

# Jeu : adaptation du jeu Siam

## I Objectif du jeu

Le plateau de jeu est un carré de 5 x 5 cases. Au milieu du plateau sont disposées trois pièces (des roches). Chaque joueur possède cinq pièces (des personnages).

Le but du jeu est de faire sortir du plateau de jeu une des trois roches. Le joueur gagnant est celui qui a la pièce la plus proche de la roche qui vient d'être sortie et dans le même sens de poussée.

À son tour de jeu un joueur doit soit :

- 1) mettre une de ses pièces en jeu sur une case « entrée »
- 2) tourner une de ses pièces sans changer de case
- 3) avancer une de ses pièces sur une case libre voisine puis éventuellement tourner cette pièce
- 4) avancer en poussant d'autres pièces selon les forces présentes dans la ligne
- 5) retirer une de ses pièces du jeu à partir d'une case extérieure.

## II Matériel

5 pièces carrés pour chacun des deux joueurs, 3 pièces roches et un plateau de 25 cases.

Une partie se joue à 2 joueurs.

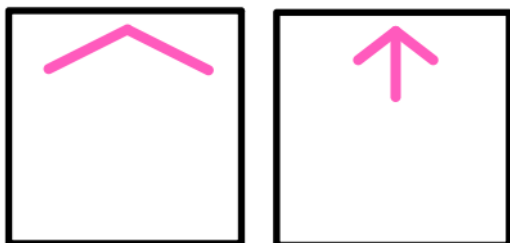
## III Construction

Chaque élève a tracé et décoré une grille sur une feuille cartonnée.

Chaque élève a découpé des carrés de la taille des carrés de la grille.

Chaque élève a dessiné des motifs sur ces carrés (trois catégories : joueur 1, joueur 2, roche) assortis de flèches pour les pièces personnages pour indiquer le sens de la poussée.

## IV Deux motifs suggérés pour les flèches



## V Retour d'expérimentation

Les premières parties ont été faites avec des groupes réduits d'élèves (environ 10 élèves).

Les élèves assimilent assez rapidement les règles de jeu. Des stratégies se mettent en place, notamment pour un joueur qui réitère ses premiers déplacements face à ses différents adversaires qui peinent à le contrer.

Certains parviennent à anticiper et piège l'adversaire qui amène la roche au bord du plateau en lui subtilisant la roche pour finir par la sortir du plateau et remporter la victoire.

Les pièces restent maniables et ne posent pas de problèmes à être déplacés en posant ses doigts dessus. Les élèves les manipulent doucement et ne désorganisent pas le plateau.

## VI Règles complémentaires

Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés.

Les cases extérieures sont les cases A1, B1, C1, D1, E1, A2, E2, A3, E3, A4, E4, A5, B5, C5, D5, E5.

Lors des deux premiers tours, les joueurs ne peuvent pas entrer à partir des cases C1 et C5.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Pour pousser avec une pièce, le joueur doit respecter le sens de la flèche.

Une pièce peut pousser une roche seule (sa force est supérieure).

Une pièce peut pousser une ligne. Pour cela, sa force et celle des pièces dans son sens doivent dépasser la force des pièces qui s'opposent à elles.

Une pièce peut être sortie du plateau par une poussée. Cette pièce est restituée à son équipe et peut être utilisée au tour suivant pour entrer à nouveau en jeu.

## **VI Remarque**

Dans le projet de base, les élèves avaient créé des patrons de pavés droits afin de pouvoir pousser une ligne de pièces à partir de la pièce choisie par le joueur), mais la phase de collage s'est avérée plus complexe que prévue et ces supports pour obtenir des pièces épaisses ont été mis de côté pour permettre malgré tout l'utilisation des jeux.

Les pièces en papier auront une durée de vie assez limitée, plastifier sera sans doute utile pour éviter de devoir sans cesse en refaire de nouvelles.