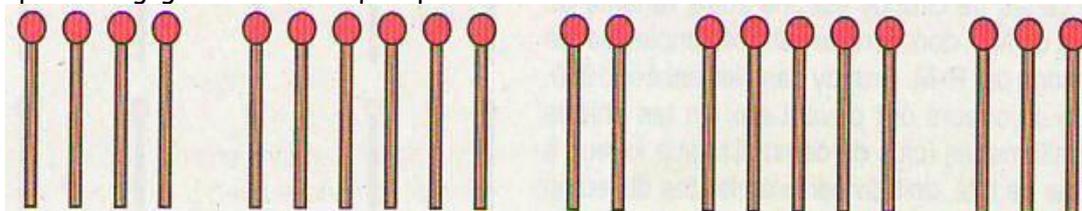
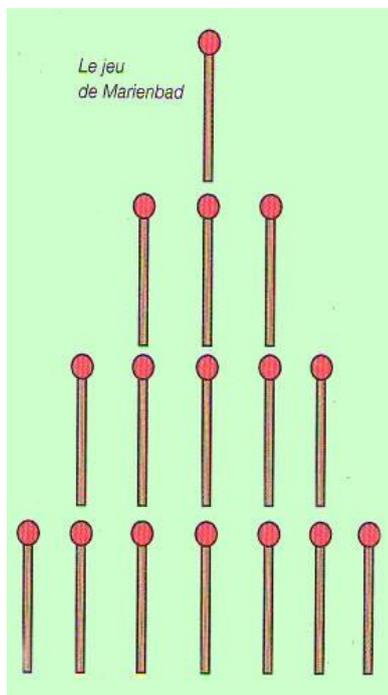


JEUX DE NIM
ASIE

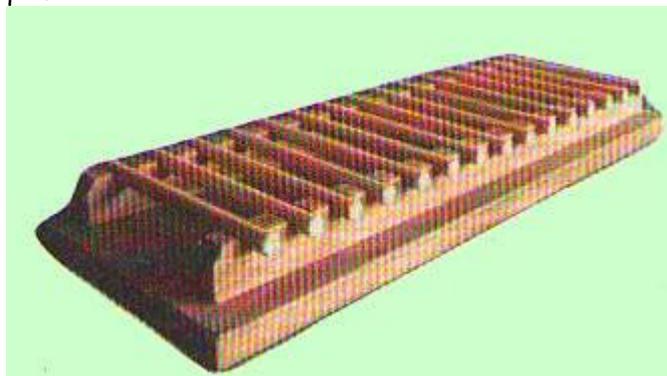
| | | | |
|-------------------------------|---|-------------------------------|---|
| A partir de : | 10 ans | Effectif +/- : | 2 joueurs au minimum |
| Durée : | 5 à 20 min | Epoque / Pays / Type : | Il y a plusieurs milliers d'année/ Asie / Stratégie |
| Historique : | les jeux de <i>Nim</i> sont des jeux de stratégie pure qui se jouent à deux joueurs avec des allumettes mais aussi des graines. les origines du jeu de <i>Nim</i> remontent à plusieurs milliers d'années en Chine sous le nom de <i>Fan-Tan</i> . Ils se jouaient avec 12 cailloux généralement rangés en tas de 3,4 et 5. On les retrouve en Afrique sous le nom de <i>Tiouk-Tiouk</i> . le nom actuel de <i>Nim</i> a été donné par le mathématicien Charles Léonard BOUTON en 1901, lorsqu'il démontra que tout se réduisait à une formule mathématique qui assurait la victoire à celui qui la connaissait. Après cette découverte, le jeu fut délaissé avant que Piet HEIN, savant et philosophe danois, pris le pari de faire revivre le <i>Nim</i> sous une nouvelle version ne permettant pas de gagner grâce à une formule mathématique. Ce jeu pris le nom de <i>Nimbi</i> | | |
| But du Jeu : | Ne pas ramasser la dernière allumette ou la dernière série d'allumettes ou au contraire selon les accords entre les joueurs. | | |
| Matériel : | Des allumettes ou des graines ou d'autres choses dans le même style | | |
| Déroulement / Règles : | le jeu de Nim : disposer un certain nombre d'allumettes sur une table en autant de tas qu'on le souhaite. La condition est qu'aucun tas ne doit comporter le même nombre d'allumettes qu'un autre. À tour de rôle, chaque joueur prend autant d'allumettes qu'il le veut (au moins une) mais dans un seul tas. le jeu est terminé quand la dernière allumette est prise. Le gagnant est celui qui a pris la dernière allumette le dernier tas. | | |



Le jeu de Marienbad : c'est une variante du jeu précédent. Dans ce jeu, il y a quatre rangées comportant respectivement 1, 3, 5 et 7 allumettes. À chaque tour, le joueur prend le nombre d'allumettes qu'il veut, au moins une et dans une même rangée. Celui qui prend la dernière allumette perd la partie.



La version Fort boyard : le cas est composé de 15 allumettes ou bâtonnets sur une seule ligne. Il faut enlever chacun son tour 1, 2 ou 3 allumettes du plateau de jeu. Le perdant est celui qui prend la dernière allumette. Dans ce cas la formule mathématique pour gagner s'applique.



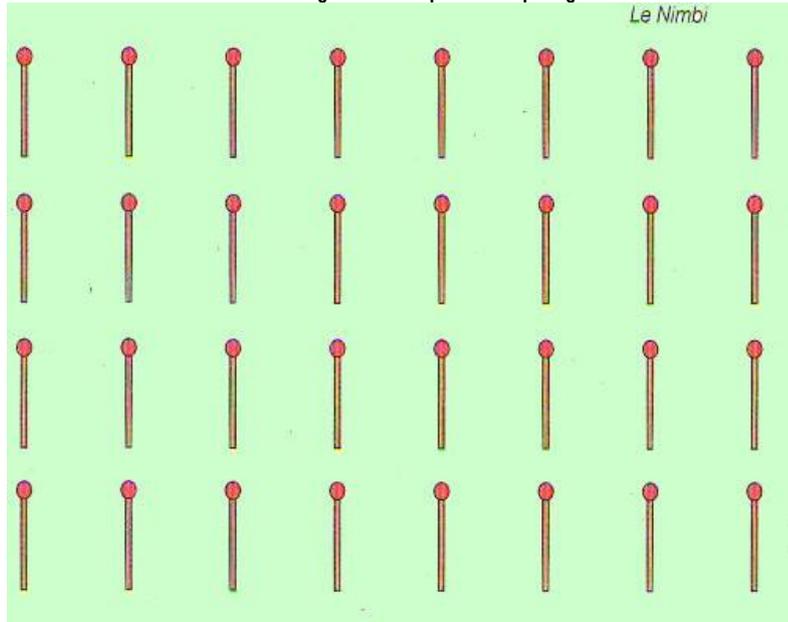
Le jeu de Grundy : encore une variante. Il a été conçu par Grundy dans les années 30. Deux joueurs ont devant eux un tas unique d'allumettes (plus que 2). Chaque joueur, à tour de rôle, doit diviser le ou l'état du jeu en de tas inégaux. Le joueur qui ne peut plus jouer est déclaré perdant.

Par exemple : si le tas initial comporte 6 allumettes, le joueur A peut le scinder en deux tas de 1 et 5 allumettes ou bien 2 tas de 2 et quatre allumettes. Supposons que ce joueur laisse sur le tapis 2 tas de 2 et 4 allumettes, le joueur B ne peut scinder que le tas de 4 allumettes et il n'a qu'une seule possibilité de le faire, en formant 2 tas de 1 et 3 allumettes. Reste ensuite au joueur A à diviser le tas de trois allumettes en deux tas de 1 et 2. Le joueur B est alors bloqué, il a perdu la partie.

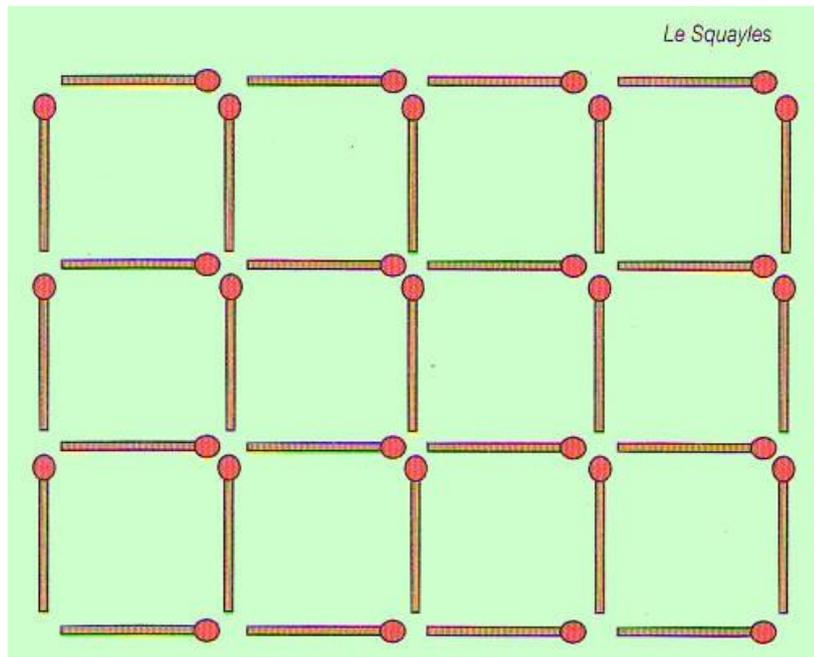
Le jeu de Whytoff : version inventée par le mathématicien du même nom en 1907. Au début du jeu, on dispose d'au moins 2 tas d'allumettes. À tour de rôle, chaque joueur prend autant d'allumettes qu'il le souhaite dans 1 ou 2 tas. S'il prend dans 2 tas, il doit

retirer autant d'allumettes dans chacun. Celui qui prend là où les dernières allumettes à gagner.

Le Nimbi : pour jouer, il faut aligner 32 allumettes sur 4 rangées de 8. Les deux joueurs, à tour de rôle, prennent 1, 2 ou 3 allumettes qui se suivent dans une rangée ou dans une colonne. Le jeu se termine lorsque la dernière allumette est prise. Le gagnant est celui qui prend (ou ne prend pas) la dernière allumette le dernier tas. Cette règle est bien entendue à déterminer dès le début du jeu afin que chaque joueur affine sa stratégie.



Le Quayles : disposer 31 allumettes en un rectangle composé de 12 carrés comme le montre le schéma. Chaque joueur, à tour de rôle, peut prendre autant d'allumettes qu'il le veut, à condition qu'elles soient retirées dans un ordre consécutif, c'est-à-dire à la suite les unes des autres. Comme pour les autres jeux, le gagnant est celui qui prend (laisse, selon ce qui était convenu entre les joueurs) la dernière série consecutive d'allumettes ou la dernière allumette.



Variante

Voici la formule mathématique dont il est question dans l'historique... Mais chut... ne la répétez pas !

Si celui qui prend la dernière perd, à votre tour, vous devez laisser un nombre d'allumettes correspondant à un multiple de 4 plus 1, c'est-à-dire : 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, ... Ainsi, le nombre d'allumettes diminuant, vous laisserez forcément la plus petite position possible, c'est-à-dire 1 allumette. L'autre aura perdu.

Si celui qui prend la dernière gagne, à votre tour, laissez un nombre d'allumettes correspondant à un multiple de 4 : 4, 8, 12, 16, 20, ... Ainsi, vous êtes forcé de gagner.

Que faire si l'autre joue comme vous joueriez ? Il y a deux possibilités : soit votre adversaire connaît aussi le truc. Dans ce cas, vous ne pouvez rien faire. Espérez une erreur de sa part. Soit votre adversaire ne le connaît pas. Dans ce cas, il a de la chance et joue au hasard (ou avec une mauvaise stratégie) mais bien. Toutefois, il y a peu de chances que cela dure et il finira par se tromper. Vous pouvez aussi forcer la chance en enlevant, tant qu'il gagne, une allumette à chaque tour. Ainsi, vous faites durer la partie et augmentez les chances d'erreur de sa part.

Bonnes parties !!!

Le
plateau de
jeu / outils
: