

ALGORILUDE... Avertissement d' introduction

ALGORILUDE, conçu et breveté en 1989, a été édité sous forme de jeu de 90 cartes...en 5000 ex.

A l'époque, les informaticiens programmaient eux-mêmes leurs ordinateurs dans des langages de programmation plus ou moins simplifiés (Assembleur, Fortran, Cobol, Basic...) mais toujours après avoir schématisé l'algorithme sous forme d'algorigramme ou d'ordinogramme !

Le jeu a donc surtout cherché à vulgariser et **démythifier ces notions auprès du grand public. Les commande arithmétiques** de ses cartes étaient censées porter sur **de simples compteurs d'ordinateur** (ou calculateurs ou computers) **pour ne pas rentrer dans trop de détails techniques** (registres de mémoire et autre processeur) !

La règle d'origine, imprimée sous forme de leaflet et insérée au milieu des paquets de cartes, **emploie ce terme de compteur** qui est symbolisé sur les cartes par **C^r**

Les extraordinaires progrès techniques des composants électroniques ont fait que les **ordinateurs** sont devenus **de simples caulettes d'un usage banal et leur clavier, un moyen de programmation évident !** Aujourd'hui, on peut très bien **démythifier cette notion d'algorigramme en utilisant des claviers de machines virtuelles** symbolisés sur les cartes par le même signe **C^r...**

Des règles condensées tenant compte de ces changements de vocabulaire ont été rajoutées dans les boîtiers de jeux.

- 1°c. Le joueur **B** pose une **carte DEBUT** et initialise l'algorithme en bénéficiant d'une prime de 8 points qu'il affectera à sa machine, en posant **un** de ses jetons **B** ! Sa machine additionne **les 8 points, les deux autres restant à zéro !**
- 2°c. **J** pose une division **qui affecte les 3 machines** mais avec une conséquence arithmétique pour la seule Bleue ($8/2=4$) !
- 3°c. **R** se sépare des autres en posant une carte "Sélection joueur" créant 2 branches, la sienne identifiée par son **jeton R**.
- 4°c. **B** pose une **X4** qui commande les **deux machines de la branche commune mais sans effet sur celle de J ! (0x4)**.
- 5°c. **J** peut à son tour se créer une branche **personnelle identifiée par son jeton J en posant une carte Sélection ;**
- 6°c. **R** pose une **+8 sur sa branche, à son seul profit évidemment;**
- 7°c. **B** pose une **X2 sur le tronc commun où il reste seul (sa machine atteint ainsi $4x4x2=32$ points)**
- 8°c. **J** pose une **+8 à son seul profit**
- 9°c. **R** pose une carte **RENTREE** pour préparer une **ITERATION** mais **sans y placer de jeton** (voir 16°coup !)
- 10°c. **B** devinant les **intentions de R** pose **une carte rouge MOINS 2 points sur la branche de celui-ci**
- 11°c. **J** préfère améliorer son score par la pose **d'une X4 sur sa propre branche ($8x4=32$ p.)**
- 12°c. **R** pose une **X4 ; sa machine est donc à $24=(8-2)x4$**
- 13°c. **B n'ayant plus de carte maléfique pour freiner R, (?) se contente d'améliorer son score par une +8 (40 p.)**
- 14°c. **J** n'a plus de carte arithmétique et pose une **RENTREE** sur le tronc commun **SANS jeton, donc sans effet immédiat !**
- 15°c. **R** pose une **PRISE D'UNE CARTE** qui lui permettra de reprendre sa carte **au Rebut** (et non au talon) mais **surtout de rejouer immédiatement !**
- 16°c. **R** pose alors une **CARTE 2F?** qui va **CONTROLER la FIN de l' ITERATION** qu'il déclenche en posant **2 jetons Rouges, l'un à droite et l'autre sur la carte RENTREE du 9°coup !** Sa machine est censée **compter le nombre de passages et d'aiguiller la prochaine opération vers le jeton NON (1°fois) ou vers la carte suivante (oui 2°fois)**
- . Les 9°,10° & 12°coups s'exécutent à nouveau ainsi que le 15° qui permet à **R** de **rejouer encore une fois !**
- 17°c. **R** pose alors **une des meilleures cartes** du jeu qui permet de **sortir et relever immédiatement le total atteint par sa machine, soit : $(24-2)x4=88$ points ! mais elle est remise à zéro !**
- 18°c. **B** pose une **X2 bien qu'elle pourra peut-être servir à d'autres joueurs selon le(s) jeton(s) posé(s) en 14 ?**
- 19°c. **J** découvre cette opportunité et pose une **RENVOI** (vers Tronc commun) et **un de ses jetons sur la RENTREE 14 !**
- 20°c. **R** réduit les scores de **ses deux adversaires en posant une division par 4 sur le tronc commun !**
- 21°c. **B** désabusé, **arrête la partie avec la carte Sortie générale FIN, en espérant que R va subir une lourde pénalité (64 p.) du fait que sa branche ne se termine pas logiquement par une carte RENVOI vers le tronc commun !**
- 22°c. Malheureusement (pour B), **R** a encore le droit de poser une **carte HALTE qui évite cette pénalité ! !**
- Finally les relevés de la **Sortie générale** donneront: **20 p.** pour **B** & **16** pour **J, R** ayant déjà marqué ses **88** au 17°coup
- N.B. Dans cette partie réaliste, nous avons surtout voulu donner des exemples d'utilisation de TOUS les types de cartes existant dans le jeu rappelés par la figure 1. Il est évident que sa parfaite compréhension souhaiterait une lecture complète de la règle !*