

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

JEU DES BOUCLES

Dans ce jeu nouveau la matière du jeu consiste en des dessins. Les joueurs modifient ces dessins selon la règle fixée.

Disposez pour commencer vos 36 plaquettes selon un carré. Bordez ce carré avec les quatre réglettes, de façon que les demi-cercles imprimés sur chaque baguette viennent continuer et fermer les dessins des plaquettes. Telle est la donne, et vous n'avez aucun risque de trouver deux fois la même, fussiez-vous jouer mille ans, tant elles sont nombreuses.

Il faut maintenant analyser le dessin. Celui-ci est composé de boucles plus ou moins longues. La plus petite possible est un simple cercle. Sur la figure on a disposé un point noir sur chaque boucle indépendante. Vous pouvez vérifier qu'il n'est pas possible d'aller d'un point noir à un autre sans quitter le dessin. On n'a pas mis de point noir sur la boucle qui part de la flèche entrée et qui revient à la flèche sortie. Sur la figure donnée en exemple, il y a ainsi 8 points noirs et 9 boucles indépendantes.

Pourquoi les plaquettes, bordées par les réglettes, donnent-elles toujours des boucles ? La réponse est simple : parce qu'il n'y a jamais de bifurcation et que les plaquettes sont, en nombre limité. Si donc on prend un point de départ quelconque, les deux trajets partant de ce point y reviendront nécessairement, quelle que soit la plaquette de départ. En particulier sur la plaquette portant les flèches. Si j'étais sociologue, je m'empresserais d'appliquer ce modèle à la Société. Les messages entrant par l'oreille et ressortant par la bouche de chaque individu circulent en boucle fermée, puisque les hommes sont partout en nombre fini.

Jouons plus simplement.

Tâchons de modifier la donne initiale pour que son dessin ne contienne plus qu'une seule boucle. Par tâtonnements successifs, en intervertissant les plaquettes deux à deux ou en les tournant sur elles mêmes d'un ou plusieurs quarts de tour, vous y parviendrez. Vous découvrirez chemin faisant que certaines plaquettes sont plus aptes que d'autres à modifier le dessin. Les plaquettes entièrement symétriques sont les plus gênantes.

POUR JOUER A DEUX

- Analyser ensemble votre donne, et mettez des jetons sur chaque boucle indépendante. Vous pouvez d'ailleurs remplacer les jetons par des Louis, des Napoléons, des Poincarés ou des haricots, que vous investirez par moitié.
- Tirez la premier joueur à pile ou face.
- Chaque joueur ne peut déplacer, avant de céder son tour, que deux plaquettes, en les intervertissant ou non, en les tournant ou non. Une plaquette touchée doit être jouée. Une plaquette lâchée est jouée.
- Si ce mouvement a supprimé une ou plusieurs boucles, sans en créer de nouvelle, les jetons devenus inutiles sont gagnés par le joueur. Si par contre le mouvement crée de nouvelles boucles, le joueur responsable doit investir de nouveaux jetons sur chaque boucle nouvelle, soit sur ceux qu'il vient de gagner, soit de sa poche s'il joue trop mal.

AUTRES REGLES

Au lieu de jouer à diminuer le nombre des boucles, vous pouvez jouer à l'augmenter. Au lieu de gagner des jetons, le but du jeu sera alors de vous en débarrasser.

Vous disposez sur la table les réglettes au carré, vous distribuez aux joueurs les plaquettes en les cachant (jusqu'à 6 joueurs). Que chacun à son tour en mette alors une à la place qu'il veut dans le carré, pour créer le plus possible de boucles. Celui qui en aura créé le plus aura gagné.

Janvier 1979
Bernard GIRETTE

