

ALGORILUDE... Règle condensée

En plus de ses **82¹** cartes et **36** jetons, ce jeu nécessite un très important matériel...heureusement **VIRTUEL** ! En effet, chaque joueur (**de 3 à 7**) est censé posséder une **calculette** et cherchera à lui faire atteindre le maximum de points en **la commandant** ou "programmant" judicieusement !... Mais il n'y a pas de clavier sur des machines fictives (Lapalisse) !

Ce sont les cartes qui vont le remplacer.

Elles vont symboliser dans un rectangle, **deux touches d'un clavier (C^f)** : **une des valeurs ; 2, 4 ou 8** et **une des 4 commandes** classiques : **+, x (en bleu), -, / (en rouge)**... Quand un joueur **dépose une** de ces cartes, c'est comme **s'il enfonce les deux touches** qu'elle représente sur "une" machine qui sera censée effectuer **immédiatement** l'opération !

Tel est le concept fondamental du jeu.

Les joueurs reçoivent chacun **HUIT** cartes, 2 par 2 et doivent **en jouer une** à chaque tour en la déposant à la suite de **celles déjà en place... OU** en la rejetant au **REBUT** (face visible par tous)..

Ils en **reprennent une** au talon et en ont donc toujours **8 en main....**

Evidemment, pour se départager, les joueurs doivent pouvoir **affecter** la commande à **une** machine, **la leur** si la carte est bénéfique (**+ ou X bleues**) ou **celle(s) de leur(s) adversaire(s)** si elle est maléfique (**- ou / rouges**) !.

Ce sont des cartes "**logiques ou algorithmiques**" (horizontales **noires**) qui vont le leur permettre ! Lors de leur dépôt, celles-ci **n'agissent pas directement** sur les machines mais peuvent modifier **l'enchaînement des opérations** en créant des cheminements **propres à chaque joueur... éventuellement itératifs** !

L'ensemble des cartes va ainsi schématiser un algorithme.... se présentant sous la forme d'un "**arbre à l'envers**" débutant par une racine puis un tronc "commun" duquel se détacheront successivement des branches propres à chaque joueur ! (voir carte synoptique N°1)

DEROULEMENT d'une Partie.

Le joueur possédant une **carte DEBUT²** la dépose sur le tapis, initialisant ainsi l'algorithme en bénéficiant d'une prime de **8** points. Pour affecter celle-ci à sa machine, il pose **un jeton** de sa couleur **sur l'emplacement prévu... puis reprend une carte** au talon. **Sa** machine additionne **les 8** points, **celles des autres joueurs restant à zéro** !

Ensuite, dans l'ordre de la montre, chaque joueur **peut** déposer une carte, à la suite de la **dernière posée** sur l'organigramme ou...au Rebut avant d'en reprendre une **au talon** !

Evidemment, **sur ce tronc commun** de l'algorithme, **toutes** les machines vont réagir **de la même façon**, aux commandes des **cartes verticales** déposées ! Ceci ne sera guère intéressant pour celles qui sont à zéro mais pourrait être pénalisant pour celle qui est à 8 (cartes rouges négatives de division) !

Les joueurs auront surtout intérêt à poser le plus tôt possible une **carte horizontale TEST JOUEUR** munie d'un **jeton de leur couleur** pour se créer une branche personnelle sur laquelle les **cartes verticales suivantes** ne feront plus progresser que **leur propre machine** grâce à **leurs cartes bleues...** mais aussi, avec le risque d'y subir des **cartes rouges posées** par les adversaires ! (voir Carte synoptique n°2)

En principe, les cartes du Rebut, **rebuttées**, ne serviront qu'à reconstituer un nouveau talon si la partie se prolonge (voir ci-dessous) sauf dans le seul cas suivant ! Si un joueur pose sur sa branche personnelle la carte spéciale "**PRISE d'UNE carte**", il pourra la prendre **au Rebut et la rejouer immédiatement** !

FIN DE PARTIE.

La fin de partie sera déclenchée par la pose **de la carte horizontale SORTIE GENERALE FIN** par **n'importe quel joueur** estimant qu'il est de son intérêt de le faire **à ce moment là** ! (même s'il reste des cartes au talon)

Elle provoque **le décompte et le relevé des points** de chaque machine et **l'interdiction** pour les autres joueurs de **continuer à déposer** des cartes **arithmétiques verticales** !

Toutefois, pour éviter d'interrompre la partie trop prématurément, la pose de cette carte est soumise à **TROIS conditions** :

1^o elle ne peut être **posée que sur le tronc commun** ;

2^o **un joueur** -au moins- doit avoir quitté ce tronc commun et y être **déjà revenu** par une carte **RENTREE (R)** ;

3^o cette carte **RENTREE** doit être munie d'un (ou plusieurs) **jeton de la couleur de la branche sélectionnée** qui se sera **terminée obligatoirement par une carte "RENVOI vers le tronc commun"** !

En fin de partie, les branches **non terminées par une carte RENVOI** pourront donner lieu à **pénalisation** (voir ci-dessous)

1) **Huit autres cartes** ne sont pas à distribuer. **Quatre, dites synoptiques, (C.S)** serviront d'illustration de la règle & **trois blanches** pour aérer éventuellement le dessin de l'algorithme.....plus la carte titre !

2) Les 2 autres cartes **DEBUT** éventuellement possédées par d'autres joueurs sont éliminées du jeu et remplacées à partir du rebut. Si personne n'en possède, chacun en recherchera une au rebut !

COMPLEMENTS IMPORTANTS.

La règle **complète incluse** dans le paquet de cartes et **illustrée** par les **4 cartes synoptiques** expose toutes les **possibilités de développement** du jeu y compris un système de **pénalités** !

L'**algorithme** pourra alors devenir beaucoup plus **complexe** permettant de réaliser des scores très élevés...**milliers** de points **positifs** ou **négatifs** (en partant seulement de 2,4,8) !....Une des **astuces les plus rentables** consiste à réaliser **des boucles** ou

Itérations à la base de tous les **automatismes ou programmes d'ordinateur** ! La figure en donnera un exemple probant

© **Sourire pour Saisir**

APMEP Novembre 2010