

TOPOGIC

Un jeu de déduction pour 2 joueurs
créé par Dieter Stein en 2010

Traduction française par François Haffner

Contenu

- 1 jeu de *nestortiles* (type A, 60 tuiles : 10 couleurs de 6 valeurs)
- 5 pions : les chercheurs (idéalement, des pions transparents, comme ceux de *Scotland Yard*)
- Papier et crayon

Thème

Les joueurs conviennent d'abord d'un thème. Ils peuvent convenir d'une chasse au trésor, d'espionnage, ou de n'importe quel thème où il faut découvrir un secret. Appelez-le alors « Chasse au trésor », « Île du perroquet » ou gardez le nom de « Topologic » s'il vous convient.

Préparation

Chaque partie se joue en deux manches. Lors de la première manche, l'un des joueurs est le codeur, l'autre le chercheur.

Au début, on assemble le terrain de jeu : les 60 tuiles sont connectées aléatoirement avec les numéros visibles. Il n'y a aucune contrainte sur la forme du terrain de jeu.

Le codeur décide alors de la case où il cache son secret et note cette case en secret sur un papier. L'emplacement est défini par une couleur et un chiffre, par exemple « Jaune/4 » ou « Bleu/6 ».

Le chercheur prend les cinq pions.

But du jeu

Le chercheur essaye de trouver le secret. Il reçoit des scores du codeur après avoir déplacé ses chercheurs sur le terrain de jeu.

Déroulement du jeu

Au premier tour, le chercheur entre en scène. Il place ses cinq pions arbitrairement sur cinq cases. Il est possible de placer plusieurs pions sur une même case. En fait, c'est même le but du jeu d'amener les cinq marqueurs à la fin de la manche sur la case où est caché le secret.



Figure 1 – Placement initial des marqueurs.

À partir de là, le codeur et le chercheur jouent à tour de rôle.

Le codeur donne le score

Le codeur calcule combien de points il doit attribuer au chercheur, en fonction des cases où sont posés ses marqueurs : chaque pion marque un point si :

- Il est sur la même **couleur** que la case secrète,
- Il est sur la même **valeur** que la case secrète.

Le codeur annonce alors au chercheur le **total des points** gagnés par ses 5 pions (mais pas **comment** il a gagné ces points). Le chercheur note soigneusement sur un papier ce résultat ainsi que la configuration qui lui a permis de marquer ces points.

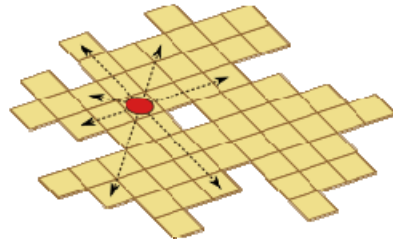


Figure 2 – Le chercheur reçoit une information. Dans cet exemple (Jaune/5), « Trois » : deux pions sont sur une case jaune et un pion est sur une case 5. Un pion placé sur la case à découvrir aurait rapporté deux points.

On comptabilise aussi le nombre de tours.

Le chercheur déplace les pions

Après avoir noté son score, le chercheur peut bouger **autant de pions** qu'il le souhaite.



Les pions peuvent être déplacés dans les huit directions, orthogonales ou diagonales, sans tenir compte des cases occupées ou non mais sans pouvoir survoler un emplacement vide. Un pion peut terminer son déplacement sur une tuile libre ou occupée.

Chaque pion ne peut être bougé qu'une seule fois par tour.

Fin d'une manche

Le chercheur met fin à la manche lorsqu'il amène ses cinq pions sur la case recherchée et qu'il obtient alors le score parfait de 10 points (5 × 2 points : chaque pion marque les points pour la couleur et la valeur). La plupart du temps, le chercheur connaît la case secrète avant le dernier tour, mais il doit amener les cinq pions sur la case secrète et comptabiliser tous les tours nécessaires pour y parvenir.

On inverse alors les rôles.

Le nouveau codeur choisit une case secrète, les pions sont retirés du jeu, puis la nouvelle manche commence.

Le vainqueur est le joueur qui a trouvé la case secrète avec le plus petit nombre de tours. Tous les tours comptent, y compris celui où les cinq pions sont amenés sur la case secrète.

Variante

Pour une partie plus facile, n'utilisez que 4 ou 3 pions.

Ce travail est sous license
Creative Commons Paternité – Pas d'Utilisation Commerciale 3.0.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.fr>

