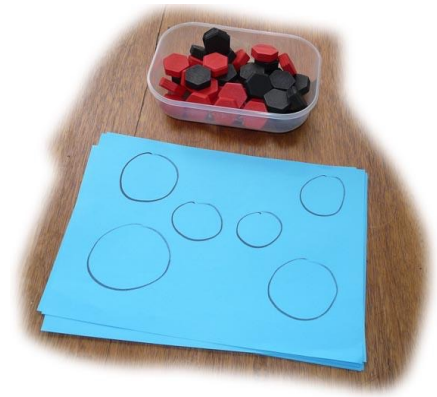


Les tours et les paires

1 Les tours

Margot et Louan jouent aux tours, c'est à Margot de commencer.

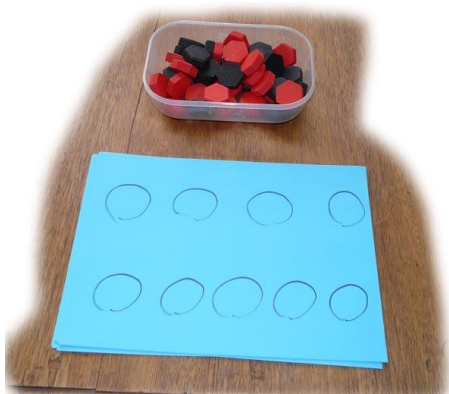
- Je prends cette carte, elle est super facile.
- Oui d'accord, tu as de la chance, mais vérifie quand même.



Margot prend des jetons dans la boîte et les place sur les ronds de la fiche, un jeton par rond.

Puis elle vérifie qu'en utilisant tous les jetons elle peut faire deux tours de la même hauteur.

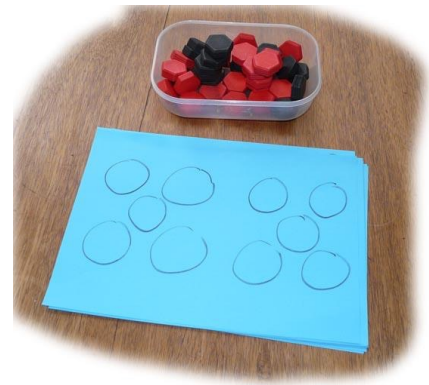
- Je l'avais bien dit que c'était facile, j'ai gagné cette fiche.



C'est maintenant le tour de Louan.

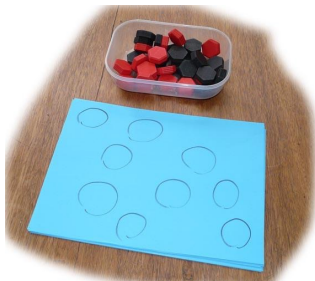
- Celle-là, je n'en veux pas.

- Oui, celle-là, je la prends, c'est super fastoche.
- Peut-être, mais toi aussi tu vérifies.
- Oui, oui, tu vas voir.



— Regarde, c'est comme le dé cinq, je fais un dé cinq avec les noirs et un dé cinq avec les rouges, comme ça j'aurai deux tours pareilles.

— Voilà, ça marche, j'ai gagné cette fiche.



— C'est à moi, dit Margot, je prends cette carte.



La vérification se déroule comme d'habitude, mais cette fois-ci...



...quand Margot a fabriqué deux tours de la même hauteur, il lui reste un pion isolé. La carte est mise de côté, Margot ne l'a pas gagnée.

La partie se termine quand la pile de cartes est épuisée, celui qui a gagné le plus de cartes l'emporte. Cette première version du jeu peut se décliner dans de nombreuses variantes :

- Jouer à trois ou quatre. Il vaut mieux ne pas aller au-delà de quatre joueurs pour que le tour de chacun revienne assez vite.
- Si le joueur A laisse passer une carte, B peut l'utiliser avant de jouer sa propre carte. S'il obtient deux tours identiques, il la gagne et peut continuer à jouer. Si B se trompe, son tour de jeu est terminé comme s'il s'était trompé sur la carte suivante de la pile.
- Variante incompatible avec la précédente : on ne laisse pas passer de carte. Dans ce cas, le joueur doit prévoir s'il est possible de faire deux tours pareilles ou s'il restera un pion isolé. Pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté, on utilisera une carte dont le recto représente deux tours identiques et le verso deux tours et un pion isolé. Le joueur indique à l'aide de cette carte l'issue qu'il prévoit avant de vérifier. C'est évidemment la prévision correcte qui fait alors gagner la carte et non le fait qu'il y ait deux tours identiques.

2 Les paires

Quelque temps plus tard...

— Vous vous souvenez de ce matériel ?

Que faisons-nous avec ?

— On jouait aux deux tours.

— C'est vrai, et que fallait-il faire dans le jeu des deux tours ?

— Il fallait faire deux tours de la même taille avec tous les pions.

— Oui, et si on pouvait pas, il fallait laisser la carte.

— Je vois que vous vous souvenez bien, bravo ! Aujourd'hui, nous allons jouer à un autre jeu avec les mêmes cartes et les mêmes pions.

Je vais commencer une partie tout seul pour vous montrer.

Je prends cette carte.

— Pour savoir si je l'ai gagnée, je pose un pion sur chaque point de la carte.

— Bah, c'est le jeu des deux tours, c'est pareil.

— Attends un peu, je n'ai pas terminé.

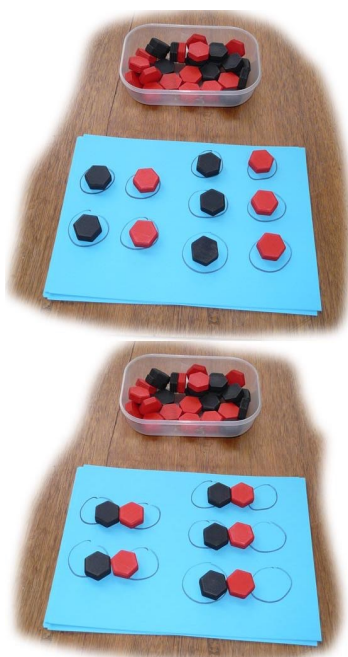
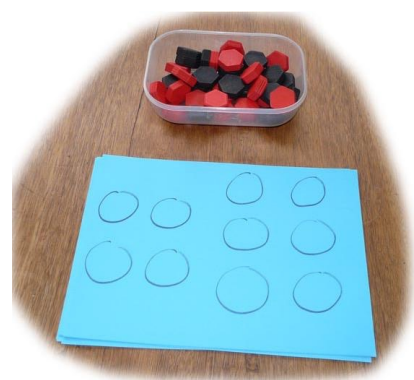
— Et maintenant je mets les pions par paire, par deux, comme des paires de chaussures. Il ne reste pas de pion tout seul, alors j'ai gagné, je prends la carte.

— Ah oui, c'est vrai, c'est pas les deux tours.

— Voilà, vous savez tout : pour savoir si on a gagné, on fait des paires au lieu de faire deux tours.

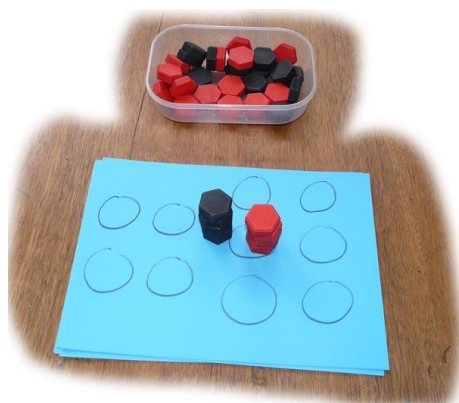
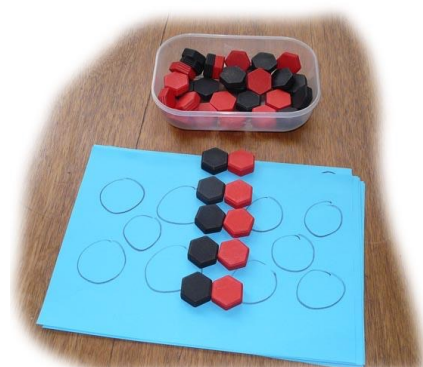
Pour le reste, c'est le même jeu.

Je vous distribue les jeux et vous pouvez commencer des parties.



Quand les deux jeux sont connus, on joue alternativement à l'un et à l'autre.

Certaines cartes comme celle-ci permettent de voir facilement qu'on peut faire deux tours identiques... on constatera qu'elles permettent aussi de faire des paires, même si ça se voit moins bien.



Cette carte met mieux en évidence la possibilité de faire des paires... on constatera qu'elle permet aussi de faire deux tours identiques.

Après quelques parties, le maître pourra officialiser le fait que les deux jeux sont en réalité identiques, et autoriser la vérification par l'une ou l'autre méthode au choix.