi-point en 1982; rata les demi-finales dans un départage avec Timman en 1985! Il lui manqua un demi-point à l'Interzonal de Subotica cet été pour se qualifier pour le Tournoi des Candidats 1988!

En 1963, le "tombeur" de Botvinnik s'appelle Tigran Petrossian. Parlant des raisons de sa défaite, Botvinnik devait dire qu'il n'avait pas su, pour une fois, s'adapter au jeu peu ordinaire de son adversaire. Et c'est vrai que le style de Petrossian fit couler beaucoup d'encre. Se cantonnant dans un système ultra-défensif, il attendait sagement que son adversaire vint s'y frotter pour décocher un coup de patte meurtrier. D'où son surnom de "Tigre". Tout Grand-Maître avisé s'empres-sait généralement de proposer la nullité contre "Tigran l'inflexible". Une nullité dont par ailleurs l'Arménien se contentait bien souvent. D'où cette légende tenace de "Monsieur Nulle". Il est vrai, et particulièrement en finale du championnat du monde, qu'une suite soporifique de parties nulles poussa souvent son adversaire à la faute dans une partie suivante. Cette "page Petrossian" de

(1) Pour fixer les idées, les deux joueurs qui luttent cette année pour le titre de champion de France ont respectivement un classement de 2390 et 2330 points Elo.

LES CHAMPIONNATS DU MONDE

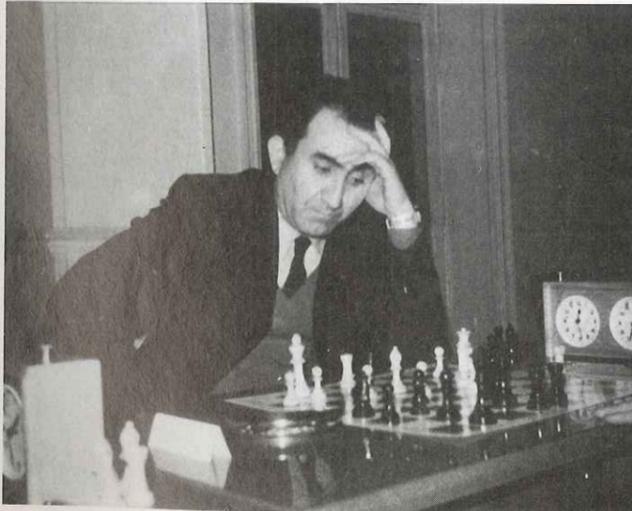
N°	Ch	DATE	VAINQUEUR	NAT	AGE	ADVERSAIRE	NAT	AGE	PARTIES	+	-	=	SCORE
1		1886	STEINITZ	AUT	50	ZUKERTORT	ALL	44	20	10	5	5	12 1/2 - 7 1/2
2		1889	STEINITZ	AUT	53	TSCHIGORINE	Russie	39	17	10	6	1	10 1/2 - 6 1/2
3		1891	STEINITZ	AUT	54	GUNSBURG	H	36	19	6	4	9	10 1/2 - 8 1/2
4		1892	STEINITZ	AUT	56	TSCHIGORINE	Russie	42	23	10	8	5	12 1/2 - 10 1/2
5		1894	LASKER	ALL	26	STEINITZ	AUT	58	19	10	5	4	12 - 7
6		1897	LASKER	ALL	28	STEINITZ	AUT	60	17	10	2	4	12 1/2 - 4 1/2
7		1907	LASKER	ALL	39	MARSHALL	USA	30	15	8	0	7	11 1/2 - 3 1/2
8		1908	LASKER	ALL	40	TARRASCH	ALL	46	16	8	3	5	10 1/2 - 5 1/2
9		1909	LASKER	ALL	41	JANOWSKI	FRA	41	10	7	1	2	8 - 2
10		1910	LASKER	ALL	42	SCHLECHTER	AUT	36	10	1	1	8	5 - 5
11		1910	LASKER	ALL	42	JANOWSKI	FRA	42	11	8	0	3	9 1/2 - 1 1/2
12		1921	CAPABLANCA	CUB	33	LASKER	ALL	53	14	4	0	10	9 - 5
13		1927	ALEKHINE	FRA	35	CAPABLANCA	CUB	39	34	6	3	25	18 1/2 - 15 1/2
14		1929	ALEKHINE	FRA	37	BOGOLIOBOV	ALL	40	25	11	5	9	15 1/2 - 9 1/2
15		1934	ALEKHINE	FRA	42	BOGOLIOBOV	ALL	45	26	8	3	15	15 1/2 - 10 1/2
16		1935	EUWE	PB	34	ALEKHINE	FRA	43	30	9	8	13	15 1/2 - 14 1/2
17		1937	ALEKHINE	FRA	45	EUWE	PB	36	25	10	4	11	15 1/2 - 9 1/2
18		1948	BOTVINNIK	URSS	37	SMYSLOV	URSS	27	5	1	0	4	3 - 2
						KERES	URSS	32	5	4	1	0	4 - 1
						RESHEVSKY	USA	37	5	3	1	1	3 1/2 - 1 1/2
						EUWE	PB	47	5	2	0	3	3 1/2 - 1 1/2
19		1951	BOTVINNIK	URSS	40	BRONSTEIN	URSS	27	24	5	5	14	12 - 12
20		1954	BOTVINNIK	URSS	43	SMYSLOV	URSS	33	24	7	7	10	12 - 12
21		1957	SMYSLOV	URSS	36	BOTVINNIK	URSS	46	22	6	3	13	12 1/2 - 9 1/2
22		1958	BOTVINNIK	URSS	47	SMYSLOV	URSS	37	23	7	5	11	12 1/2 - 10 1/2
23		1960	TAL	URSS	23	BOTVINNIK	URSS	49	21	6	2	13	12 1/2 - 8 1/2
24		1961	BOTVINNIK	URSS	50	TAL	URSS	24	21	10	5	6	13 - 8
25		1963	PETROSSIAN	URSS	34	BOTVINNIK	URSS	52	22	5	2	15	12 1/2 - 9 1/2
26		1966	PETROSSIAN	URSS	37	SPASSKY	URSS	29	24	4	3	17	12 1/2 - 11 1/2
27		1969	SPASSKY	URSS	32	PETROSSIAN	URSS	40	23	6	4	13	12 1/2 - 10 1/2
28		1972	FISCHER	USA	29	SPASSKY	URSS	35	21	7	3	11	12 1/2 - 8 1/2
		1975	KARPOV	URSS	24	FISCHER	USA	32	-	-	-	-	par forfait
29		1978	KARPOV	URSS	27	KORTCHNOI	apatride	47	32	6	5	21	16 1/2 - 15 1/2
30		1981	KARPOV	URSS	30	KORTCHNOI	CH	50	18	6	2	10	11 - 7
*31		1984	KARPOV	URSS	33	KASPAROV	URSS	21	48	5	3	40	25 - 23
32		1985	KASPAROV	URSS	22	KARPOV	URSS	34	24	5	3	16	13 - 11
33		1986	KASPAROV	URSS	23	KARPOV	URSS	35	24	5	4	15	12 1/2 - 11 1/2
34		1987	?	URSS	?	?	URSS	?	?	?	?	?	?

* match interrompu puis annulé.

l'URSS allait subir l'humiliation. Match de légende, match mythique, jamais deux êtres et un échiquier n'avaient suscité autant de passions. Jamais deux joueurs n'eurent à supporter une telle pression. USA contre URSS, l'administration Nixon contre le règne Brejnev... L'enjeu prit des proportions gigantesques. Un journaliste écrivit que le peuple soviétique regardait Spassky "comme un dieu, le seul rempart contre l'Amérique". Si le match en lui-même eut des relents de tragédie, son organisation fut digne des comédies les plus cocasses. C'est que le mauvais caractère de Fischer était au moins égal à son talent de joueur. La palette de ses exigences était d'une rare diversité: du bien-fondé de quelques-unes (conditions de jeu, aspect financier), on passait au farfrelu de quelques-

autres (remplacement de l'échiquier de marbre par un échiquier de bois pour, finalement, ordonner que l'on remette l'échiquier de marbre avant de jouer sur un échiquier de bois!). La liste est longue de ses revendications et de ses caprices. Nous relatons plus loin ("Le Bruit et la rumeur") des anecdotes incroyables de ce match décidément pas comme les autres. Mais le génie échiquéen de Fischer triompha et força l'admiration du monde entier. Mais déjà, en URSS, la relève se préparait. L'après-Spassky se profilait en la personne d'une frêle silhouette de l'Oural: Anatoli Karpov. Découvert (et choyé) par Botvinnik, le jeune Karpov "éclata" littéralement en 1969 en remportant le championnat du monde junior. Il fit sensation en gagnant en 1971 le Mémorial Alekhine et le fort tournoi

Tigran Petrossian au jeu si original qu'il s'est vu comparé à la fois au boa... et au tigre!



Roland Lecomte

du renoncement du "King". Une partie de bras-de-fer s'engagea qui déboucha sur un ultimatum: si le 1^{er} avril 1975 Fischer ne s'était pas manifesté, il serait déchu de son titre. Les 5 millions de dollars (!) offerts par le président Philippin Ferdinand Marcos n'y firent rien, Fischer resta muet. En conséquence, le 24 avril 1975, Max Euwe, président de la FIDE, proclama Anatoli Karpov champion du monde d'Echecs. Injustement, on reprochera longtemps à Anatoli Karpov d'avoir obtenu son titre sur le tapis vert. Fort heureusement, les prestations du champion du monde dans les divers tournois auxquels il participa, firent taire un à un les sceptiques: Karpov fut bel et bien à partir de 1975 le plus fort joueur du monde. Il totalise à ce jour plus de soixante-dix victoires de tournois! Karpov, le boulimique d'Echecs.

gat", le transfuge eut droit à tous les qualificatifs dans la presse moscovite. Ce fut donc un homme seul contre un pays entier qui se présenta face à Karpov en 1978. L'affront national fut d'autant plus grand que le dissident, pour arriver en finale, s'offrit une somptueuse brochette soviétique: Petrossian, Polugaïevsky et Spassky. Dans un climat de haine farouche, le combat de Baguio-City resta indécis jusqu'au bout: ce n'est qu'en gagnant la 32^e partie que Karpov conserva son titre. L'URSS venait d'échapper de justesse à une deuxième catastrophe nationale. En 1981, par une ironie féroce du



Anatoli Karpov (à gauche) face à Kortschnoi, Viktor le Terrible.

destin, Karpov retrouvait Kortschnoi en finale. L'opposition viscérale ne fit qu'empirer; les deux seules nouveautés étaient que Kortschnoi était désormais citoyen helvétique et boycotté par tous les joueurs soviétiques qui se retirèrent systématiquement des tournois auxquels le dissident participait. Mais cette fois-ci la sentence du championnat du monde fut plus nette: Karpov était inaccessible.

Etonnant Kortschnoi! Figure bouillonnante et attachante des Echecs, "Viktor le terrible", s'il reste le finaliste par deux fois malheureux de Karpov, a établi un record: il a disputé à ce jour huit cycles de qualifications en championnat du monde dont trois finales des Candidats et deux finales suprêmes. Brillant vainqueur cet été de l'Interzonal de Zagreb, il entamera en février prochain lors du Tournoi des Candidats son 9^e cycle en vingt-sept ans! Quelle carrière!

Enfin Kasparov vint... Le météore des Echecs, le joueur à l'ascension la plus fulgurante. Kasparov aux Echecs-Champagne. Tout le sépare de son prestigieux rival Karpov: origines "marquées" (il est né en Azerbaïdjan d'un père juif et d'une mère arménienne), style de vie, "look", et jusque dans sa conception des Echecs. Karpov-Kasparov: le rouleau-compresseur contre le feu d'artifice.

Né le 13 avril 1963, Garik Weinstein s'inscrivit au Cercle d'Echecs du Palais des Pionniers de Bakou en 1970; en 1973 il entra à l'Ecole Bot-

vinnik; en 1975, il participa au championnat d'URSS junior... et remporta le titre en 1977 sous le nom de Garri Kasparov.

En 1978, le jeune Maître International se signala aux "grands" en remportant le tournoi de Banja Luka. Deux ans plus tard il fut sacré champion du monde junior, devint champion d'URSS en 1981 et se lança en 1982 à l'assaut du titre mondial! Son premier essai fut un coup de (grand) maître: il termina premier de l'Interzonal de Moscou, effaça tour à tour Beliavski, Kortschnoi et Smyslov en phases finales et s'attaqua à Karpov en septembre 1984. Il avait 20 ans et demi! Et une fois de plus 64 cases noires et blanches allaient devenir un échiquier de passion.

Mais Karpov fit exploser son jeune challenger; 5-0 au bout de deux mois de lutte. Il ne lui manquait qu'un point pour gagner. Et puis tout bascula. Kasparov réalisa un extraordinaire "come-back": il revint à 5-3. Karpov était K.-O., à l'agonie, incapable de réagir. L'artiste Kasparov était sur orbite; "l'Ogre de Bakou" risquait d'atteindre le premier les six victoires requises. Contrairement à toute morale, le Lièvre rattrapait la Tortue! Mais Stop! On arrête tout! Florencio Campomanès, le président de la FIDE, en accord avec la Fédération soviétique, suspendit puis annula le match. Motif invoqué: Anatoli Karpov n'était plus en état de continuer. La planète "Echecs" gronda; ce fantastique duel (cinq mois de lutte!) accouchait d'une bouffonnerie. L'essentiel fut préservé: Karpov, le chouchou du Kremlin, resta champion du monde.

Moins d'un an plus tard on remit les "pendules" à l'heure, et ce dans tous les sens du terme. Garri Kasparov

LE BRUIT ET LA RUMEUR

Les récents championnats du monde ont moins été marqués par le jeu lui-même que par la personnalité des joueurs et par la symbolique inhérente qu'ils drainaient souvent bien malgré eux. Fischer "l'homme libre" contre Spassky "le Rouge", Karpov "l'enfant socialiste" contre Kortschnoi "le renégat dissident", Karpov "l'apparatchik brejnevien"... toutes ces formules ont été employées dans la presse!

Ainsi, les comportements et autres déclarations spectaculaires des joueurs (ou de leur entourage) ont régulièrement donné lieu, depuis l'épisode Fischer-Spassky de 1972, à des "affaires" dont les médias se sont plus fait l'écho que de la compétition elle-même!

En 1978, entre Karpov et Kortschnoi, c'est d'abord "l'affaire des yaourts": Kortschnoi (dissident néo-helvétique) voyait dans les couleurs des yaourts consommés par son adversaire, des messages codés par les analystes soviétiques. Puis c'est "l'affaire Zoukhar", un éminent parapsychologue soviétique par qui Kortschnoi se dit hypnotisé (il aura d'ailleurs recours à la contre-influence bénéfique de yogis originaires des Etats-Unis).

En 1981, toujours entre les deux mêmes, c'est "l'affaire Igor Kortschnoi", le fils de Kortschnoi interné, selon ses dires, dans un goulag. En 1985, c'est "l'affaire Campomanès". Le président philippin de la FIDE interrompt et annule le match pour sauver Anatoli Karpov à l'agonie. Garri Kasparov est renvoyé à ses chères études.

En 1986, c'est la (petite) "affaire Vladimirov", un secondant de Kasparov licencié pour "haute trahison", soupçonné qu'il était d'avoir livré secrètement des analyses de son "patron" à l'état-major de Karpov.

Mais on doit bien convenir que dans ce domaine des "affaires", la palme revient à ce match de 1972 entre Fischer et Spassky. L'épisode des 236 télégrammes échangés entre Fischer et la FIDE pour l'organisation du match est à reléguer au rang des anecdotes en comparaison de ce qui va suivre. La délégation soviétique, en plein match, accuse officiellement Fischer d'employer des techniques électroniques et des substances chimiques pour influencer Spassky! (En clair, le KGB accuse la CIA de truffer le match.) Un examen minutieux de la salle, et plus spécialement de l'éclairage et des fauteuils des deux joueurs (dont la disposition avait été imposée par Fischer) fut effectué par des experts islandais. Chaque siège fut passé aux rayons X sous dix-huit incidences différentes (!) et le système d'éclairage démonté pièce à pièce. Le résultat de l'investigation fut... deux mouches mortes dans le lustre. On échappa de peu à l'autopsie des deux insectes! Paradoxalement, de tels événements jouent un rôle effectif dans la promotion du jeu! En ce sens, les frasques d'un Fischer ont plus fait pour les Echecs que ses plus géniales parties! Faut-il vraiment regretter les "affaires"?

devint le 13^e champion du monde. Curieusement, ce changement de couronne ne créa pas de remous particulier au sein de la puissante fédération soviétique. L'ère Gorbatchev avait commencé!

Le match-revanche de 1986 disputé à Londres puis à Leningrad fut fertile en rebondissements... échiquiens. Mené de 3 points à la 16^e partie, Karpov démontra ses grandes

qualités psychologiques et sportives en alignant trois victoires consécutives. Mais ce réveil un peu tardif et un ultime sursaut de son rival firent qu'il échoua près du but.

1987, l'ère Kasparov s'ouvre véritablement avec comme premier challenger... Anatoli Karpov! Voici les deux "monstres" face à face, titre en jeu encore une fois. Rendez-vous à Séville... et page 28.

Séville 1987. Karpov et Kasparov se retrouvent encore une fois.

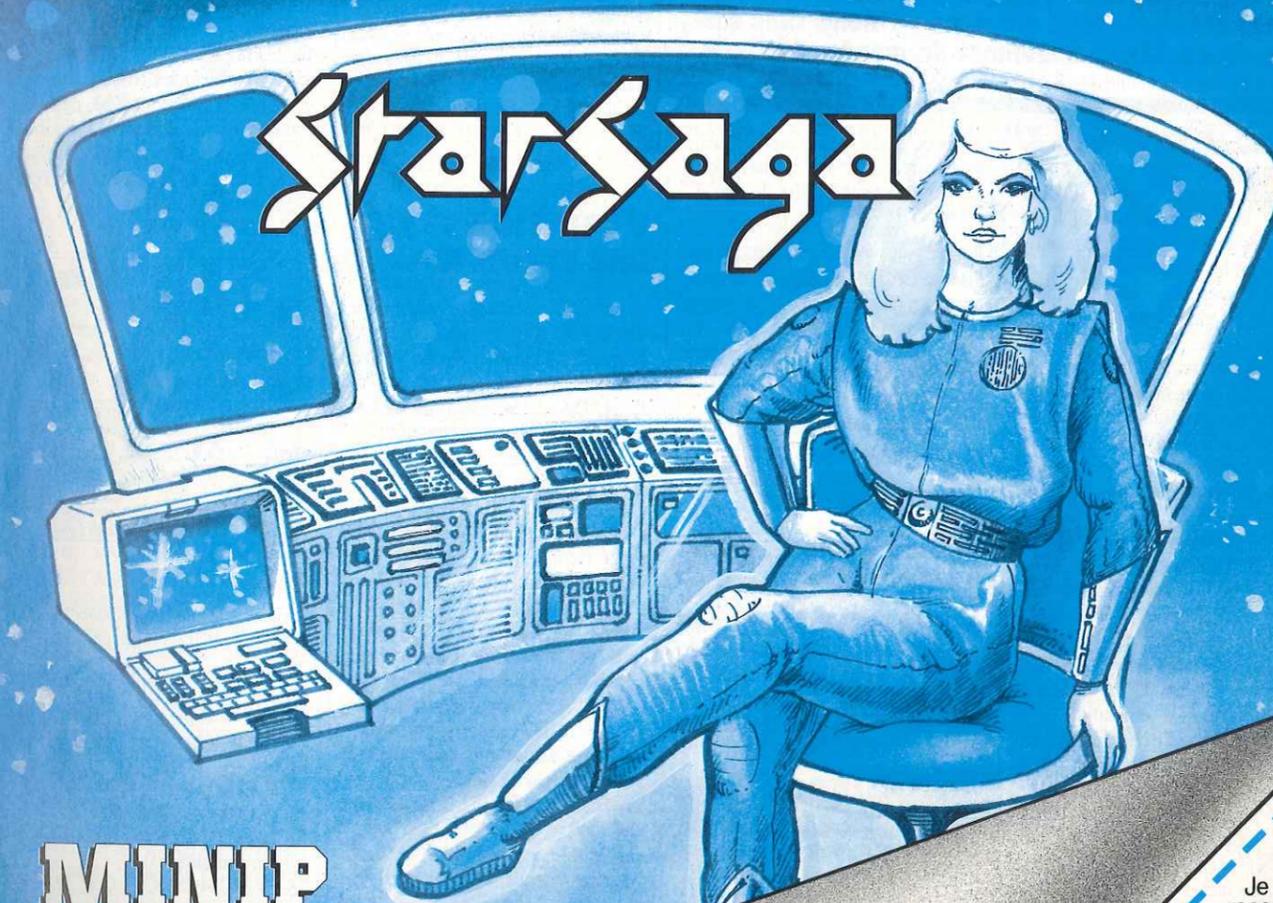


36.15

MINIPI

présente

LE 1^{er} JEU DE DIPLOMATIE SUR MINITEL



MINIPI

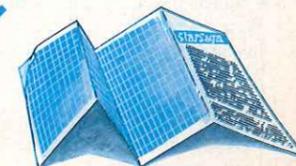
C'est aussi

- Le caïd
- Le dernier mot
- Le yams
- Quizz ou double, Plein d'autres jeux et la messagerie

MINIPLAY S.A.
126 Boulevard Blanqui 75013 Paris
tél:(1) 43.36.84.84

Je désire recevoir gracieusement votre poster

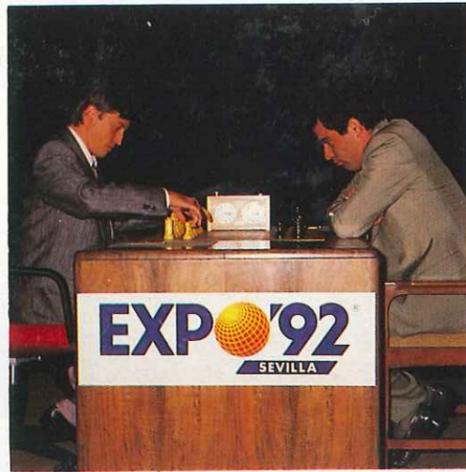
Star Saga



NOM _____
ADRESSE _____

TÉL _____

LE MATCH DES DEUX "K"



Catherine Jaeg

Garri Kasparov, tenant du titre, contre Anatoli Karpov, challenger. Telle est donc l'affiche sans surprise de ce 33^e championnat du monde d'échecs.

Après les péripéties de la précédente édition qui aura duré en tout vingt-cinq mois, entre un premier affrontement interminable et annulé, un second et, enfin, un match revanche, tout semble rentrer dans l'ordre. Cette finale est bien l'aboutissement du cycle 87, entamé par les tournois zonaux de 84.

Les deux K se retrouvent encore une fois alors que vont commencer les matchs des candidats qualificatifs pour le championnat du monde 90 qui devrait, selon toute vraisemblance, connaître une finale... Kasparov-Karpov!

Mais ne boudons pas notre plaisir! Garri et Anatoli sont indiscutablement de très grands champions. Le début de ce nouveau match en témoigne encore une fois. Les malheureux Grands-Maîtres chargés d'analyser "à chaud" les parties à Séville en perdent leur latin. Manifestement, il faudra attendre des semaines, voire des mois, pour disposer d'analyses exactes et vraiment exhaustives. En attendant, Nicolas Giffard vous propose ici ses commentaires des premières parties. Avant de placer les pièces sur l'échiquier, il convient de dresser un rapide tableau des conditions du match.

- le lieu: le Théâtre Lope de Vega à Séville en Espagne

- la règle du jeu: sera déclaré champion du monde, le premier vainqueur de 6 parties, dans la limite de 24 parties, ou à défaut celui qui, au

terme de ces 24 parties, aura le meilleur score. En cas d'égalité, Garri Kasparov, tenant du titre, le conserverait.

Pour chaque partie, chaque joueur dispose de 2h30 pour jouer les quarante premiers coups. Si la partie n'est pas terminée au bout de 5 heures, elle est ajournée et reprise le lendemain à la cadence de seize coups à l'heure.

Les parties se déroulent les lundi, mercredi et vendredi. Chaque joueur pourra, au cours du match, prendre trois "time-out" (repport d'une partie).

- les hommes: Karpov repart à l'assaut de son titre tout revigoré par son récent (re)mariage. Lors de la conférence de presse de la cérémonie d'ouverture du match, il fit remarquer qu'il s'était marié pour la première fois en 1981, juste avant son match victorieux de Merano contre Viktor Kortchnof. La recette est-elle infallible?

Kasparov arrive encore une fois auréolé de tumulte. Aujourd'hui, celui provoqué par la sortie en Occident de son livre *Et le Fou devint Roi (1)* où il règle ses comptes avec "l'Ancien Régime", celui de Brejnev et de Karpov!

En deux mots, il est le plus fort, et pour conquérir et conserver le titre mondial, il n'a eu à vaincre que la bureaucratie soviétique et les magouilles du président de la FIDE, Campomanès! Un tel mépris affiché de son adversaire, même s'il n'est pas réel, n'a jamais donné de très bons résultats...

Côté équipe de "secondants", on retrouve les fidèles Zaitsev, Oubi-

lava, Podgaets et Lerner pour Karpov, Nikitine, Dorfman, Dolmatov et un petit nouveau Azmaïparachvili pour Kasparov.

D'après les premières parties du match, il semblerait que les premiers ont mieux travaillé que les seconds. Voyons ça!

VARIATIONS SUR UNE COLONNE

Blancs: A. Kasparov;
Noirs: G. Kasparov.
Défense Grünfeld.

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. g3, c6 (une variante "béton", le public préfère les péripéties de la "Benoni" commençant par 3. ...c5; 4. d5, etc.)

4. Cf3, Fg7; 5. Fg2, d5; 6. cxd5, cxd5; 7. Cc3, 0-0; 8. Ce5, e6 (cette façon de se barricader a toujours eu les faveurs de la théorie et de... Kasparov)

9. 0-0, Cfd7; 10. f4, Ce6 (la treizième partie de leur précédent match avait vu Kasparov préférer 10. ...f6, et, trente coups plus tard, passer près de la victoire, Karpov trouvant une astuce miraculeuse pour s'en sortir par la nullité)

11. Fe3, Cb6; 12. Ff2, Fd7; 13. e4, Ce7 (après 13. ...dxe4; 14. Cxe4, le Cavalier viserait les cases sensibles c5 et d6)

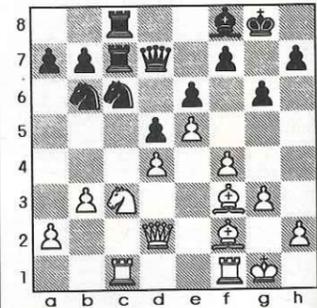
14. Cxd7, Dxd7; 15. e5 (il n'y a pas mieux que de miser sur l'avantage d'espace. La paire de Fous blancs, quant à elle, ne constituera pas un réel "bonus" dans cette position bloquée)

15. ...Tfc8; 16. Tac1 (entamant les variations sur la colonne. Une idée radicalement différente, plus ambitieuse, aurait été de pousser g4 pour préparer f5. La partie aurait alors donné le spectacle d'une course de vitesse entre l'offensive noire sur l'aile-Dame par la

colonne c et une attaque blanche à l'aile-Roi. Karpov, fidèle à son style, préfère d'abord contenir les velléités adverses)

16. ...Ff8; 17. Ff3, Tc7; 18. b3 (pour empêcher les Noirs, après un départ de la Dame blanche, de faire pression sur la colonne c par Cb6, a4. Le coup de Karpov affaiblit toutefois la case a3, ce que son adversaire saura utiliser)

18. ...Tac8; 19. Dd2, Ce6



20. Db2 (évitant 20. Cb5? à cause de 20. ...Cxe5! et les Noirs gagnent un pion)

20. ...a6; 21. Fe2, De7; 22. Cb1 (sinon éviter 22. ...Da3 et une pression noire trop forte sur la colonne) 22. ...Cb4; 23. Cc3 (il fallait se préoccuper de 23. ...Tc2 23. ...Cc6; 24. Cb1, Cb4; 25. Tc5, Cd7; 26. Txc7, Txc7; 27. Cc3, Ce6 (visant toujours a3)

28. Cb1, Cb4; 29. Cc3, Cc6; 30. Cb1 et Nulle sur proposition de Karpov. Karpov 0,5 - Kasparov 0,5

KASPAROV CRAQUE

Blancs: G. Kasparov;
Noirs: A. Kasparov.
Ouverture Anglaise.

1. c4 (grosse surprise. Kasparov a toujours préféré occuper le centre par 1. d4 ou 1. e4)

1. ...Cf6; 2. Cc3, e5; 3. Cf3, Cc6; 4. g3, Fb4 (entrant, pour les spécialistes, dans

une "Attaque Rossolino", avec couleurs inversées et un temps de moins!)

5. Fg2, 0-0; 6. 0-0, e4; 7. Cg5 (plus ambitieux et plus complexe que le parcours Ce1-Cc2-Cc3-Cd5)

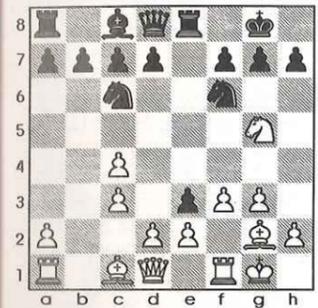
7. ...Fxc3 (forcé pour ne pas perdre le pion central)

8. bxc3 (de nouveau un choix agressif par rapport à 8. dxc3. Les Blancs veulent s'assurer une majorité de pions au centre)

8. ...Te8; 9. f3 (le summum est atteint dans la lutte pour le centre)

9. ...e3!?

(nouauté théorique. Connu était



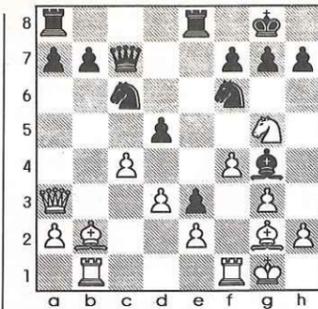
l'échange 9. ...exf3 comme le pratiqua plusieurs fois l'ex-champion du monde Vassili Smyslov. La poussée de Karpov, sans doute mûrement préparée, va tellement perturber Kasparov que celui-ci dépensera la bagatelle d'une heure et vingt minutes avant de se décider à refuser ce gambit.

En effet, après 9. ...e3; 10. fxe3, les Blancs souffrent d'une structure de pions trop détériorée et de simples répliques comme 10. ...d6 ou 10. ...b6 les laisseraient dans l'impossibilité de trouver un plan qui mette en valeur la masse de leurs pions centraux. Le coup choisi par Kasparov semble meilleur et n'est en tout cas, pas responsable de sa défaite. A considérer également eut été 10.d4)

10. d3, d5; 11. Db3 (après 11. cxd5, Cxd5, le Cavalier sur g5 et le pion sur c3 seraient simultanément visés)

11. ...Ca5; 12. Da3, c6; 13. cxd5, cxd5; 14. f4, Cc6; 15. Tb1, Dc7; 16. Fb2 (le début d'un plan trop optimiste)

16. ...Fg4; 17. c4? (la véritable cause de tous les soucis, ce coup n'inaugure pas une attaque assez puissante pour permettre de laisser des pions en pâture. Le simple 17. Cf3, préparant un ultérieur c3-c4, était préférable et assurait aux Blancs l'avantage lié à la possession de la paire de Fous et aussi à la fragilité du pion avancé e3)



17. ... dxc4! (Karpov aime les solutions simples aux problèmes compliqués)

18. Fxf6, gxf6; 19. Ce4, Rg7; 20. dxc4

(20. Dc3 offrait de meilleures chances, par exemple 20. ...De7?, 21. Txb7!, Dxb7; 22. Dxf6+, Rf8; 23. Cd6!, Dc7; 24. Fxc6! D'autre part, après 20. Dc3, Dd8, les Blancs jouent 21. Dxc4! et menacent d'avoir une attaque sur f7 si les Noirs laissent prendre b7. Ceux-ci se seraient alors contentés d'un léger avantage. Après le coup du texte, la construction blanche se révèle trop fragile)

20. ...Tad8!; 21. Tb3 (car 21. Dxe3? aurait subi la sanction d'un clouage: 21. ...Ff5! et la menace 22. ...De7 permet aux Noirs de gagner une pièce)

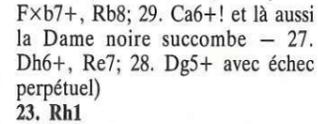
21. ...Cd4; 22. Txe3, Dxe4! (de nouveau très simple et très fort. La fourchette naïve 22. ...Cc2 aurait permis à Kasparov de sauver le demi-pion: 23. Dc3!, Cxe3; 24. Dxf6+, Rf8; 25. Dh6+, Re7; 26. Dg5+, Rf8 - ni 26. ...f6?; 27. Dg7+! gagnant la Dame, ni 26. ...Rd7?; 27. Cc5+!, Rc8; 28. Fxb7+, Rb8; 29. Ca6+! et là aussi la Dame noire succombe - 27. Dh6+, Re7; 28. Dg5+ avec échec perpétuel)

23. Rh1 (une perte de temps guère agréable à jouer, mais Karpov menaçait 23. ...Cc2; 24. Tc3, Dd4 avec échec! Un coup de Dame comme 23. Dxa7 semble toutefois poser plus de problèmes aux Noirs)

23. ...Cf5! (car 23. ...Cc2; 24. Tc3, Dxe4 se heurterait à 25. Fxe4, Cxa3; 26. Fd3! et des chances de sauvetage pour les Blancs en finale)

24. Td3 (la plus âpre résistance)

24. ...Fxe2; 25. Txd8, Txd8; 26. Te1



24. ...Fxe2; 25. Txd8, Txd8; 26. Te1

(une position historique. Le trait est à Karpov (c'est aux Noirs de jouer) et pourtant, durant quatre longues minutes, c'est la pendule de Kasparov qui va tourner! Le champion du monde, absorbé dans la recherche d'une solution aux nombreux problèmes du camp blanc, oublie carrément d'appuyer sur le bouton de son cadran après avoir joué 26. Te1. Le mal eût été bénin avec un capital-temps conséquent, mais il ne restait plus à ce niveau que cinq minutes à Kasparov en tout et pour tout! On enleva ces fameuses quatre minutes (durant lesquelles, c'est de bonne guerre, Karpov ne broncha pas), et il ne resta plus au champion du monde qu'une minute

13. a4, a5 (il n'y a pas de raison de concéder de l'espace)

14. Db3, Fd7; 15. Tfe1 (15. Cxd7, Cxd7; 16. Dxb7 serait stupide, ne serait-ce qu'à cause de 16. ...Tb8 et 17. ...Txb2),

15. ...Fc6 (fidèle à sa politique consistant à "tenir" avec les Noirs, Kasparov se barricade)

16. Cb5, Cbc8; 17. e3, Cd6; 18. Cxd6, Dxd6; 19. Fe1, Tfb8; 20. Ff1, f6; 21. Cf3 (les experts présents à Séville préféraient 21. Cd3. Je ne partage pas cet avis)

21. ...Dd7; 22. Dc2, Cf5; 23. Fd2, Cd6; 24. b3, Te8

21. ...Dd7; 22. Dc2, Cf5; 23. Fd2, Cd6; 24. b3, Te8

21. ...Dd7; 22. Dc2, Cf5; 23. Fd2, Cd6; 24. b3, Te8

pour jouer les quatorze coups avant le contrôle du quarantième coup! L'enfer)

26. ...Te8; 27. Da5 (visant le Cavalier noir)

27. ...b5; 28. Cd2, Dd3 (les noirs dominent totalement le centre tout en se rapprochant peu à peu du Roi adverse)

29. Cb3 (perdant, comme les autres coups)

29. ...Ff3! 30. Fxf3 (30. Txe8?, Df1 mat!)

30. ...Dxf3+; 31. Rg1, Txe1+; 32. Dxe1, Ce3!

33. Abandon (donner la Dame en prenant le Cavalier est obligatoire pour éviter le mat, car 33. Df2 amène 33. ...Dd1+; 34. De1, Dxe1 mat).

Karpov 1,5 - Kasparov 0,5

(l'initiative a changé de camp, mais les barricades sont trop solides)

25. Dd1, h6; 26. Fe1, g5; 27. Ta2, De8; 28. Tac2 (une idée optimiste consistait à pousser 28. g4 puis à préparer h2-h4)

28. ...Ff8; 29. Fd3, g4

CONCOURS : LE SPRINT FINAL

Vous voici en effet en vue de la ligne d'arrivée du marathon 87. Allez, encore un petit effort, ce sera le dernier de l'année!

RESULTATS CONCOURS J&S N°46

1. Cellules grises

Bien sûr, il fallait d'abord trouver les chemins reliant A à B et C. Ça n'était tout de même pas difficile! (voir solution dans Post-scriptum, page 120). Il fallait ensuite déchiffrer les messages qu'ils cachaient. Le code se fondait manifestement sur les cellules traversées. Elles étaient de trois types : blanche (B), à noyau rouge (R), à noyau noir (N).

Ainsi, le chemin de A vers B donnait : R R B B R N B B... Comment représenter les 26 lettres de l'alphabet par seulement 3 signes différents? Bien sûr, en le groupant par 3, ce qui donne 27 combinaisons différentes, qui pouvaient représenter les 26 lettres et l'espace. Vous pouviez alors remarquer (mais si!) que les groupes BRN et BBB revenaient très souvent. Ils devaient donc représenter l'espace et le E. L'alphabet était ainsi codé:

espace = BBB
A = BBR
B = BBN
C = BRB
D = BRR
E = BRN
...
Y = NNR
Z = NNN

De A vers B, vous pouviez ainsi lire une citation d'Ernest Renan: LE PLUS SIMPLE ECOLIER SAIT MAINTENANT DES VERITES POUR LESQUELLES ARCHIMEDE EUT SACRIFIE SA VIE. Et de A vers C: QUE J'AIME A FAIRE CONNAITRE CE NOMBRE UTILE AUX SAGES IMMORTEL ARCHIMEDE ARTISTE INGENIEUX QUI DE TON JUGEMENT PEUT PRISER LA VALEUR POUR MOI TON PROBLEME EUT DE PAREILS AVANTAGES.

Qui ne sait que ce quatrain représente la suite des chiffres du nombre π , représentés par le nombre de lettres de chaque mot: 3, 141592653589793238462643383279. Notre nombre mystérieux n'était donc autre que le célèbre π .

2. Divisibilité

Comme tout bon cryptarithme, il fallait, pour résoudre celui-ci, autant de transpiration que d'inspiration. Sa solution: DIX = 162

3. Géographie

Alors là, les petits matheux, vous avez souffert! Tout de même... Ce n'était pourtant pas sorcier. Il fallait trouver: TROYES-FOIX-DIE-SETE = SAINT QUENTIN (3x17 = 51)

4. Immatriculation

Et, là, vous avez trouvé! C'était pourtant plus difficile, non? Une telle suite de nombre se termine toujours soit par un nombre auto-générateur (ex : 153 qui donne 153),

soit par une suite cyclique (ex : 217-352-160-217-352...). Le seul nombre initial qui conduit à un ensemble de 14 nombres différents est constitué des chiffres 1, 7, 7 et bien sûr éventuellement 0. La suite sera 687, 1071-345-216-225-141-66-432-99-1458-702-351-153-153...

La 5^e voiture porte le numéro 216. En revanche, celui de la première peut être 177, 717, 771 ou 1077.

5. Super-défi

Quel est le plus grand mot qui, lu à l'envers, en donne un autre? Il y avait une solution facile à trouver en 8 lettres (encore fallait-il être sûr qu'aucun mot de 9 lettres ou plus ne répondait à la question!).

La solution la plus évidente était REGAGNER/RENGAGER. Mais on pouvait aussi sentir des SENEVOLS (éthers) produits par des chimistes SLOVENES (de Slovénie), espérer que j'EGAYASSE une séance d'ESSAYAGE qui ne va donc pas SECRETER l'ennui pendant que tu RETERCES (un nouveau labour de la vigne).

6. Epreuve de départage

La moyenne des nombres proposés s'est établie à 309 371 356. Un milliard moins deux fois cette moyenne donnait le nombre dont il fallait se rapprocher le plus possible: 381 257 288. Et c'est Christophe Lebrun de Sainte-Adresse qui gagne notre prix spécial avec 381 927 683.

LES GAGNANTS

1^{er} (998): HUOT Suzanne, Ris-Orangis, gagne un *micro-ordinateur Spectrum 128 K+2* avec lecteur de disquettes, un joystick et un moniteur monochrome.

2^e (989): PERNAT Jeannine, Tours, gagne une *Encyclopédie Larousse* 3 volumes en couleurs.

3^e (984): GLOANNEC Frédéric, Pont-L'Abbé, gagne un *Dictionnaire Larousse* en 2 volumes.

4^e (983): LEBLANC Thierry, Ris-Orangis, gagne un *Dictionnaire de cinéma* et le *Livre de la photographie Larousse*.

5^e (980): DELBARRE Jean-Claude, Douai, gagne *Les sept livres* de la collection *Jeux & Stratégie* aux éditions du Rocher.

6^e (970): VUKOVICH Ivan, Le Chesnay, gagne un *jeu de go* (L'Impensé Radical).

7^e (969): DUCHATEAU Roger, Valenciennes, gagne une édition complète du jeu *L'Ultime Epreuve* (Jeux Actuels).

8^e (959): BEGUIN Paulette, Nice, gagne un jeu *Stratego* et un jeu *Spacego* (Jumbo).

9^e (957): LEGROS Alain, Champs-sur-Marne; 10^e (954): SCHMIDT Guillaume, Luzarches, gagnent un jeu *L'An Mil* (Jeux Actuels).

11^e (951): WURTH Jean-Marc, Kaysersberg; 12^e (950): LEBRUN Christophe, Sainte-Adresse, gagnent *dix livres* de la collection "Les Quêtes sans fin D&D" (éditions Solar).

13^e (950): BERTHELOT Jean-Pierre, Falaise, gagne un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker).

14^e (948): CANTON Ernest, Pau, gagne un jeu de *Jarnac* (Habourdin). 15^e (946): RAYMOND Alain, Saint-Genis-Laval; 16^e (945): DUBIEN Christophe, Saint-Etienne; 17^e (943): AUZOLAT Jean-Pierre, Nîmes; 18^e (941): GARNIER Bruno, Paris; 19^e (940): DECROUX Thierry, Livron; 20^e (940): DE SAINT-ETIENNE Alain, Orsay, gagnent un jeu *Risk* (Kenner Parker).

21^e (939): VOSSE Robert, Chelles, gagne un jeu *Fief* (International Team).

37^e (913): CULLET Michel, Buzançais, gagne un jeu *Fantômes* (Schmidt France).

38^e (912): DROCOURT Annie, Le Vaudreuil; 39^e (910): SEROL Chantal, Roanne, gagnent un *Othello de poche* (Dujardin).

40^e (908): PIAU Didier, Paris; 41^e (907): CANTON Eric, Paris; 42^e (906): BRENEZ Yves, Braine-l'Alleud (Belgique); 43^e (905): DE CIBEINS Olivier, Paris; 44^e (903): ZAOUI Danièle, Saint-Denis, gagnent deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* (Jumbo).

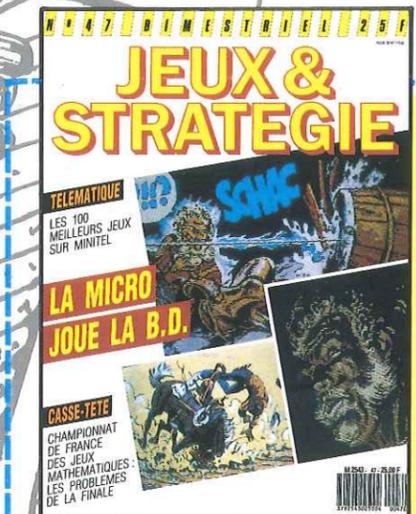
5^e (902): GAUTHIER Régine, Vimoutiers; 46^e (902): MICHEL Catherine, Tournon; 47^e (899): MICHEL Jean-Christophe, Oullins; 48^e (895): SIGLER Nicolas, Paris; 49^e (894): NICOLAS Alain, Savannes; 50^e (893): LAFOND Jean, Paris, gagnent "Un livre dont vous êtes le héros" (Folio Junior, éditions Gallimard).

Prix spécial: EBRUN Christophe, gagne un *raductrice de poche* français/anglais/français: Bilingue électronique Larousse.

21^e (939): VOSSE Robert, Chelles, gagne un jeu *Fief* (International Team).

Offrez un abonnement à

SCIENCE VIE JEUX & STRATEGIE



JOUEZ LES PÈRES NOËL MALINS, OFFREZ UN CADEAU ORIGINAL: UN AN DE LECTURE DU N° 1 DE LA PRESSE DES JEUX DE REFLEXION.

PRIX SPÉCIAL FÊTES

125 F seulement au lieu de 150 F*

6 NUMÉROS PAR AN *Prix de vente au numéro

OUI, je souhaite offrir un abonnement d'un an à JEUX & STRATÉGIE au prix SPÉCIAL FÊTES 125 F

à : Mme, Mlle, (bénéficiaire) _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____

• Je vous réglerai à la réception de votre facture à adresser à :
Nom, prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____

Signature :

IMPORTANT : LE BÉNÉFICIAIRE DE CET ABBONNEMENT SERA INFORMÉ DE VOTRE CADEAU DÈS RÉCEPTION DE CE BULLETIN.

ET SI VOUS PROFITIEZ DE CETTE OFFRE POUR VOUS ABBONNER ?
• Si vous offrez un abonnement et si vous souhaitez vous abonner en bénéficiant de ces conditions exceptionnelles, il vous suffit de cocher cette case
• Si vous n'offrez pas d'abonnement et si vous souhaitez vous abonner vous-même, il vous suffit d'inscrire une fois votre nom et votre adresse.

Offre valable jusqu'au 31 décembre 1987.

Envoyer à:
Concours Jeux & Stratégie n° 48
5, rue de La Baume
75415 PARIS CEDEX 08

MIXED GRILLE

p. 66 et 67

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

Ne pas
Affranchir



CORRESPONDANCE-REPOSE

**VALIDITÉ
PERMANENTE**

A utiliser seulement en France Métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer pour les envois ne dépassant pas 20 g

**EXCELSIOR PUBLICATIONS
AUTORISATION 54475
75385 PARIS CEDEX 08**

code se fondait manifestement sur les cellules traversées. Elles étaient de trois types : blanche (B), à noyau rouge (R), à noyau noir (N). Ainsi, le chemin de A vers B donnait : R R B B R N B B B... Comment représenter les 26 lettres de l'alphabet par seulement 3 signes différents? Bien sûr, en le groupant par 3, ce qui donne 27 combinaisons différentes, qui pouvaient représenter les 26 lettres et l'espace. Vous pouviez alors remarquer (mais si!) que les groupes BRN et BBB revenaient très souvent. Ils devaient donc représenter l'espace et le E. L'alphabet était ainsi codé :
espace = BBB
A = BBR
B = BBN
C = BRB
D = BRR
E = BRN
...
Y = NNR
Z = NNN

QUI DE TON JUGEMENT PEUT PRISE LA VALEUR POUR MOI TON PROBLEME EUT DE PAREILS AVANTAGES.
Qui ne sait que ce quatrain représente la suite des chiffres du nombre π , représentés par le nombre de lettres de chaque mot :
3, 141592653589793238462643383279
Notre nombre mystérieux n'était donc autre que le célèbre π .

2. Divisibilité
Comme tout bon cryptarithme, il fallait, pour résoudre celui-ci, autant de transpiration que d'inspiration. Sa solution : DIX = 162

3. Géographie
Alors là, les petits matheux, vous avez souffert! Tout de même... Ce n'était pourtant pas sorcier. Il fallait trouver :
TROYES-FOIX-DIE-SETE = SAINT QUENTIN
($3 \times 17 = 51$)

4. Immatriculation
Et, là, vous avez trouvé! C'était pourtant plus difficile, non? Une telle suite de nombre se termine toujours soit par un nombre auto-générateur (ex : 153 qui donne 153),

La solution la plus évidente était REGAGNER/RENGAGER. Mais on pouvait aussi sentir des SENEVOLS (éthers) produits par des chimistes SLOVENES (de Slovénie), espérer que j'EGAYASSE une séance d'ESSAYAGE qui ne va donc pas SECRETER l'ennui pendant que tu RETERCES (un nouveau labour de la vigne).

6. Epreuve de départage
La moyenne des nombres proposés s'est établie à 309 371 356. Un milliard moins deux fois cette moyenne donnait le nombre dont il fallait se rapprocher le plus possible : 381 257 288. Et c'est Christophe Lebrun de Sainte-Adresse qui gagne notre prix spécial avec 381 927 683.

LES GAGNANTS

1^{er} (998) : HUOT Suzanne, Ris-Orangis, gagne un *micro-ordinateur Spectrum 128 K+2* avec lecteur de disquettes, un joystick et un moniteur monochrome.
2^e (989) : PERNAT Jeannine, Tours, gagne une *Encyclopédie Larousse* 3 volumes en couleurs.

II

8^e (959) : BEGUIN Paulette, Nice, gagne un jeu *Stratego* et un jeu *Spacego* (Jumbo).
9^e (957) : LEGROS Alain, Champs-sur-Marne; 10^e (954) : SCHMIDT Guillaume, Luzarches, gagnent un jeu *L'An Mil* (Jeux Actuels).
11^e (951) : WURTH Jean-Marc, Kayserberg; 12^e (950) : LEBRUN Christophe, Sainte-Adresse, gagnent dix livres de la collection "Les Quêtes sans fin D&D" (éditions Solar).
13^e (950) : BERTHELOT Jean-Pierre, Falaise, gagne un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker).
14^e (948) : CANTON Ernest, Pau, gagne un jeu de *Jarnac* (Habourdin).
15^e (946) : RAYMOND Alain, Saint-Genis-Laval; 16^e (945) : DUBIEN Christophe, Saint-Etienne; 17^e (943) : AUZOLAT Jean-Pierre, Nîmes; 18^e (941) : GARNIER Bruno, Paris; 19^e (940) : DECROUX Thierry, Livron; 20^e (940) : DE SAINT ETIENNE Alain, Orsay, gagnent un jeu *Risk* (Kenner Parker).
21^e (939) : VOSSE Robert, Chelles, gagne un jeu *Fief* (International Team).

22^e (938) : RIDEAU François, Paris; 23^e (937) : FREMONT Olivier, Saint-Aubin-sur-Gaillon, gagnent un jeu *Le Gang des Traction-avant* (International Team).
24^e (936) : COTTALORDA Henri, Lunel; 25^e (935) : PLATON Annie, Chatellerault, gagnent un jeu *Claim* (Jumbo).
26^e (933) : ANCELLIN Jean-Pierre, Caen; 27^e (929) : BAUDESSON Bernard, Heillecourt, gagnent un jeu de rôle *L'Œil Noir* (Schmidt France).
28^e (928) : HUGUENIN Daniel, La Chaux-de-Fonds (Suisse); 29^e (926) : FROIDEVAUX Michel, Le Perreux-sur-Marne; 30^e (923) : SAINT PAUL Noël, Clermont-Ferrand; 31^e (921) : CHAPLAULT Patrick, Her-

bault; 32^e (920) : ROTUREAU Jacques, Cholet, gagnent un jeu de tarot et le livre *Le Tarot moderne* (Grimaud et Jeux & Stratégie-Editions du Rocher).
33^e (918) : MANTOVANI Anne, Montrejeau, gagne un jeu *Satanix* (Habourdin).
34^e (916) : RION Alain, Lille, gagne un jeu *Othello* (Dujardin).
35^e (915) : FAVRE Jean-Claude, Belond/Lausanne (Suisse), gagne un bon d'achat d'une valeur de 100 F L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris).
36^e (914) : FAVRE Pascal, Neauphle-Le-Château, gagne un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger).
37^e (913) : CULLET Michel, Buzançais, gagne un jeu *Fantômes* (Schmidt France).
38^e (912) : DROCOURT Annie, Le Vaudreuil; 39^e (910) : SEROL Chantal, Roanne, gagnent un *Othello de poche* (Dujardin).
40^e (908) : PIAU Didier, Paris; 41^e (907) : CANTON Eric, Paris; 42^e (906) : BRENEZ Yves, Braine-l'Alleud (Belgique); 43^e (905) : DE TIBBEINS Olivier, Paris; 44^e (903) : ZAOUI Danièle, Saint-Denis, gagnent deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* (Jumbo).
45^e (902) : GAUTHIER Régine, Limoutiers; 46^e (902) : MICHEL Catherine, Tournon; 47^e (899) : MICHEL Jean-Christophe, Oullins; 48^e (895) : SIGLER Nicolas, Paris; 49^e (894) : NICOLAS Alain, Avannes; 50^e (893) : LAFOND Jean, Paris, gagnent "Un livre dont vous êtes le héros" (Folio Junior, éditions Gallimard).

Prix spécial :
LEBRUN Christophe, gagne un *ductrice de poche* français/anglais/français : Bilingue électronique Larousse.

**LE MARATHON
J & S 87**

Le concours que vous trouverez dans ce numéro est indépendant. Pour y participer et pour savoir tout ce que vous allez gagner (si vous travaillez bien), lisez ci-dessous "Concours J&S n° 48".
Mais de plus, le fait de participer à ce concours vous permet de concourir pour le grand "Marathon Jeux & Stratégie 1987" doté de 200 autres prix.
A l'issue des cinq concours (J&S 44 à 48), tous les concurrents y ayant

participé vont être classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués.

CONCOURS J&S N° 48

Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse que vous trouverez ci-dessous. Vous devrez y reporter la réponse aux questions suivantes :

1. Le casse-tête Mixed grille que vous trouverez pages 66 et 67. En fait, vous aurez 10 problèmes à résoudre pour remplir la grille que vous trouverez sur le bulletin-réponse. Une réponse complète exacte vous rapportera 600 points. Cependant, si votre réponse est incomplète ou erronée, mais que vous avez donné correctement le 1 horizontal, vous marquerez tout de même 100 points, et si vous avez trouvé à la fois le 1 horizontal et le 5 horizontal, vous marquerez 300 points.

2. Le Super-Défi n° 48
Notre dernier défi vous proposait de trouver les deux plus longs mots, d'un même nombre de lettres, n'ayant aucune lettre commune. Aujourd'hui, ça sera le contraire! Il vous faudra trouver les deux plus longs mots formés des mêmes lettres (des anagrammes) mais, petit raffinement, dont aucune n'occupe la même place.
Exemples :
a. A V A L
L A V A
Les deux mots sont formés des lettres AALV mais aucune d'elles n'occupe la même place dans les deux mots. La réponse est correcte.
b. R O B E
B O R E
Il s'agit bien d'anagrammes! Mais dans les deux mots, le O et le E sont

ATTENTION!

Dans notre dernier numéro, nous avons malheureusement omis de préciser la date limite pour le concours J&S n° 47. Vous deviez cependant bien vous douter qu'elle se situait comme d'habitude entre le 15 et le 20 du mois de parution du numéro suivant. Nous l'avons repoussée autant que nous pouvions le faire tout en assurant la publication des résultats dans le numéro 49. Vos réponses devront donc nous parvenir au plus tard le 23 novembre à minuit. Contrairement à nos espoirs opti-

mistes précédemment exprimés ici-même, nous ne sommes toujours pas venus à bout du terrible embrouillamini résultant de la publication de résultats erronés pour le marathon 86. La situation se régularise peu à peu, mais nous supplions ceux qui n'ont pas encore reçu leurs prix, de nous accorder leur indulgence. De même, certains lots des premiers concours de l'année 87 ne sont toujours pas parvenus à leurs destinataires. Croyez-bien que nous faisons le maximum pour régler le plus rapidement possible tous ces problèmes.

à la même place. La réponse n'est pas valable.

Les deux mots proposés doivent figurer en gras dans la première partie du Petit Larousse Illustré édition 1988, ou être le pluriel ou une forme conjuguée de mots y figurant. Sont toutefois exclus les mots composés, les préfixes et les sigles.

Ce sont exactement les mots admis au Scrabble à l'exclusion des mots

qui ne figurent pas dans le PLI 88, mais qui y figuraient dans des éditions précédentes, et des mots figurant dans l'additif de la Fédération française. Comme au Scrabble, on ne tiendra pas compte des accents et de la cédille. Tous ceux qui auront donné une solution valable comportant le même nombre de lettres que le maximum marqueront 200 points.

4. Epreuve de départage. Tous les



Bulletin-réponse à découper, remplir et envoyer à:
Concours Jeux & Stratégie n° 48
5, rue de La Baume
75415 PARIS CEDEX 08

MIXED GRILLE

p. 66 et 67

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

candidats ayant marqué des points (aussi peu soit-il) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve.

Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre entier positif inférieur à un milliard. C'est-à-dire comportant au maximum 9 chiffres. Nous ferons la moyenne de tous les nombres proposés.

Votre nombre devra se rapprocher le plus possible de la moyenne des nombres inférieurs à la moyenne. Ici, la meilleure réponse rapportera 200 points, la deuxième 199 points, la troisième 198 points... et la deux-centième 1 point! En cas d'ex aequo, il sera procédé à un tirage au sort. A l'issue de ces quatre épreuves, les concurrents seront classés par le

thon 87. Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le 18 janvier à minuit.

CONCOURS J&S N° 48 LES PRIX

- 1^{er} prix: un micro-ordinateur Amstrad Spectrum 128K+2 avec lecteur de disquettes, un joystick et un moniteur monochrome.
- 2^e prix: une Encyclopédie Larousse 3 volumes en couleurs
- 3^e prix: un Dictionnaire Larousse 2 volumes
- 4^e prix: Les sept livres de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher

- Du 11^e au 13^e prix: un jeu *Pente* (Kenner Parker)
- Du 14^e au 17^e prix: un jeu *Fief* (International Team)
- 18^e et 19^e prix: un jeu *Claim* (Jumbo)
- 20^e au 22^e prix: six livres de la collection *Les Quêtes sans fin D&D* (éditions Solar)
- Du 23^e au 27^e prix: un jeu de tarot et le livre *Le Tarot moderne* (Grimaud et Jeux & Stratégie-Éditions du Rocher)
- 28^e prix: un jeu *Satanix* (Habourdin)
- 29^e prix: un bon d'achat d'une valeur de 100 F (L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris)
- 30^e prix: cinq livres de la collection *Les Quêtes sans fin D&D* (éditions Solar)

- Du 20^e au 22^e prix: un jeu *Spacego* et un jeu *Stratego* (Jumbo)
- 23^e et 24^e prix: un jeu *Baston* (Jeux Actuels)
- 25^e prix: dix livres de la collection *les Quêtes sans fin D&D* (éditions Solar)
- 26^e et 27^e prix: un échiquier de *Machiavel (Djambi)* (l'Impensé Radical)
- Du 28^e au 31^e prix: un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker)
- Du 32^e au 37^e prix: un jeu de *Monopoly* de luxe (Kenner Parker)
- 38^e prix: un jeu de *Jarnac* (Habourdin)
- Du 39^e au 44^e prix: un jeu *Risk* (Kenner Parker)
- Du 45^e au 50^e prix: un jeu *Pente* (Kenner Parker)

nombre de points qu'ils auront obtenus. Les 50 premiers recevront les prix ci-dessous.

De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné dans l'encadré jaune.

Les résultats seront publiés dans notre numéro 50, paraissant en mars.

Dans ce numéro sera également publié le palmarès définitif du Mara-

Prix spécial: un Dictionnaire du cinéma et le Livre de la photographie Larousse

- 5^e prix: un jeu *Yalta* (l'Impensé Radical)
- 6^e prix: un jeu de go (l'Impensé Radical)
- 7^e et 8^e prix: un jeu *Claim* et un jeu *Spacego* (Jumbo)
- 9^e et 10^e prix: un jeu *La Compagnie des Glaces* (Jeux Actuels)

- 31^e prix: un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger)
- 32^e et 33^e prix: un jeu *Fantômes* (Schmidt France)
- 34^e et 35^e prix: un livre *Le Jogging de l'esprit* (collection Jeux & Stratégie-Éditions du Rocher)
- 36^e et 37^e prix: un *Othello de poche* (Dujardin)
- Du 38^e au 42^e prix: deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* (Jumbo)
- 43^e et 44^e prix: un *mini-Othello* (Dujardin)
- Du 45^e au 50^e prix: *Un livre dont vous êtes le héros* (Folio Junior, éditions Gallimard)

- Du 51^e au 57^e prix: un jeu *Le Gang des Traction-avant* (International Team)
- Du 58^e au 64^e prix: un jeu *Fief* (International Team)
- 65^e et 66^e prix: un jeu *Claim* (Jumbo)
- 67^e et 68^e prix: un jeu *Stratego* (Jumbo)
- 69^e prix: un jeu *L'Œil Noir* (Schmidt France)
- Du 70^e au 89^e prix: un abonnement d'un an à *Jeux & Stratégie*
- 90^e et 91^e prix: un livre *Le Traité de Renjou* (l'Impensé Radical)
- 92^e prix: un livre *Le Mah-jong* (l'Impensé Radical)
- Du 93^e au 102^e prix: un jeu de tarot et le livre *Le Tarot moderne* (Grimaud et Jeux & Stratégie-éditions du Rocher)
- 103^e et 104^e prix: un jeu *Satanix* (Habourdin)
- Du 105^e au 111^e prix: un jeu *Othello* (Dujardin)
- Du 112^e au 117^e prix: un jeu *Campus* (Kenner Parker)
- Du 118^e au 122^e prix: un bon d'achat d'une valeur de 100 F (L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris)
- 123^e et 124^e prix: un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger)
- 125^e prix: un jeu *Fantômes* (Schmidt France)
- Du 126^e au 142^e prix: un livre de la collection *Jeux & Stratégie* aux éditions du Rocher
- Du 143^e au 147^e prix: un livre-jeu *Napoléon* (éditions Solar)
- Du 148^e au 152^e prix: un livre-jeu *De Gaulle* (éditions Solar)
- Du 153^e au 157^e prix: deux jeux dans la collection *Miniplay*, *Halma* et *Stratego* (Jumbo)
- 158^e et 159^e prix: un *mini-Othello* (Dujardin)
- Du 160^e au 200^e prix: *Un livre dont vous êtes le héros* (Folio Junior, éditions Gallimard)

MARATHON J&S 1987 LES PRIX

- 1^{er} prix: un voyage pour deux personnes d'une valeur de 20 000 F
- 2^e prix: l'Encyclopaedia Universalis en 22 volumes + l'Atlas géographique + l'Atlas historique, (Encyclopaedia Universalis)
- 3^e et 4^e prix: un micro-ordinateur NCR PC41 compatible PC, 256 Ko de mémoire, avec deux drives et un écran couleur
- 5^e prix: un jeu d'échecs électronique *Olympiade* (Transecom)
- 6^e prix: une encyclopédie Larousse 3 volumes en couleurs
- 7^e prix: Les sept livres de la collection *Jeux & Stratégie* aux éditions du Rocher
- Du 8^e au 12^e prix: un *Dictionnaire Larousse* en 2 volumes.
- 13^e prix: un jeu *Trivial Pursuit* (Kenner Parker)
- 14^e et 15^e prix: un jeu *Shogi* (l'Impensé Radical)
- Du 16^e au 19^e prix: un jeu *L'Ultime Epreuve* (Jeux Actuels)

SUPER-DEFI

Vos deux anagrammes ne comportant aucune lettre commune à la même place:

QUESTION DE DEPARTAGE

Votre nombre: _____

N'oubliez pas de remplir soigneusement ce qui suit (une lettre ou un chiffre par case, en capitales)

NOM: _____

PRENOM: _____ AGE: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____

COMMUNE: _____

TEL.: _____

LE DRAGON SORT SES GRIFFES

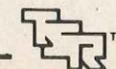


et elles sont en Français!

DONJONS & DRAGONS AD&D

6 MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE VOUS ATTENDENT

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉS LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONNESSE 95140



DONJONS & DRAGONS, AD&D
Règles AVANÇÉES DE DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.
COPYRIGHT TSR, Inc.

Publi S.A. Paris - RC 324.478.241

« 841X 96N7W 041? »



"...On ne peut plus s'arrêter de jouer!..."

Le Figaro

"...A vous maintenant de découvrir les joies ineffables de la RENCONTRE COSMIQUE... Affaire à suivre, qu'on se le dise..."

Casus Belli

"...Extra terrestre cherche à s'approprier les planètes du système solaire pour devenir seul maître de l'univers... Bluff, alliances, promissions, traîtrises, régulent les lois de l'espace inter galactique..."

VSD

"...Le best seller des jeux de ressemblance-fiction... aucune partie ne se ressemblent..."

Journal Quotidien Rhone-Alpes

"...Adaptation française d'un jeu qui fait fureur outre-Atlantique... 2 à 4 partenaires..."

Science et vie

"...Un jeu avec des règles très dépouillées... Si vous prenez plus de plaisir à élaborer des tactiques de jeu qu'à jeter des dés et si vous pensez hanter un trou noir, alors ce jeu est pour vous..."

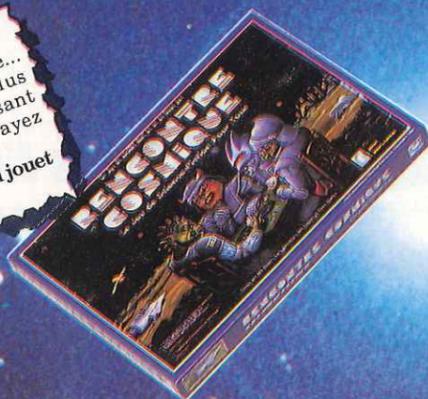
Jeux et stratégie

"...Simple, plein d'humour, et très convivial, cette "Guerre des Etoiles" est bien sympathique..."

Tonus

"...Maîtres de l'univers, c'est facile... RENCONTRE COSMIQUE le plus extraordinaire et le plus amusant des jeux de sf auquel vous ayez jamais joué..."

La Revue du jouet



PARTICIPEZ AU CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHÉMATIQUES

... et logiques, bien sûr ! Pour vous qualifier, il vous suffira de répondre à six casse-tête que vous trouverez ici même. Les trois premiers dans ce numéro, les trois autres dans le prochain. Et, en attendant le titre prestigieux qui ne saurait vous échapper, *Jeux & Stratégie* vous offre déjà des prix !

Voici donc les trois premières épreuves du 2^e championnat de France des jeux mathématiques et logiques. Les trois autres questions paraîtront dans le prochain numéro avec le bulletin-réponse. N'envoyez donc pas tout de suite vos réponses, mais n'attendez pas pour chercher ! Vous n'aurez, en effet, que fort peu de temps pour réagir après la parution de notre n° 49 (mi-janvier) puisque la date limite est fixée au 11 février.

Les meilleurs candidats, départagés par la question subsidiaire posée dans le prochain numéro, emporteront les prix ci-dessous. Mais tous ceux qui auront apporté une réponse juste aux six questions (et peut-être même à seulement cinq) seront qualifiés pour les demi-finales ultérieures, « grand-public » ou « professionnels » s'ils entrent dans cette catégorie (notamment s'ils sont profs de math !).

Mieux, si le titre de champion de France revient à un lecteur de *J&S* (nous serions vraiment déçus si ce n'était pas le cas !), s'étant qualifié par les épreuves de notre revue, nous lui remettrons un prix spécial, un chèque voyage d'une valeur de 5 000 francs à valoir sur les lignes d'Air France.

Outre ces épreuves individuelles, il est possible de concourir dans une des catégories scolaires. Les épreuves seront publiées par la nouvelle revue *Tangente* (76, bd Magenta, 75010 Paris). Des dossiers de participation peuvent également être demandés par les enseignants ou documentalistes des établissements scolaires en précisant la catégorie (voir règlement ci-contre) et en joignant une enveloppe affranchie pour la réponse.

Toute la correspondance concernant le championnat doit être adressée à :

Championnat de France des jeux mathématiques
Cedex 2385
99238 Paris Concours

Signalons enfin que vous avez jusqu'au 31 décembre à minuit pour participer au concours 1987 de création de problèmes.

LISTE DES PRIX

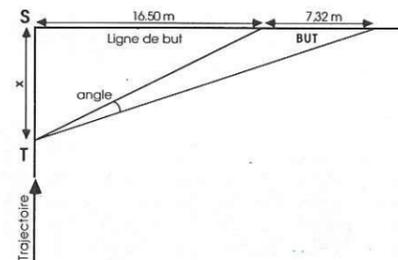
du 1^{er} au 5^e : une collection complète des livres de *J&S*
du 6^e au 15^e : un abonnement d'un an à *J&S*
du 16^e au 50^e : le livre *50 jeux avec papier crayon* de François Pingaud (éditions du Rocher, Jeux et Stratégie)

prix spécial *J&S* : un billet d'avion Air France d'une valeur de 5 000 F

ÉPREUVES ÉLIMINATOIRES (PREMIÈRE PARTIE)

L'AILIER DE GÉNIE

Argenti est le meilleur ailier du monde. Son tir à ras de terre ne pardonne pas, pourvu que l'angle sous lequel il regarde le but en tirant ne soit pas trop fermé. Le voilà justement qui fonce parallèlement à la ligne de touche, sur une trajectoire dont l'intersection S avec la ligne de but est située à 16,50 m du poteau droit du gardien (voir figure). La largeur du but est 7,32 m. Quelle est, au centimètre près, la distance X de S au point de tir idéal T, sous lequel l'angle est le plus ouvert ?



MOTO-MACHO

Un séducteur impénitent achète une moto pour chacune de ses fiancées. Le prix d'un véhicule est un nombre entier de francs comportant cinq chiffres. Après multiplication par le nombre de fiancées, le vendeur annonce le prix total (moto-bobo !), dont les chiffres sont exactement, dans l'ordre inverse, ceux du prix d'une moto.

Quel est le prix d'une moto ?

LES BOULONS

Le prix P d'un boulon, exprimé en francs, est un nombre décimal pouvant avoir plusieurs chiffres après la virgule. Un industriel décide d'en acheter un certain nombre, N, inférieur toutefois à 1988.

Il se rend compte que le prix total à payer est justement égal à la somme P + N.

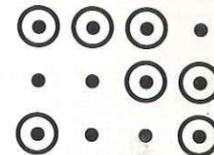
Quelle est la plus grande valeur possible de N ?

Trois autres problèmes, une question subsidiaire et un bulletin-réponse seront publiés dans le n° 49 paraissant mi-janvier. N'envoyez aucune réponse pour l'instant.

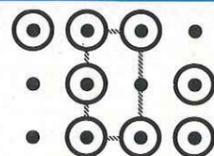
SOLUTIONS DE LA FINALE 87

Voici les solutions des problèmes de la finale publiés dans *J&S* n° 47. Ces solutions sont extraites du volume 2 des annales du championnat de France qui paraîtront début janvier aux éditions Hatier.

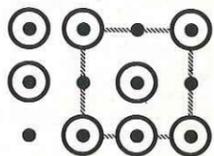
Les douze points :
Il est clair, d'abord, que l'on peut placer 7 points sans former de rectangle :



Mais si l'on veut en placer 8, on distingue deux cas :
• ou bien il y a trois points sur une même colonne, et alors l'une au moins des trois autres colonnes contient deux points, d'où un rectangle ;



• ou bien aucune colonne ne contient trois points, et alors elles en contiennent toutes exactement deux, d'où une place vide par colonne. Comme il y a quatre colonnes et seulement trois emplacements possibles pour cette place vide, c'est qu'elle se trouve au même niveau dans deux colonnes au moins, d'où encore un rectangle.



La réponse à la question posée est donc 7.

Grilles de Mathias :

Regroupons nos 36 cases en 9 ensembles de 4 cases, les cases de chaque ensemble se déduisant les unes des autres par des rotations d'un quart de tour, et numérotions ces ensembles de 1 à 9, comme sur la figure. Pour fabriquer une grille, il faut choisir une case vide dans chacun de ces 9 ensembles et cela peut se faire librement, à l'exception de l'ensemble n° 1 où la case vide figure nécessairement en haut et à gauche. Il reste donc 8 ensembles de 4 cases, d'où le nombre de grilles possibles.

$$4^8 = 65536$$

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

Le podium magique :

Dans les quatre étages inférieurs du podium, il y a 14 nombres entiers positifs tous différents. Leur somme est au moins égale à la somme des 14 premiers entiers naturels, c'est-à-dire :

$$14 \times 15, \text{ soit } 105$$

$$\frac{105}{2}$$

Cette somme doit être multiple de 4, donc sa valeur minimum possible est 108 et la valeur minimum de S est :

$$\frac{108}{4} = 27$$

On place ce nombre au sommet du podium. Le plus petit nombre possible en tête de la ligne suivante est

REUSSITE

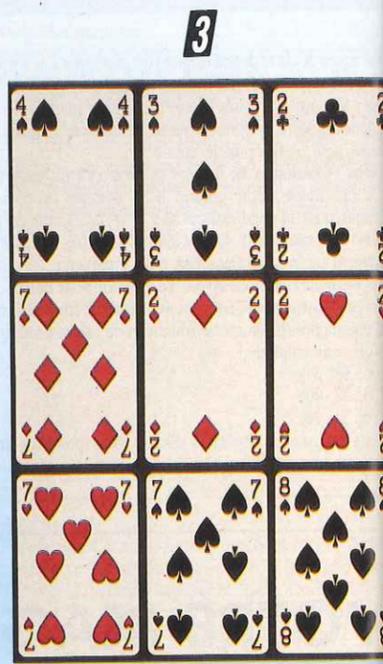
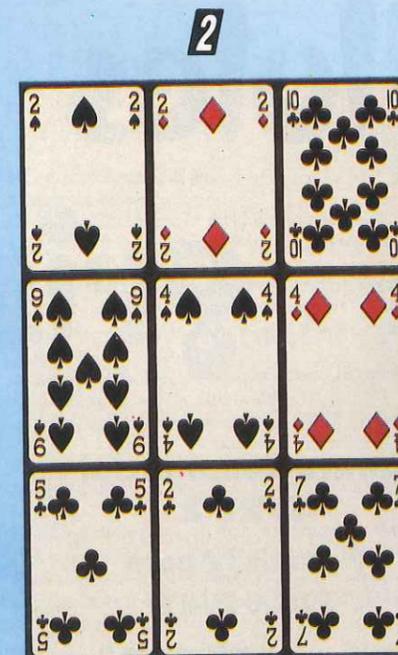
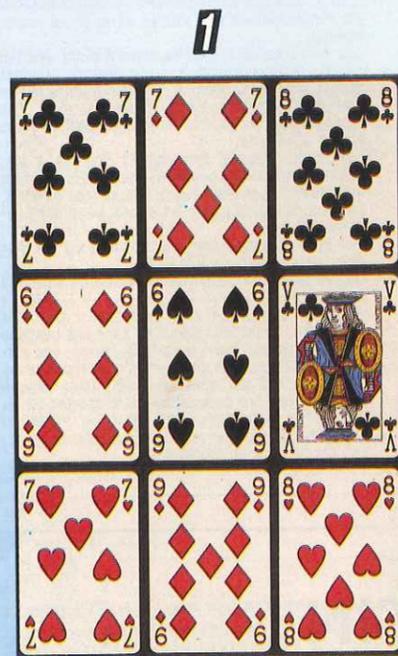
Voici une réussite qui combine un type de raisonnement peu courant dans les patiences et une certaine dose de hasard.

Prenez un jeu de 52 cartes, battez, coupez, puis disposez sur la table trois rangées de trois cartes, figures visibles (comme dans les exemples ci-contre). Le but du jeu est de réunir ces neuf cartes en un seul paquet. Pour cela on peut placer une carte sur une autre carte de la même couleur (♣, ♦, ♥, ♠), ou sur une autre carte de la même valeur, si les cartes se trouvent dans la même rangée ou la même colonne (pas de déplacement en diagonale), et s'il n'y a pas d'autres cartes entre elles. Dans l'exemple n° 1, on peut placer le 8 ♣ sur le valet ♣ ou l'inverse (même couleur) ou encore le 7 ♣ sur le 7 ♦ dès le début, mais on ne pourra le placer sur le 7 ♥ que si le 6 ♦ a précédemment été déplacé. On déplace le paquet ainsi obtenu comme s'il s'agissait d'une seule carte, celle du dessus.

Il est rare de pouvoir réunir les neuf premières cartes en un seul paquet dès le premier essai. Quand il n'est plus possible de jouer, les emplacements vides seront comblés par de nouvelles cartes venant du talon.

La patience est gagnée dès qu'on obtient un seul paquet; elle est perdue soit quand on ne peut déplacer aucune des neuf cartes, soit quand toutes les cartes du jeu ont été utilisées sans que l'on ait pu les réduire à un seul tas. Mais, arriver à ce stade, c'est déjà pas mal!

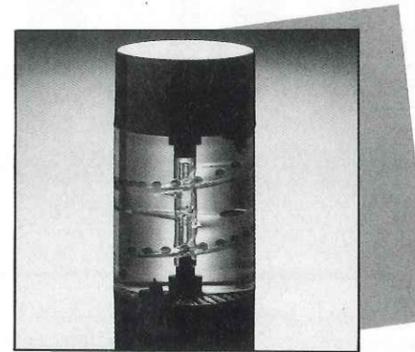
Les quatre exemples montrent des positions gagnantes, où l'on peut réunir toutes les cartes en un seul paquet, sans en poser de nouvelles. Trouvez les déplacements qu'il faut effectuer!



Solutions page 124



Prenez 3 ans d'avance et économisez 34 % sur un abonnement de 3 ans



EN CADEAU aux nouveaux abonnés :
UNE "CLEPSYDRE HÉLICOÏDALE"

Les précurseurs écrivent dans **SCIENCE**

Bien avant l'attribution des prix Nobel, les lecteurs de POUR LA SCIENCE ont pris connaissance des travaux de Rita Lévi-Montalcini sur le facteur de croissance du nerf, de Stanley Cohen sur les éléments génétiques transposables, de Rohrer et Binnig sur le microscope à balayage à effet tunnel, de David Hubel sur les mécanismes cérébraux de la vision, de Brown et Goldstein sur les récepteurs des LDL, le cholestérol et l'athérosclérose...

Edition française de *Scientific American*, POUR LA SCIENCE est destinée aux scientifiques et aussi à tous ceux qui ne se contentent pas d'une vision superficielle des connaissances nouvelles. De par le monde, plus de 1 200 000 personnes achètent régulièrement les différentes éditions de la "revue des Nobel". En France, plus de 52 000 personnes la lisent chaque mois. Nous vous invitons à faire partie de notre lectorat **dans les meilleures conditions** grâce à notre offre spéciale.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à POUR LA SCIENCE - 8, rue Férou - 75006 PARIS

OUI, je désire m'abonner à **POUR LA SCIENCE** pour 3 ans (12 numéros par an dont 1 n° spécial).

Je ne réglerai que 650 F (au lieu de 987 F)*
... une économie de 34 %

Je préfère m'abonner pour :

- 2 ans à 465 F (au lieu de 658 F)*
- 1 an à 265 F (au lieu de 329 F)*

* Prix de vente au numéro

Quelle que soit la durée de mon abonnement je recevrai une clepsydre hélicoïdale

Ci-joint mon règlement :
Carte Bleue n° [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
Date d'expiration _____
Signature (obligatoire) _____

A défaut, je règle par chèque à l'ordre de POUR LA SCIENCE

M., Mme, Mlle, Prénom _____
Nom _____
Adresse complète _____
Code postal [] [] [] [] [] Ville _____

GREY DIRECT

RECREATION

1

Les lettres ci-dessous sont le résultat de diverses modifications qui ont été apportées à un texte. Pouvez-vous retrouver la phrase d'origine, sachant qu'on l'a modifié successivement de la façon suivante :

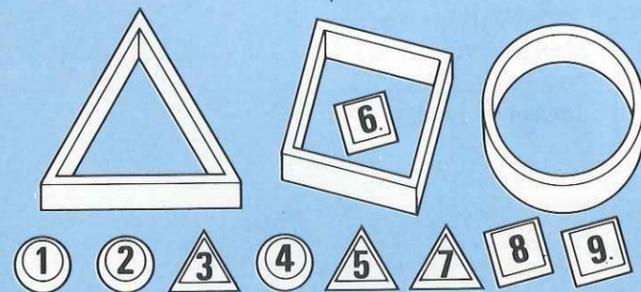
1. Un L a tout d'abord été placé dans les espaces entre les mots.

QVJLDJFIBLVFRJELNFLFRPUFLPBSLBSFIPGFR

2

Comment faut-il placer trois jetons dans chaque case pour obtenir un total de 20 points par case ? Mais attention, quand un jeton a la même

forme que la case, ses points comptent double ! Donc, le six carré, déjà placé dans la case carrée, donne 12 points.



3

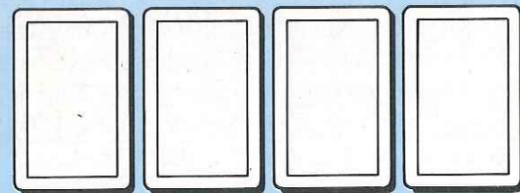
Trouvez ce que sont ces 4 cartes, face cachée, grâce aux affirmations suivantes :

1. Il y a une carte de chaque couleur (♣, ♦, ♥, ♠)

2. Un 5 se trouve à côté et à droite d'un ♥.

3. Un 8 est entre deux cartes rouges (♥ ou ♦) de même valeur.

4. Un 9 se trouve à droite d'un ♣.



4

Placez les fragments de mots dans la grille pour former six mots horizontaux.

A	L	M	A	C	A	R
D	E	N	T	C	U	T
D	E	P	E	I	S	T
E	R	Q	U	M	M	A
F	L	R	E	S	I	M
I	R	U	R	U	E	R

	G			P	
	A			E	
	G			R	
	N			D	
	E			R	
	R			E	

5

Déplacez 2 jetons pour former une égalité juste.

$$(13 \times 4) + (8 \div 4) = (6 \times 9) - 39$$

6

Complétez la phrase par quatre anagrammes (mots composés des mêmes lettres) :

Il faut que le, assis sur le, chante air préféré.

10

Un petit cryptarithme pour se mettre en forme. Il est facile et peut se résoudre sans tâtonnement.

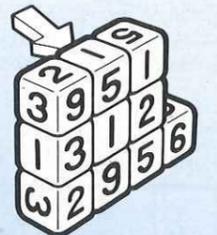
$$\begin{array}{r} J J \\ + \&\& \\ S S \\ \hline J \&S \end{array}$$

11

Si MATHILDE vient d'EVIAN, ALBERT de TARBES, ROBIN de NIORT et LUCETTE d'EVREUX, est-ce que CHARLES vient de CAEN, SARLAT, CANNES, SEDAN ou ARLES ?

12

Cette construction est constituée de cubes identiques. Quelle addition, juste, peut-on lire sur la face cachée ? (La somme des deux nombres des deux étages supérieurs est égale au nombre de quatre chiffres de l'étage inférieur.)



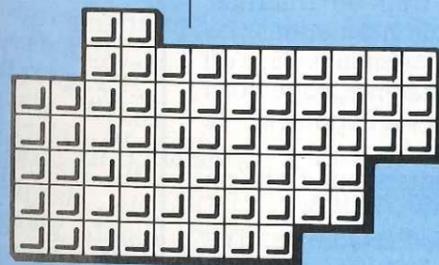
7

Combien de cases peut-on noircir dans la grille, sans relier les étoiles par un chemin continu (deux cases se jouxtant diagonalement ne seront pas considérées comme reliées) et sans former un carré de 4 cases noires ?



8

Comment faut-il diviser cette forme en deux parties, pour que celles-ci puissent s'assembler et former un carré ? (On ne divisera pas les petits carrés.)



9

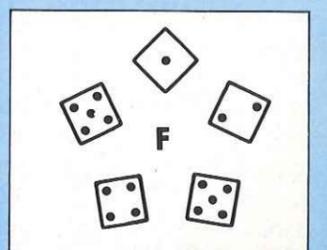
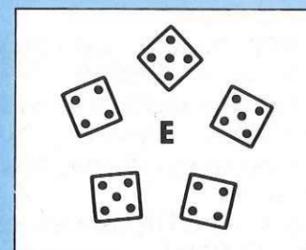
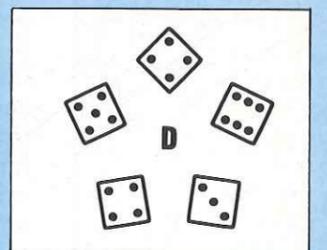
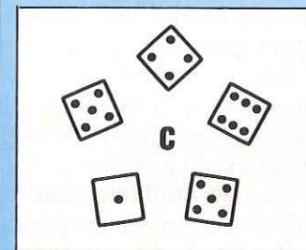
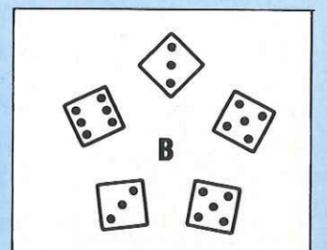
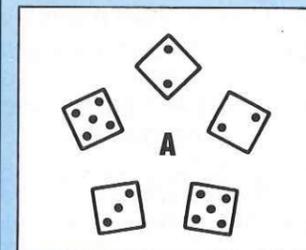
Trouvez la lettre qui, "chez-nous", s'associe avec le dernier nombre.

5 A - 10 A - 15 C - 25 D - 35 I - 45 L - 55 M
65 P - 75 ?

13

Sur la piste, 5 dés. Entre chaque dessin, on a relancé 2 dés, sans toucher aux autres, bien sûr. Hélas, notre dessinateur ne sait plus dans quel ordre il a fait les dessins. Ce qui n'arrange rien, il ne les a

même pas tous faits sous le même angle ! Il se souvient juste que le total des dés à la fin était plus grand qu'au début. Pouvez-vous l'aider à rétablir l'ordre chronologique ?



N'ENTREZ JAMAIS DANS UNE BOUTIQUE-PILOTE JEUX DESCARTES...

C'est impensable, incroyable! Si vous ne pouvez pas résister à la tentation, ne franchissez pas la porte de la boutique de la rue des Ecoles (Paris 5ème). Ce sont tous des joueurs impénitents, ils connaissent tout et ne vous refusent jamais un conseil. Si, par malheur, vous allez dans cette boutique vous risqueriez de succomber tellement il y a de choix à des prix si bas qu'on ne peut s'empêcher de faire des folies. En plus, il y a des promotions en permanence...

Et la boutique de la rue Montalivet (Paris 8ème)... Parlons en, n'y allez surtout pas. Il y a là deux fanatiques qui, dès que vous aurez mis un pied dans le magasin feront tout ce qui est en leur pouvoir pour vous dénicher le jeu qui vous convient. En plus, et là c'est franchement insupportable, ils sont capables de vous exhumer toutes sortes de trésors introuvables. Bref, c'est un coin à éviter!

N'entrez pas dans la boutique de la rue Meissonier (Paris 17ème), là aussi vous n'aurez pas la possibilité d'en sortir. Si en plus, vous vous intéressez aux figurines historiques, alors il vous faudra prendre vos jambes à votre cou, car ils sont trop compétents, ils savent tout, et leur gamme de figurines est trop grande.

Tiens, même la province n'est plus à l'abri, même à Lyon... N'allez jamais à la boutique de Lyon, ce serait courir à votre perte. Les gens de Lyon sont au moins aussi fous que ceux de Paris! Toujours au courant des nouveautés, même importées, c'est insoutenable!

Il ne faut jamais franchir le seuil d'une boutique-pilote Jeux Descartes, car vous y trouveriez ce que vous cherchez! Il y a trop de choix, trop de nouveautés françaises, américaines, anglaises; trop de figurines fantastiques, historiques. Il y a trop de promotions, les prix y sont abominablement intéressants. En plus -là, c'est le comble- on peut vous donner un catalogue, voire vous faire profiter de la formule d'achat appelée "le chèque-cadeau"...

C'est trop, on vous aura prévenu, alors, pour finir, on vous donne les adresses:

Jeux Descartes, 40, Rue des Ecoles, Paris 5ème, Tél: 43.26.79.83

Jeux Descartes, 15, rue Montalivet, Paris 8ème, Tél: 42.65.28.53

Jeux de Guerre Diffusion, 6 rue Meissonier, Paris 17ème, Tél: 42.27.50.09

Jeux Descartes, 13 rue des Remparts d'Ainay, Lyon, Tél: 78.37.75.94

CASSE-TÊTE

NOMBRES CROISES

Solutions page 124

1

	A	B	C	D	E
A					
B					
C					
D					
E					

Horizontalement: A. Ce nombre est un multiple de 37, le produit de ses chiffres est 0.- B. La somme des chiffres de ce nombre est 25.- C. Le produit des chiffres de ce nombre est 1350.- D. Le produit des chiffres de ce nombre est 49.- E. Les deux premiers chiffres de ce nombre sont les mêmes; ce nombre, augmenté de 6, est un carré parfait.

Verticalement: A. Une des permutations de 11459.- B. Un carré parfait.- C. Ce nombre est symétrique; la somme de ses chiffres est 35.- D. Une des permutations de 337.- E. Une des puissances de 7.

• Aucun nombre ne commence par 0.

2

Horizontalement: A. Les chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs.- B. Une des permutations de 1222.- C. Un nombre premier.- D. La première moitié de ce nombre est le triple de la seconde moitié.- E. Une permutation de 133.

Verticalement: A. Ce nombre est un carré parfait.- B. Le produit des chiffres de ce nombre est 72.- C. C'est un carré parfait.- D. Le produit des chiffres de ce nombre est 4.- E. Une des puissances de 9.

	A	B	C	D	E
A					
B					
C					
D					
E					

Pass'temps

Pass'Temps 26, rue de l'Etape, 51100 REIMS Tél 26 40 34 13

Le Pion Magique 151, rue St Pierre 14000 CAEN Tél 31 85 17 77

COMMANDEZ : C'EST SI FACILE !

Billard américain de table 50 x 90 en promotion : 1 100 Frs

Jeux de simulation en Français

Squad Leader	210 F
Flight Leader	230 F
Second Fleet	250 F
Longest Day	595 F
Omaha BeachHead	160 F

Jeux de Rôle en Anglais

Runequest Advanced	140 F
J.Bond Basic Book	100 F
Battletech	185 F
Nouveau : Harn	140 F
Araka-Kalal (mod.)	110 F

NOUVEAUTES:

ASL: Hedgerow Hell	240 F
Britannia	210 F
Central America	260 F
TV Wars	220 F
Raid on St Nazaire	190 F

Jeux de Rôle en Français

JRTM	175 F
Chill	150 F
D&D Companion Set	180 F
D&D Guide du Maître	155 F
D&D Livre du Joueur	140 F

Jeux d'échecs électroniques

Chess Challenger Excel 68000: style Grand Maître International	3 750 F
Pocket Chess Scisys: excellent jeu de poche à 8 niveaux	298 F
Stratège de Rexton: le premier des grands plateaux de jeu	795 F

Et toujours des centaines de jeux: cartes casino dés, échecs classiques et collection, billard casse-tête et jeux familiaux

Tous nos jeux sont disponibles aux 2 adresses ci-dessus; toute expédition possible à réception du paiement à l'ordre de Pass'Temps y compris 30 Frs de frais de port et d'emballage. Liste complète des jeux de simulation et de rôle sur demande

LE GUIDE DE TOUS LES JEUX

Voici revenu le temps du père Noël. Père Noël galère qui doit trouver un cadeau pour le petit neveu, Père Noël ringard qui dépose dans ses souliers les plus craignos des joujoux. Heureusement, J&S est là. Suivez le guide !

Tous les jeux?

Sans doute pas. Certes, hormis les jeux de pure adresse, de pur hasard, les jeux de la petite enfance et les logiciels, nous nous sommes efforcés de faire figurer dans ce guide tous les "jeux de société" ou "jeux de réflexion" disponibles en France en cette fin d'année. Nous en avons recensé 255! Il est pourtant possible que nous ait échappé tel jeu importé directement de Taïwan par une chaîne de grandes surfaces ou tel autre, disparu depuis longtemps du catalogue de son éditeur, mais que l'on trouvera encore dans les rayons de tel détaillant. A l'opposé, vous verrez peut-être cités ici des jeux que vous aurez du mal à trouver. Nous avons fait notre "shopping" dans un certain nombre de magasins parisiens (voir liste page 47). Si le point de vente le plus près de chez vous ignore jusqu'au nom même du jeu qui vous intéresse, n'hésitez pas à écrire à l'éditeur dont l'adresse est également précisée page 47. Il devrait vous indiquer où vous pourriez trouver ses jeux. Enfin, en désespoir de cause, écrivez-nous mais, par pitié, ne téléphonez pas!

Mode d'emploi

• Ce guide est conçu pour être séparé de la revue. Découpez, puis pliez les pages suivant les pointillés. Rassemblez-les suivant les numé-

ros. Vous aurez ainsi un vrai livret qui ne devrait pas vous quitter pendant que vous errerez dans les magasins. Vous y trouverez alors tous les jeux par ordre alphabétique. Evidemment, les paresseux ou les maniaques qui ne veulent pas découper leur revue préférée n'auront pas ce privilège et devront suivre les numéros des pages.

• Pour chacun des jeux présentés, vous trouverez :

- la photo de sa boîte et son nom
- le nom de l'éditeur. Pour les jeux traditionnels nous avons mentionné le nom de l'éditeur du modèle présenté (précédé du signe +) ou de la boutique où nous l'avons trouvé.

- le "prix moyen à titre indicatif". Comment dire mieux? Le prix des jeux n'est pas imposé comme celui des livres. Vous pouvez certainement trouver certains jeux à un prix nettement plus avantageux que celui que nous indiquons. Notamment, pour ceux de "grande diffusion" dans les grandes surfaces. Mais attention, ce n'est pas toujours le cas. A vous d'ouvrir l'œil..., notre guide à la main!

- le type de jeu. Dans bien des cas, cette classification se révèle fort délicate. Certes, le Monopoly n'est ni un jeu de rôle ni un wargame ni un jeu de damier ni un jeu de lettres. Mais, est-ce un jeu de parcours, de hasard, un jeu tactique ou un jeu de simulation? Un peu de chaque. Dans ce cas, nous nous en sommes tirés en le rangeant dans les "jeux de société". Qui peut en discuter? Mais vous trouverez parfois sans doute notre classement un peu arbitraire. Nous n'avons voulu, et pu, ne donner qu'une indication sur ce qui semblait être la caractéristique principale du jeu.

- le nombre de joueurs
- la complexité de ■ à ■■■■■
Il ne s'agit pas ici de distinguer les "jeux faciles" des "jeux difficiles". Car tout dépend de la pratique des joueurs. Un enfant de six ans apprendra à jouer aux dames en cinq minutes. Ce n'est donc pas "complexe". Mais un champion s'entraînera plusieurs heures par jour. C'est donc que ce n'est pas aussi "simple" que ça! Nous n'avons voulu ici qu'indiquer la difficulté des règles et le temps nécessaire pour les assimiler et jouer "correctement" une première partie.

- la durée. Ici encore, pas d'échelle absolue. On peut faire un "blitz" d'échecs en quelques minutes alors qu'une partie de tournoi dure en moyenne cinq heures. Nous avons donc essayé de classer les jeux suivant la durée "moyenne" d'une partie :

● : moins d'un quart d'heure
●● : d'un à trois quarts d'heure
●●● : de trois quarts d'heure à deux heures
●●●● : plus de deux heures.

- l'âge. A quel âge peut-on commencer à jouer aux échecs? Dix ans? Huit ans? Six ans? Ou...deux ans comme Capablanca! Tout dépend évidemment de la maturité du jeune joueur, mais aussi de son entourage. A huit ou neuf ans, un enfant peut parfaitement jouer au Monopoly, comme l'indique l'éditeur. Mais à condition qu'un "grand" lui ait expliqué la règle! Nous avons considéré que c'était le cas et nous avons classé les jeux suivant l'âge "moyen" auquel on commence à pouvoir l'apprécier.

▲ : accessible aux plus jeunes, en général à condition qu'ils sachent lire et compter, de 5 à 8/9 ans.

▲▲ : simple, mais tout de même un peu plus difficile à assimiler, de 8/9 à 11/12 ans.

▲▲▲ : 11/12 à 14/15 ans. L'âge auquel la plupart des jeux "pour adultes" sont accessibles.

▲▲▲▲ : la complexité des règles, le thème ou les connaissances nécessaires risquent de décourager les moins de 14/15 ans.

- notre commentaire suivi (le cas échéant) du numéro de J&S dans lequel a paru une critique complète.

- notre "cote d'amour" de ♥♥♥♥♥ (à offrir à votre belle-mère) à ♥♥♥♥♥ ("incontournable" comme on dit en français-mots-ternes). Alors là, ce n'est pas la peine de discuter, c'est notre avis, nous le partageons, nous l'assumons, le revendiquons... Mais vous avez le droit de ne pas être d'accord. D'ailleurs, le Journal de Jessie va ouvrir une rubrique "vos jeux préférés". Dans le prochain numéro, nous vous donnerons plus de détails. Mais, en attendant, vous pouvez nous écrire en nous indiquant la liste des jeux auxquels vous accorderiez quatre cœurs.

- nos erreurs! Se peut-ce? Hélas oui, sur plus de 250 jeux, c'est possible, malgré le soin exceptionnel... Alors, au lieu de ruminer dans votre coin : "A J&S, ils n'y connaissent rien : dans Empire des Etoiles, les personnages n'ont pas 43 caractéristiques, mais seulement 42", faites profiter les autres lecteurs de votre savoir. Prenez votre plume et envoyez un petit mot à :

Jeux & Stratégie
Guide des Jeux
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

J&S GUIDE DES JEUX 8788



ZARGO'S LORDS
International Team, 199 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 6000
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sur un continent mythique s'affrontent des seigneurs de la guerre usant des ressources de la magie. Wargame original proche de l'univers médiéval fantastique de Dungeons & Dragons. (J&S n° 21)
Nous aimons : ♥♥



YORK TOWN
International Team, 174 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 6000
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le siège de York Town par les forces franco-américaines en 1781. Règles classiques de wargame. Pour ceux que le thème intéresse.
Nous aimons : ♥♥



YOM KIPPUR
International Team, 240 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : 6000
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : simulation du conflit israélo-arabe d'octobre 1973 sur une carte du canal de Suez. Un double système de règles (simples et complexes) le rend accessible aux joueurs de tous niveaux, mais motivés. (J&S n° 29)
Nous aimons : ♥♥

SOLAR : 8, rue Garancière, 75006 Paris
JEUX DESCARTES : 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 6, rue de Messonier, 75017 Paris.
LE BAGUENAUDIER : 23, rue Saint-Sulpice, 75006 Paris
LE DAMIER DE L'OPERA : 7, rue La Fayette, 75009 Paris
LIBRAIRIE ST-GERMAIN : 140, boulevard St-Germain 75006 Paris
L'IMPENSE RADICAL : 1, rue de Médicis, 75006 Paris
L'OEUF CUBE : 24, rue Linné, 75005 Paris
GAME'S : Forum des Halles 75001 Paris; Centre commercial 4 temps La Défense, 92092 Puteaux
GAME'S : Centre commercial Saint-Quentin-en-Yvelines, Vélizy 2
STRATEJEUX : 13, rue Poirier-de-Narçay, 75014 Paris

JEUX DESCARTES : 5, rue de La Baume, 75008 Paris
JUMBO : 32, rue Saussure, 75017 Paris
KEESING : 49, rue de Lisbonne, 75008 Paris
KENNER PARKER : Tour Essor 93, 14, rue Scandicci, 93500 Pantin
LA BRUYERE : 3, rue La Rosée, 77410 Claye-Souilly
LAFONT : 6, place Saint-Sulpice, 75006 Paris
LES ELFE'S : ZI La Neuville-Les-Corbis, 80800 Corbie
LUDODELIRE : 27, rue du Chemin Vert, 57001 Paris
MANGO GAMES STORMING : BP 88, 78102 Saint-Germain-en-Laye
MAZAS EDITIONS : 6, Cité de Pantegies, 59138 Pont/Sambre
NATHAN : 1, rue Danton, 75006 Paris
NOVOLUD : 26, rue des Rosters, BP 7, 25220 Roche-Lez-Beaupré
ORIFLAM : 7, rue Villers-l'Orme Mév, 57070 Metz
RAVENSBURGER : 27, rue de Paris, 68220 Attenschwiller
REXTON : 32, rue Brancion, 75015 Paris
SCHMIDT : 57 rue Chauvart, 95500 Gonesse

ADRESSES
Éditeurs :
ARINA : Le Bourg, 03240 Roelles
BASS & BASS : 8, rue de l'Abbé de l'Épée, 75006 Paris
COLOREDO : ZI La Frayère, boulevard Rivage, 06150 Cannes
CORNEJO : BP 39, 55400 Etain
DUIJARDIN : 11, avenue Marius-Françay, 92210 Saint-Cloud
EDIT LD : 21, rue Santos-Dumont, 75015 Paris
HEXA GONAL : 151, rue Montmarre, 75002 Paris
FERRIOT : 10250 Mussy/Seine
FRANCE CARTES : 27, avenue Pierre 1^{er} de Serbie, 75116 Paris
FRANCKH KOSMOS distribué par SPT-KA GER : 49, rue du Maire Georges-Rupp, BP 83, 67160 Steinselz
GALLIMARD : 5, rue Sébastien-Bottin, 75007 Paris
GREEN GAMES : 8, rue Sainte-Même, 28000 Chartres
HABOURDIN : 17, rue du Moulin à Cailloux, BP 27, 94310 Orly
INTERNATIONAL TEAM : 161/163 boulevard Mac Donald, 75019 Paris
JEUX ACTUELS : BP 554, 27005 Evreux Cedex



AMIRAUTE
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : 6000
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la plus précise et la plus réaliste des "batailles navales" de la Seconde Guerre mondiale. Se joue sur la table (ou la moquette !). Du débutant motivé à l'amateur chevronné. (J&S n° 22).
Nous aimons : ♥♥♥♥



AMBITION
Schmidt, 259 F
Simulation
Joueurs : 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : 6000
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : saurez-vous "manager" votre entreprise? La simulation de gestion la plus simple et la plus réussie à ce jour. (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥♥♥♥



ALESIA
Jeux Descartes, 240 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : 6000
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le siège d'Alésia par les troupes de César en 52 avant J.-C. Fascicule de règles très détaillé, conçu pour les débutants. (J&S n° 35)
Nous aimons : ♥♥♥♥

TOP SECRET
Junbo, 147 F
Tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : déplacez vos agents à la recherche des secrets d'Etat cachés dans les valises dispersées dans la ville. Mais elles peuvent aussi contenir des bombes. Suspense et déduction.
Nous aimons : ♣♣

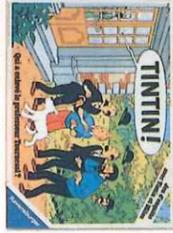


TITANIC
Schmidt, 120 F
Déduction
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : 0000
Age : AAA



TINTIN
Ravensburger, 113 F
Déduction
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AA

Commentaire : dans une présentation soignée, une enquête policière sur le thème de la célèbre BD. Hélas, les déductives en herbe ne doivent se fier qu'à leur chance. Dommage ! (J&S n° 45)
Nous aimons : ♣



TAPIS VOLANT (LE)
Ravensburger, 162 F
Tactique
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : une course de "Tapis-drivens". Il faut savoir utiliser les bons vents, éviter les embûches et "descendre" les tapis adverses. Superbe !
Nous aimons : ♣♣♣



TOP 15
MB, 50 F
Mémoire
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : AA

Commentaire : chaque joueur peut retourner un pion cache adverse. Celui qui les prend tous, dans l'ordre croissant, de 1 à 15, gagne. Un bon petit jeu de voyage, sans plus. (J&S n° 28)
Nous aimons : ♣



STRATEGO
Jumbo, 140 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AA

Commentaire : chaque joueur connaît la valeur de chaque pion. But du combat : s'approprier le pion-drapeau de l'adversaire. Découverte et bluff sur un jeu de damier d'apparence classique. A (re)découvrir. (J&S n° 37)
Nous aimons : ♣♣



STRIKE
Matchbox, 260 F
Voir notre sélection Magasin



SUPER GANG
Ludodiffère, 298 F
Société
Joueurs : 4
Complexité : ■■■
Durée : 0000
Age : AAA

THALASSA
International Team, 140 F
Simulation, tactique et hasard
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : simulation de course en mer. Les joueurs choisissent leur allure en fonction de la force et de l'orientation du vent. Attrétable, mais réalisme discutable. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♣♣



TELE FOOT
International Team, 133 F
Simulation sportive
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AA

Commentaire : simple et rapide mais peu réaliste. Paradoxalement un bon jeu... qui décevra les vrais amateurs de football !
Nous aimons : ♣



TALISMAN
Gallimard, 158 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AA

Commentaire : un matériel magnifique-ment illustré par un jeu qui a su tirer le meilleur parti des jeux de rôle et des jeux de parcours. Votre personnage doit atteindre la "couronne du commandement", au terme d'un parcours jalonné de monstres et de magiciens. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♣♣



TANGRAM
Ravensburger, 95 F
Construction
Joueurs : un
Complexité : ■
Durée : indéfinie
Age : A

Commentaire : reconstituer des silhouettes à l'aide de sept figurines géométriques. On peut y affiner son sens des proportions et de l'esthétique. Un précieux compagnon. (J&S n° 6)
Nous aimons : ♣♣♣♣



TAROT
Grimaud, 27 à 40 F
Cartes
Joueurs : 4 (3 ou 5)
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AAA

Commentaire : un succès toujours croissant depuis une vingtaine d'années. Et ce n'est certainement pas fini. Un jeu superbe, amusant pour les "tapeurs de carton", passionnant pour ceux qui aiment réfléchir. Un grand classique : voir... tous les J&S !
Nous aimons : ♣♣♣♣

BLUE STONES
International Team, 240 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : un wargame pour ceux qui ne sont vraiment pas passionnés par l'histoire. Moines, pillards, château et dragon pour un vrai jeu stratégique et accessible. Ça change ! (J&S n° 43)
Nous aimons : ♣♣



BLANCHE NEIGE ET LES SEPT NAINS
Nathan, 80 F
Société
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■
Durée : 000
Age : A

Commentaire : le plus chanceux des sept nains pourra offrir un bouquet de fleurs à Blanche Neige. "Gentiliet"...
Nous aimons : ♣



BITUME
Croc, 90 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : jeu de rôle, aux règles facilement assimilables par les débutants, dans un univers proche de celui de Mad Max.
Nous aimons : ♣



BOGGLE
Kenner Parker, 70 F
Lettres
Joueurs : de 1 à 8
Complexité : ■■
Durée : AA

Commentaire : dans une matrice 4x4, seize dés-lettres. On agit le tout. A partir du "tirage", on tente de composer le plus grand nombre de mots avec des lettres adjacentes. Astucieux.
Nous aimons : ♣♣



BONAPARTE
International Team, 240 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : permet de simuler toutes les campagnes de Napoléon depuis 1806, sur une grande carte de l'Europe. Facteurs économiques et climatiques importants. Débutants s'abstenir.
Nous aimons : ♣♣



BONNE PAIRE (LA)
Kenner Parker, 155 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AA

Commentaire : dans l'attente de son salaire, le joueur doit gérer son budget. Parcours sur trame de vie quotidienne. Classique... trop !
Nous aimons : ♣♣

BIBIFOC
International Team, 75 F
Société
Joueurs : 2 ou plus selon jeu
Complexité : ■
Durée : 000
Age : A

Commentaire : mettant en scène le héros de la télé et, sous une présentation très réussie, une série de jeux pour les plus petits : dames, loto, sept familles... Rien de bien original, sauf l'excellent Bibifoc et les Ours.
Nous aimons : ♣♣♣♣, pour Bibifoc et Les Ours)



BAZAAR
Schmidt, 180 F
Combinaison
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AAAA

Commentaire : saurez-vous devenir le plus riche en troquant des pierres précieuses ? Un jeu très original, qui devient vraiment intéressant à partir de 4 joueurs. Ambiance garantie ! Un beau matériel, mais une règle, hélas, bien peu claire. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♣♣♣



BATAILLE DE VALMY
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AAAA

Commentaire : une bonne simulation de la bataille livrée par les troupes révolutionnaires contre les Prussiens. Accessible aux débutants. (J&S n° 13)
Nous aimons : ♣♣



BATAILLE DE LA MARNE
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Complexité : ■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : sur la carte de la zone située entre Paris et Verdun, les joueurs simulent la bataille qui s'engagea le 6 septembre 1914. Grande précision historique. Pour tous wargamers.
Nous aimons : ♣♣♣



BATAILLE DE FLEURUS
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : la bataille du 8 messidor de l'an II. Les montachistes coalisés s'opposent à la toute jeune République.
Très accessible.
Nous aimons : ♣♣



BASTON
Jeux Actuels, 195 F
Simulation
Joueurs : de 2 à 5
Complexité : ■■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : chaque joueur est représentable d'une bande de "toubards" prêts à en découdre avec des bandes rivales... Chaque personnage a des caractéristiques physiques et des armes bien à lui. Presque un jeu de rôle sur plateau. (J&S n° 35 et 44)
Nous aimons : ♣♣♣



BONNE PECHE (LA)
Dujardin, 120 F
Hasard et... pédagogie
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AA

Commentaire : chaque joueur tente de pêcher le plus possible de poissons, sans dépasser les quotas, et de les vendre au meilleur prix, à la criée, une fois rentré au port. Un jeu de société agréable, mais trop dominé par le hasard à notre goût. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♣



BORODINO
Les Elfes, 225 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : classicisme et recherche d'un réalisme accru font de ce wargame un excellent jeu pour amateurs non débutants, intéressés par la découverte de nouvelles procédures. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♣♣



BUSHIDO
Hexagonal 180 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 2 à 6 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : Aventures au royaume des mythes et du fantastique : le Japon des samourais. La recherche du détail et les possibilités multipliées entraînent une complexité des règles vraiment rébarbative. nous aimons : ♣



CAMPUS
Kenner Parker, 111 F
Tactique et hasard
Nous aimons : ♣♣♣

Commentaire : un jeu de société vraiment complet : tactique, diplomatique, choix économiques et même adresse sont mis en œuvre. Une belle réussite sur le thème, à la mode, de la guerre des gangs. (J&S n° 32)
Nous aimons : ♣♣♣



SUPER LOTO
Coloredo, 90 F
Hasard
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■
Durée : 000
Age : AA

Commentaire : Super Loto, Super Cagnotte et Poker Loto sont les trois variantes d'un jeu calqué sur le célèbre Loto national. Du hasard, toujours du hasard, rien que du hasard. (J&S n° 34)
Nous aimons : ♣



SUPERMARINA
International Team, 390 F
Wargame
Joueurs : 1, 2, 3 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : une simulation très poussée des combats aéro-navals de 1940 entre Anglais et Italiens, sur une très grande carte de la Méditerranée (142x66 cm), qui s'adresse aux amateurs avertis. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♣♣

Joueurs : en solitaire ou à 2
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : AA

Commentaire : le jeu consiste à retourner tous les jetons d'une plaque et un minimum de coups. Chaque lancer de dés permet de retourner les jetons dont le total lui est égal. Se joue en solitaire comme une réussite. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♣♣



CANON NOIR
Kenner Parker, 135 F
Société, adresse
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : A

Commentaire : combats au temps de la miniature pour résoudre les combats ! Amusant pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♣



CAPITAINE COSMOS
Rexroz, 160 F
Wargame
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■
Durée : 0000
Age : AAAA

Commentaire : de nombreux scénarios pour ce jeu de combat spatial autour d'un mécanisme simple mais très riche : chacun décide en secret des mouvements ultérieurs de ses vaisseaux ; puis on effectue tous les déplacements et l'on passe aux combats qu'ils engendrent. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♣♣♣

STORMBRINGER
Orlham, 199 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : aventures fantastiques dans le monde des Jeunes Royaumes, créé par M. Moorcock pour la Saga d'Elric. Un JdR très complet, simple et cohérent. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥♥



STAR FRONTIERS
Transecom, 195 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : plus souple et plus réaliste que D&D, pour les débutants qui préfèrent la SF au médiéval-fantastique. (J&S n° 30)
Nous aimons : ♥♥



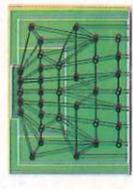
SPACEGO
Jumbo, 140 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : s'enrichir sur le marché de l'exploitation de l'espace. Un jeu de l'ore enrichi d'un peu de tactique. "Trop peu !" (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥



SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU (LE)
Gallimard, 195 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : un jeu sur plateau. Sur le modèle des "livres dont vous êtes le héros", un paragraphe (ici une case) = un événement. Simple, clair, mais bien limité. (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥



SHOOT
Jeuplay, 199 F
Jeuplay, 199 F
Voir notre sélection Magazin.



SOLITAIRE
(+) Modèle présenté : 229 F chez Jeux Descartes
Casac-tête
Joueur : un
Complexité : ■
Durée : 0
Age : ▲
Commentaire : difficile d'en faire son jeu préféré. Mais qui résiste à une petite partie de temps en temps ? Un classique au succès constant depuis des siècles. (J&S n° 12)
Nous aimons : ♥♥



SOLFÉRINO
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : la célèbre bataille de Napoléon III, le 24 juin 1859. Une bonne simulation pour amateurs avertis. Nous aimons : ♥♥



SHOGI
Impense Radical, 200 F
Echiquier, stratégie
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : 00
Age : ▲▲
Commentaire : avec leurs puissantes fédérations, leurs tournois et leurs joueurs professionnels, les échecs japonais sont peut-être encore plus pratiqués dans leur pays que le go. Très différents des échecs "occidentaux", un jeu original à découvrir. (J&S n° 10)
Nous aimons : ♥♥♥♥



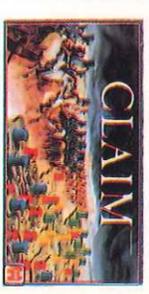
CODE 777
Jumbo, 89 F
Déduction
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 000
Age : ■■■■
Commentaire : les habitudes de nos casse-tête logiques auront un réel impact dans ce jeu très sympathique bien que peu original. (J&S n° 42)
Nous aimons : ♥♥



CLUEDO
Kenner Parker, 140 F
Société, déduction
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime, tel est l'objectif de chaque joueur. Vénéralable mais toujours un excellent jeu de déduction. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥♥♥



CLAIM
Jumbo, 140 F
Stratégie, tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 00
Age : ■■■■
Commentaire : conquérir des territoires sur un terrain modulaire toujours renouvelé. Un jeu de pions simple, mais riche. Un "préwargame" très intéressant. (J&S n° 30)
Nous aimons : ♥♥♥



Commentaire : des règles obscures, un rôle trop important de la chance au détriment de la stratégie pour ce petit nom. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥

CHILL (Le Manoir des Ténébres)
Schmidt, 160 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : dresser-vous contre les créatures du mal : un bon jeu que tout joueur de JdR se doit d'essayer au moins une fois, qu'il soit averti ou débutant. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥♥



CHILL (Initiation au jeu d'épouvante)
Schmidt, 150 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : dressez-vous contre les créatures du mal : un bon jeu que tout joueur de JdR se doit d'essayer au moins une fois, qu'il soit averti ou débutant. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥♥



CHICAGO
The Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes, 220 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : la guerre des gangs : combats de rue, contrôle des bars et des casinos. Un bon jeu, à la fois tactique et économique, aux règles courtes et simples. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥♥



C'EST PAS D'JEU
Dujardin, 100 F
Tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 00
Age : ■■■■
Commentaire : un rami... un peu "amalgé" et "amalgé" par Gaston Lagaffe. Permet de passer quelques instants agréables... sans plus. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥



CARTES
(+) Modèles présentés de 10 à 20 F, France Cartes
Joueurs : 1 à plusieurs
Complexité : ■■■■
Durée : 0 à 0000
Age : ▲ à ■■■■
Commentaire : bien sûr, il y a les 52 cartes du bridge ou les 32 de la belote. Mais n'oubliez pas les jeux plus "exotiques", Alhette, Skat, Scoopa, Tuti Boig... dont les règles ont évidemment paru dans J&S ! (n° 4, 9, 19, 34)
Nous aimons : ♥♥♥



CARRIERES
Kenner Parker, 63 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : les dés vous promettent de case en case sur le chemin de la réussite. Le vainqueur est celui qui accumule 60 points de "célébrité", "argent" et "bonheur". Ce qui nécessite un peu de tactique et... beaucoup de chance. Nous aimons : ♥



SCOOP
Nathan, 300 F
Société, connaissances
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : faites gagner l'athlète que vous parainiez... et vice versa. Un bon jeu familial, où l'humour n'est pas absent, mais qui fait tout de même appel aux choix tactiques et au bluff. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥



SCOTLAND YARD
Ravensburger, 178 F
Société, stratégie et tactique
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : sur un plan de Londres, marquez des lignes de métro, autobus et taxis, des détectives concurrents tentent de cerner un fugitif. Excellent jeu de déduction et de coopération. (J&S n° 21, 42)
Nous aimons : ♥♥♥♥



SCRABBLE
Habourdin, 140 F selon modèle
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : Le "grand classique" des jeux de lettres. La quasi-perfection, dans son genre, pour la règle "jeu ami-ami". La formule actuelle de compétition, en duplicate, sans dimension stratégique ni même tactique, risque en revanche de s'épuiser. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥♥♥



SCRABBLE REBUS
Habourdin, 145 F
Rebus
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 00
Age : ▲
Commentaire : des jetons avec une image (104 au total) permettent aux joueurs de réaliser des phrases qu'ils placent sur une grille : "des rebus-croisés". Très drôle, quelque temps. Nous aimons : ♥♥



SCRUPULES
MB, 260 F
Psychologie
Joueurs : de 3 à 10
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : "jeu de la vérité". A chaque question posée, le joueur répond oui, non ou... "ça dépend". Trop de blocages. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥



SEXY FOLIES
Habourdin, 120 F
Connaissance et psychologie
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : un avatar de l'émission télévisée. De là à appeler ça un jeu... (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥



SHARK
The Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes, 174 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : sur le même principe que Cry Havoc, et dans une présentation d'égalité qualité, une magnifique simulation de combats moyenâgeux autour des places fortes. Deux scénarios permettent de coupler les deux jeux. (J&S n° 31)
Nous aimons : ♥♥♥♥



SHERLOCK HOLMES (DéTECTIVE CONSEIL)
Jeux Descartes, 235 F
Déduction
Joueurs : 1 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : une très bonne reconnaissance de l'atmosphère des romans de Conan Doyle. Des énigmes à résoudre, seul ou en compétition avec d'autres joueurs. Nombreux livrets d'enquêtes supplémentaires. Loïn d'être... élémentaire ! (J&S n° 25, 36, 40, 43, 47)
Nous aimons : ♥♥♥♥



SIEGE
Rexton, 165 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : sur le même principe que Cry Havoc, et dans une présentation d'égalité qualité, une magnifique simulation de combats moyenâgeux autour des places fortes. Deux scénarios permettent de coupler les deux jeux. (J&S n° 31)
Nous aimons : ♥♥♥♥



COMPAGNIE DES GLACES (LA)
Jeux actuels, 230 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 au moins
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : jeu de rôle de science-fiction original dans l'univers fantastique des romans de G.J. Arnaud. (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥



COURSE A LA REUSSITE (LA)
Kenner Parker, 145 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : vous avancez dans l'année au gré des dés. Il vous faut être le premier à accumuler 12 cartes (train de vie). Une course qui réussira... au plus chanceux ! (J&S n° 42)
Nous aimons : ♥



CONTRAT IMPOSSIBLE (LE)
Dujardin, 120 F
Parcours
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 00
Age : ■■■■
Commentaire : arrivez-vous à faire signer le contrat au coléreux Demesmaeker ? Oui... si vous avez de la chance ! Il vaut mieux acheter un album de Gaston Lagaffe que ce jeu ! (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥



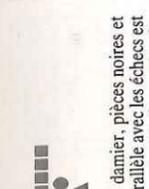
CROISADES
Rexton, 200 F
Wargame
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : à la suite de Cry Havoc et Siège (avec lesquels il vaut mieux commencer), un nouveau cocktail réussi de jeu tactique, de jeu stratégique et de jeu de rôle. Pour joueurs chevronnés. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥♥♥



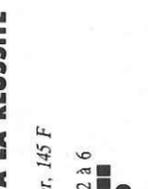
CROSSCHIESS
Crosschess, 160 F
Échecs (variante)
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : Les échecs avaient-ils besoin de cette variante sans intérêt particulier ? (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥



CROSSADO
Hexagrammes dist. Hexagonal, 140 F
Parcours et blocage
Joueurs : 2 ou 4
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : un chemin à constituer afin de faire traverser tous ses pions... La qualité des règles est bien insuffisante en regard de la simplicité du jeu. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥



CROSS CARTES
Volumétrix, 50 F
Parcours et cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : un parcours de cross-country où tactique et hasard cohabitent. Un jeu simple et sympathique, pour jeunes. (J&S n° 33)
Nous aimons : ♥



OST
Les Elfes, 200 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ○○○

Commentaire : simulation de la confrontation de deux armées féodales. Ost est très proche du wargame avec figurines. Le tapis en feutrine et les éléments de décor permettent de renouveler le jeu. Des règles simples et claires en font une bonne initiation. Pour wargamers débutants. (J&S n° 40)



OPTIMOTS
MB, 150 F
Lettres

Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval-fantastique conçu pour le plus large public. Conseillé aux débutants. De très nombreuses extensions. Très accessible par sa règle... et son prix ! (J&S n° 36, 37, 41)



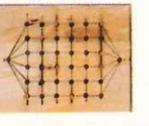
GEL NOIR (L')
Schmidt, 130 F, Gallimard 145 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 8 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval-fantastique conçu pour le plus large public. Conseillé aux débutants. De très nombreuses extensions. Très accessible par sa règle... et son prix ! (J&S n° 36, 37, 41)



GYGES
Bass & Bass, 115 F
Damier, stratégie
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ○○○

Commentaire : une course de pions originale sur les intersections d'un damier. Pas de prises, mais des sauts par-dessus les pièces. Très astucieux. (J&S n° 36)



GRAND PRIX
International Team, 130 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 12
Complexité : ○○○○
Durée : ○○○○



GRAND PRIX
Habourdin, 150 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ○○○○

Commentaire : un grand prix automobile aux règles parfois trop simples pour être réalistes. Pour les jeunes.



GO
(+) L'Impensé Radical, 250 F
Damier, stratégie
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ○○○○



GIPSO
International Team, 120 F
Hasard, construction
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ○○○○

Commentaire : on progresse comme au jeu de l'oie. L'arrivée sur certaines cases permet d'ajouter une pièce supplémentaire au puzzle à reconstruire. Nous aimons : (J&S n° 15)



ORIENT EXPRESS
Junbo, 174 F
Société et déduction
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : un thème policier attrayant, une belle présentation. Hélas, une fois la partie finie, l'intrigue est connue. Et le jeu n'en présente que dix différentes ! (J&S n° 45)



OKINAWA
International Team, 190 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : la plus rude des batailles de la guerre du Pacifique, bataille aéro-navale autour d'Okinawa et terrestre sur l'île. Très belle carte. Jeu complet, réservé aux wargamers confirmés.



ODYSSEY
International Team, 148 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ○○○○

Commentaire : Ulysse contre les dieux : le premier, sur son radeau, tente de rentrer à Ithaque, son île natale. Le joueur "dieu" essaie de l'en empêcher. Hasard et tactique pour simulation simple et agréable, mais un peu "léger".
Nous aimons : ♡



MONTRAGON
Schmidt, 180 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ○○○

Commentaire : De méchants dragons gardent des princesses captives... Une superbe présentation pour ce petit jeu charmant, mais aux dimensions stratégiques et tactiques restreintes. Pour les plus jeunes. (J&S n° 45)



NAPOLEON ET L'ARCHIDUC CHARLES
Coméjo, 150 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : en 1809, l'offensive des troupes autrichiennes contre les troupes napoléoniennes dans la région de Ratisbonne. Une simulation simple conseillée aux débutants.
Nous aimons : ♡



NATHAN LETTRES
Nathan, 60 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ○○○

Commentaire : deux jeux en un. Au premier, "Sac de lettres", on préférera le Jarnac. Au second, "Mots croisés", on préférera le Scrabble. Alors ?
Nous aimons : ♡



MURDER PARTY
Schmidt, 160 F
Société
Joueurs : 8
Complexité : ■■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : combats entre Croisés et Sarrazins dans la cité fortifiée de Jérusalem. Wargame de facture classique sur un thème original. (J&S n° 38)

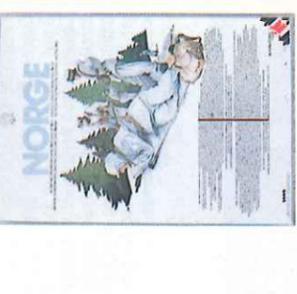


NAUTIC MILES
Editions Luszpinski diffusion, 80 F
Hasard, tactique, cartes
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ○○○



NORGE
International Team, 200 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : un "1000 Bornes" maritime. Les règles, plus fouillées que celles de son prédécesseur, permettent de nombreux rebondissement.



OBJECTIF TOBROUK
Mazzs Editions, 100 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : opérations militaires de 1942 opposant les Anglais et les Allemands en Libye. 18 tours de jeu pour "wargamers" de niveaux moyen et élevé. (J&S n° 27)



HALMA
Ravensburger, 113 F
Damier, tactique
Joueurs : 2, 3 ou 4
Complexité : ■
Durée : ○○○

Commentaire : chaque joueur tente d'occuper le premier le camp adverse avec ses pions. On ne prend pas les pions adverses, mais on saute par-dessus. Le principe des "dames chinoises" ou jeu de l'étoile, mais sur un terrain carré. (J&S n° 5)



HAMBURGER
Habourdin, 125 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ○○○

Commentaire : un agréable divertissement pour les plus jeunes. Un astucieux mélange de jeu de l'oie et de Memory.



HOLDING
International Team, 150 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : une sorte de super Monopoly, mais sur quatre parcours (des pays) différents. Il faut passer de l'un à l'autre pour, évidemment, devenir le plus riche. Complexe mais original et intéressant dans une famille où la banalité est souvent de rigueur.

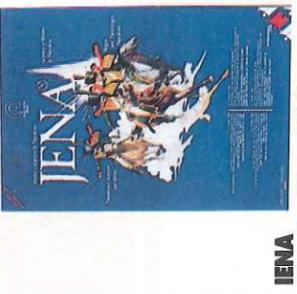


HOTEL
MB, 249 F Voir sélection Magasin



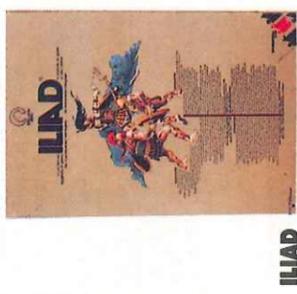
JENA
International Team, 199 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : la célèbre bataille du 14 octobre 1806. Le terrain à cases octogonales et carrées pourra déconcerter les vétérans des hexagones. Pour débutants motivés.



ILIAID
International Team, 148 F
Wargame
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : jouer les protagonistes de la guerre qui fit rage autour de Troie. Jeu classique, mais sur cases carrées. Assez simple, mais peut-être pas pour tout-débutants.



JAeva
Novolud, 125 F
Stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ○○○○

Commentaire : jeu de pions à thème maritime. Jaeva invite chaque joueur à effectuer une "traversée" du plateau de jeu pour déposer cargaison et équiper sur la rive adverse. Présentation simple et réussie pour un bon jeu tactique. (J&S n° 41)



JARNAC!
Habourdin, 145 F
Lettres
Complexité : ■■
Durée : ○○○○



JERUSALEM 1099
Mazzs Editions, 145 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ○○○○

Commentaire : combats entre Croisés et Sarrazins dans la cité fortifiée de Jérusalem. Wargame de facture classique sur un thème original. (J&S n° 38)

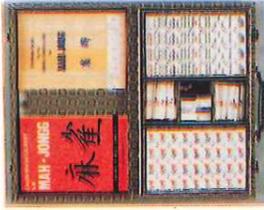




MAITRES DES DRAGONS (LES)
 Galliard, 78 F
 Simulation
 Joueurs : 2 et plus
 Complexité : ■■■
 Durée : 000
 Age : ▲▲▲

MAH JONG
 (+) Modèle présenté: 700 F à l'Impédant
 Radical
 Hasard et tactique
 Joueurs : 4
 Complexité : ■■■
 Durée : 0000
 Age : ▲▲▲

Commentaire : le complexe rami chinois, qui a connu en Europe un succès de gloire au début du siècle. A redécouvrir, ne serait-ce que pour la beauté du matériel ! (J&S n° 14)
 Nous aimons : ♥♥



Nous aimons : ♥



MAGISTRAT (LE)
 Haboudin, 280 F
 Société, connaissances plus

Commentaire : 1 000 cartes, S&P ! l'animateur est bon (n° 28)
 Drôle et amusant, on se retrouve à dix d'entre elles, comme il faut et se sentent à l'aise dans le célèbre jeu radiophonique. Les cartes sont jolies et les illustrations sont très réussies.
 Nous aimons : ♥



MALEFICES
 Jeux Descartes, 179 F
 Jeu de rôle
 Joueurs : 3 et plus
 Complexité : ■■■■
 Durée : 0000
 Age : ▲▲▲▲

Commentaire : un jeu de rôle simple abordant le thème du paranormal dans la France de la Belle Époque. Des règles claires et simples et des scénarios fouillés. Nombreuses extensions. (J&S n° 37, 40, 43, 45, 47)
 Nous aimons : ♥♥



MAISON HANTÉE (LA)
 Nathan, 150 F
 Société

Commentaire : captivant le fantôme ! Les joueurs déplacent leur personnage dans une maison miniature en trois dimensions, découvrent indices, passages secrets et créatures maléfiques. Un matériel superbe et un bon jeu... pour les moins de 12 ans.
 Nous aimons : ♥

Commentaire : sur le principe de "Voie des Dragons", un jeu de rôle qui pose l'Asie au cœur de l'aventure. Les joueurs jouent à la tête d'un héros qui doit découvrir les secrets d'une énigme. Le jeu est très amusant et les règles sont simples. (J&S n° 44)
 Nous aimons : ♥



LA FRANCE EN QUESTION
 Ferriot, 200 F
 Voir notre sélection Magazine



LABYRINTHE
 Ravensburger, 114 F
 Tactique, déduction

Commentaire : sur un terrain hexagonal, 15 pions sont groupés au centre. Chacun va tenter d'amener le groupe à toucher le bord qui lui est attribué. Le hasard intervient (les déplacements sont liés aux lancers de dés) mais... "juste ce qu'il faut". (J&S n° 42)
 Nous aimons : ♥♥♥

Commentaire : croiseurs galactiques, bases spatiales...etc, tous les ingrédients de la science-fiction sont présents dans cette guerre qui oppose les civilisations Kroil et Prummi. Règles simples. Les amateurs de SF seront plus séduits que ceux de wargames.
 Nous aimons : ♥

KROLL ET PRUMMI
 International Team, 174 F
 Wargame
 Joueurs : 2
 Complexité : ■■■
 Durée : 0000
 Age : ▲▲▲



Commentaire : un wargame de nouvelle génération : acquis des jeux de rôle, chaque pion représente un individu avec ses propres caractéristiques. Un jeu de guerre passionnant, accessible aux débutants, sur un thème original (plusieurs scénarios sur l'histoire allemande du XV^e siècle). Encore une fois, on regrettera, hélas, le manque de clarté des règles.
 Nous aimons : ♥♥



LE JEU
 Franckh, 400 F
 Dés

Commentaire : avec ses 281 dés, toute une palette de jeux de dés pour joueurs expérimentés ou débutants, artistes ou stratèges. (J&S n° 47)
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥



Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
 Nous aimons : ♥

Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

L'AUTRE JEU DE LETTRES
 Du Jardin, 120 F
 Lettres



Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
 Nous aimons : ♥♥

LAPIN MALIN (LE)
 Haboudin, 120 F
 Parcours, hasard
 Joueurs : de 2 à 4
 Complexité : ■
 Durée : 00

ARMADA

LES ECRASE TOUS!



LES ANGLAIS

Jeux Descartes, 249 F
Wargame

Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■

Commentaire : affrontements réels ou fictifs sous le Premier Empire. Pas de plateau, le jeu se déroule directement sur la table ou la moquette. Les fans achèteront les figurines historiques pour le pratiquer. Mais les débutants pourront immédiatement jouer avec les pions fournis. La boîte comprend, en outre, des planches de "décors" à découper et quatorze scénarios. Une excellente initiation au wargame avec figurines. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥♥



LE COMPTE EST BON

Nathan, 80 F

Joueurs : de 1 à 5
Complexité : ■■■
Durée : (à volonté)

Age : ■■■
Commentaire : comme à la télé, ici, les chiffres sans les lettres. Bien fait, mais est-ce la peine d'acheter une boîte ? (J&S n° 19)
Nous aimons : ♥



LEGENDES

Jeux Descartes, 119 F

Jeu de rôle
Joueurs : 5 ou plus
Complexité : ■■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■

Commentaire : jeu de rôle complexe qui accorde une large place au réalisme social, culturel, économique ou... légendaire. Nombreuses extensions. Pour amateurs avertis (J&S n° 25)
Plus accessible, la collection Premières Légendes : Légendes celtiques, Légendes de la Table ronde.
Nous aimons : ♥♥



LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Ravenburger, 181 F

Parcours, stratégie
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■

Durée : 000
Age : ■■■
Commentaire : un jeu de l'Oie où la progression des joueurs n'est pas due au hasard, mais à la gestion de leurs ressources. L'un des meilleurs jeux de ces vingt dernières années qui n'a sans doute pas connu le succès qu'il mérite. (J&S n° 6)
Nous aimons : ♥♥♥♥



LE SHERIF ET LE HORS-LA-LOI

Galliard, 88 F

Simulation
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■

Durée : 0000
Age : ■■■
Commentaire : Sheriff légendaire ou desperado ? A vous de choisir. Partie de cache-cache, ambiance de traque, beaucoup de suspense. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥♥



LES TROIS MOUSquetaires

Dujardin, 130 F

Parcours et hasard

Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : 000
Age : ■■■
Commentaire : on est loin du célèbre "Tous pour un, un pour tous" cher à Dumais. Ici, il ne s'agit que d'une course, très individuelle : qui rapportera le premier les ferrets à la Reine ? (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥



LES TROIS MOUSquetaires

Hexagonal, 160 F

Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■■

Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : cavalcades, combats, pouvoir, richesses sont au rendez-vous de ce jeu de rôle de cape et d'épée, où le joueur doit élever son personnage dans l'échelle sociale. Pour amateurs confirmés de jeux de rôle. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥



LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

Ravenburger, 156 F

Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■

Durée : 000
Age : ■■■
Commentaire : jeu de parcours sans dé sur le thème de la course autour du monde, permettant aux joueurs d'aller, tour à tour, en train, bateau, diligence, éléphant, etc ! Jeu agréable, mais sans plus, pour les plus jeunes. (J&S n° 39)
Nous aimons : ♥



LEXICON

Harbourdin, 28 F

Cartes, lettres
Joueurs : de 2 à 5
Complexité : ■■

Durée : 000
Age : ■■■
Commentaire : avec plus de 20 millions d'exemplaires vendus, c'est une exceptionnelle réussite. Cette collection de lettres permet de pratiquer une infinie variété de jeux de formation de mots.
Nous aimons : ♥♥



L'ILE AU TRESOR

Schmidt, 120 F

Tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■

Durée : 000
Age : ■■■
Commentaire : des bateaux manœuvrés par des pirates, une île où l'on trouve des coffres. Dans l'un de ceux-ci, le trésor qu'il faut ramener. Tactique et hasard au programme d'un bon jeu pour les plus jeunes. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥♥



LITTLE BIG HORN

International Team, 200 F

Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■■
Durée : 0000
Age : ■■■■

Commentaire : le 25 janvier 1876 à 14h15 le général Custer lance son attaque contre les Indiens... C'est Little Big Horn, la plus grande défaite des Etas-Unis. Peaux-Rouges contre Tuniques bleues, bonne simulation.
Nous aimons : ♥♥



LIVRES-JEUX

Livre-jeu d'aventure

Joueur : un
Complexité : ■■
Durée : 0000

Age : ■■■
Commentaire : le lecteur mène sa lecture à sa guise en optant pour une action de son choix à la fin de chaque paragraphe. De très nombreux titres (Galliard, près de 100 Livres dont vous êtes le héros. Solar. Vous êtes... Drogons et Dragons, Presses Pocketti, Histoires à jouer, etc.)
Nous aimons : ♥♥



MAD

Kenner Parker, 115 F

Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■

Durée : 000
Age : ■■■
Commentaire : qui perd gagne ! L'artrait "déliquant" et humoristique du jeu s'épouse bien vite.
Nous aimons : ♥



MAFIA

International Team, 120 F

Société
Joueurs : de 3 à 5



MAGELLAN

Jeux Descartes 220 F

Simulation économique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■

Durée : 000
Age : ■■■
Commentaire : conquérir des pays pour s'enrichir. Plus tactique que stratégique, Magellan n'est pas une simulation économique très simplifiée, mais pas dénuée d'intérêt pédagogique pour les jeunes joueurs. (J&S n° 8)
Nous aimons : ♥



MAGENTA

Jeux Descartes, 139 F

Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■

Durée : 0000
Age : ■■■■
Commentaire : l'épisode de la guerre d'Italie opposant les troupes de Napoléon III aux Autrichiens. Pour amateurs avertis.
Nous aimons : ♥

PROFONDEURS X

Avez-vous franchi le niveau précédent ? Sinon, reportez-vous page 120. Comme d'habitude, il vous faut relier l'endroit d'où vous êtes sorti (au centre) à une sortie du bord extérieur. Vous pouvez soit procéder par tâtonnements, soit utiliser une autre méthode. Rappelez-vous : dans Profondeurs VI, vous deviez retourner au niveau IV

chercher des billes noires. Si vous l'avez fait, vous êtes passé par une "boîte" divisée en trois compartiments. Le contenu de cette boîte vous donne aujourd'hui l'algorithme de la solution. Vous disposez à présent de trois instructions binaires, un compartiment vide représentant 0, un compartiment contenant une bille noire représentant 1. Mais 0 signifie-t-il tourner à droite ou à gauche ? Trouvez la bonne correspondance, et vous n'aurez plus qu'à suivre ces instructions, autant de fois que nécessaire... jusqu'à la sortie. Il n'y a qu'une seule solution.

