

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Dualité

Une feuille de papier, un crayon : voilà un matériel déjà suffisant pour pratiquer l'art scolaire du jeu d'alignement. Si vous avez dépassé le niveau du Tic Tac Toe, essayez donc ce petit nouveau dont les règles se retiennent en quelques secondes pour des heures (de math... ou de réunion) de détente.

Un partenaire, un stylo et une grille 4x4 tracée sur une feuille et vous voici prêt à défier les règles séculaires du Morpion. Pas de X ou de O à aligner, les cercles tracés ici n'ont pas de propriétaire !

But du jeu

En traçant des cercles dans les cases de la grille puis en les noircissant, les joueurs doivent former un alignement de quatre cercles blancs ou noirs.

Position initiale

Les joueurs décident de celui qui jouera le premier. Celui-ci trace deux cercles dans deux cases non voisines (ni orthogonalement, ni en diagonale) de la grille.

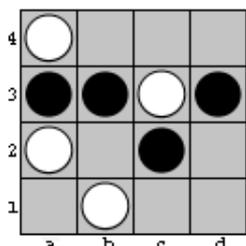
Déroulement de la partie

Les joueurs jouent tour à tour en traçant un nouveau cercle ou en noircissant un cercle déjà existant en respectant les conditions suivantes :

- on ne peut jouer que sur une case voisine (orthogonalement ou en diagonale) du dernier coup joué par l'adversaire,
- si cette case est vide, on ne peut y tracer qu'un cercle,
- si cette case contient un cercle, on ne peut que le noircir.

Il est donc interdit de jouer sur une case déjà noircie ou éloignée du dernier coup adverse. Il est également interdit de rejouer sur le dernier coup adverse.

(commentaire de la figure : le dernier cercle a été tracé en a2. L'adversaire ne peut répondre qu'en a1, b1 ou b2.)



Fin de partie

Le vainqueur est le joueur qui parvient à réaliser un alignement de quatre cercles blancs ou de quatre cercles noircis, orthogonalement ou en diagonale.

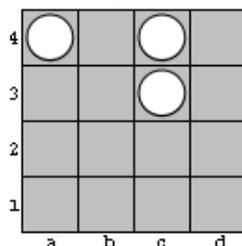
Attention, si un joueur se trouve dans l'impossibilité de jouer (parce que toutes les cases disponibles sont déjà noircies), alors il perd la partie – par enfermement.

Conseils

Évitez les mirages ! Ce n'est pas parce que trois cercles blancs ou noirs sont alignés que la position est gagnée (ou perdue). Pour cela, encore faut-il que l'on puisse jouer sur la quatrième case de la

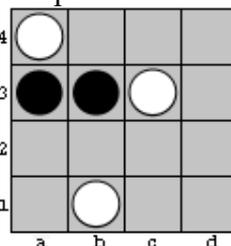
ligne. *Dualité* est un jeu purement tactique, seule la prévision correcte des possibles réponses adverses mène à la victoire. Alors anticipez et évitez les gaffes !

Reconnaître quelques pièges typiques vous aidera dans votre réflexion, par exemple :



Le duo blanc :

Jouer en d2 perd après la réponse d1.



Le trio noir :

Jouer en c3 perd après la réponse d3.

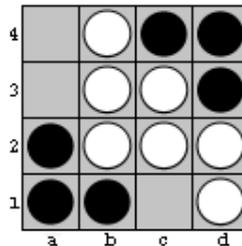
(d2-d1-d2-d1-c1-c2 gagne) (c3-d3-d2-d3 gagne)

Remarques

Le choix d'une position initiale diversifie les parties mais surtout évite au premier joueur de perdre de façon automatique si la partie commence avec un seul cercle sur la grille. Pourrez-vous le démontrer ?

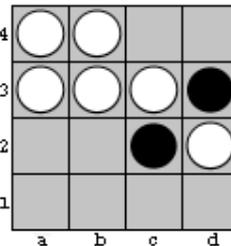
Une fois habitué aux pièges et au mode de raisonnement développé dans *Dualité*, vous pourrez passer à sa variante *Grand Dual* en traçant une grille 5x5 et en conservant toutes les règles. En particulier, il faut toujours aligner 4 cercles pour gagner et non 5.

Problèmes



Pb 1 :

Dernier coup : d1
gain en 4 coups



Pb 2 :

Dernier coup : b3
gain en 6 coups

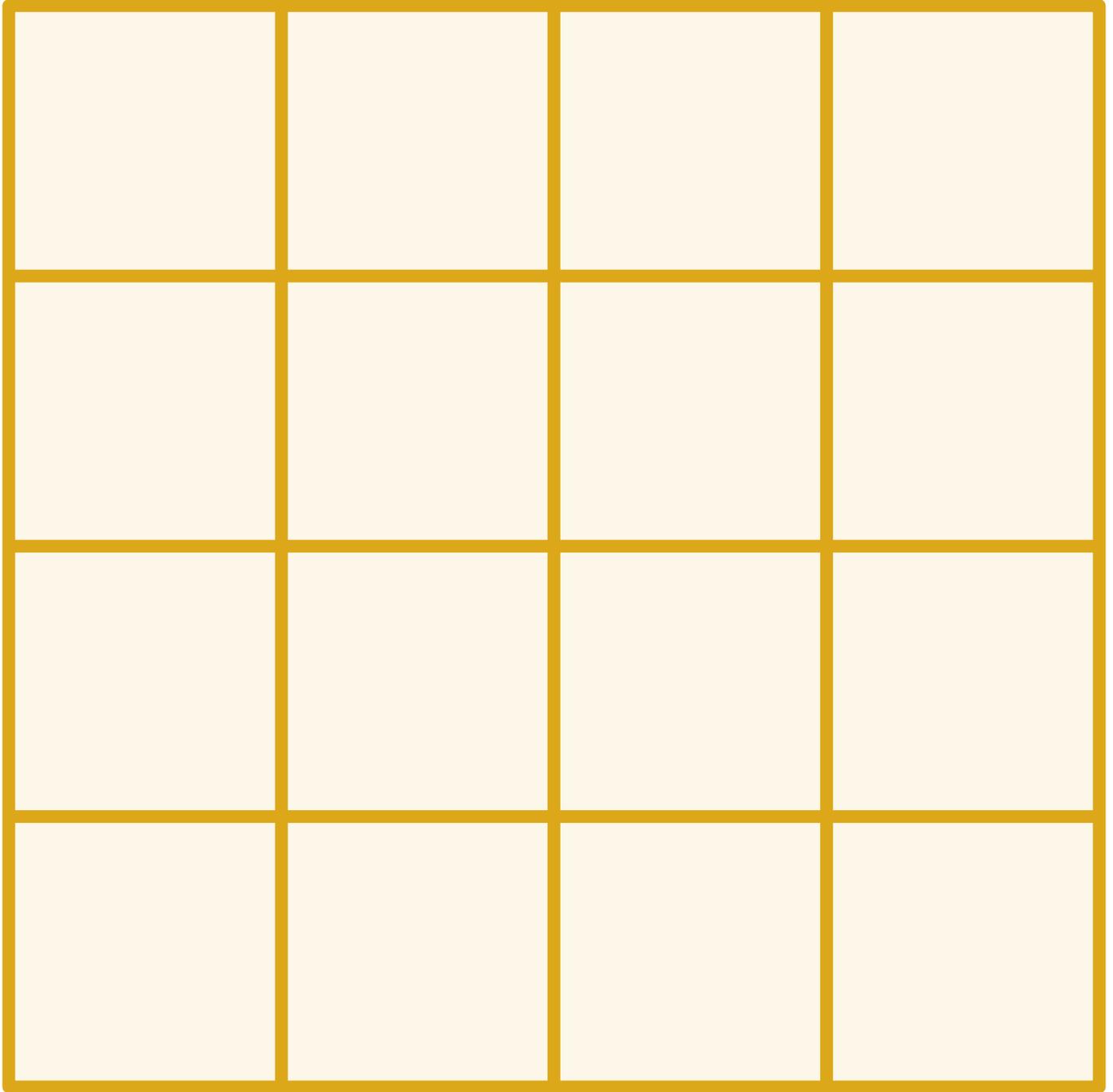
Variante pour quatre joueurs

Les joueurs forment deux groupes de deux équipiers. Les membres d'une même équipe se placent côte à côte et jouent l'un après l'autre puis passent la main à l'équipe adverse. Toute communication entre partenaires est interdite durant la partie.

Attention, dans cette variante les caractéristiques tactiques de *Dualité* se trouvent bouleversées !

Dualité

Un jeu de Vincent Everaert pour 2 joueurs et 1 crayon effaçable



Un jeu de Vincent Everaert pour 2 joueurs et 1 crayon effaçable

Dualité