

MODULO

Pour :

2 joueurs






10 minutes de jeu


Modulo est un jeu de mains, puisque chaque joueur n'aura que ses mains pour jouer... et un seul but : éliminer les mains de son adversaire pour remporter la partie !

REGLES DU JEU

Le principe du jeu

Les joueurs sont en face l'un de l'autre. Ils jouent avec leurs deux mains qui peuvent prendre une valeur comprise entre 0 et 4, matérialisée ainsi :

- 0- (poing fermé),
- 1- (index tendu),
- 2- (index et majeur tendus),
- 3- (index, majeur et auriculaire tendus),
- 4- (index, majeur, auriculaire et annulaire tendus).





Au départ, les joueurs partent avec leurs deux mains ayant une valeur de 1-. Il est conseillé de faire plusieurs manches de ce jeu et de changer le premier joueur à chaque fois. Le premier joueur, ou le « premier premier » joueur, est déterminé par une manche de pierre-feuille-ciseaux.





Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, le joueur choisit entre un tour de jeu par addition, toujours possible, et un tour de jeu par division, possible uniquement s'il n'a plus qu'une seule main en jeu et qu'elle a une valeur paire.


Un tour de jeu par addition

Il s'agit du tour de jeu classique car il est toujours possible.



À son tour, le joueur choisit une de ses mains, ou utilise sa main encore en jeu si l'autre a été éliminée, et l'additionne à une des mains de son adversaire, en tapant (délicatement !) les doigts de la main qu'il a choisie sur ceux de la main de son adversaire. Il revient alors dans sa position initiale, et son adversaire procède à l'addition : il additionne la valeur de la main de son adversaire à la sienne, et change la valeur de sa main en fonction. Par exemple,





si un joueur tape une main de valeur 2- avec une main de valeur 1-, la main de valeur 2- prend la valeur 3-.

Les valeurs de mains « bouclent » après 4 : ainsi, si une main doit prendre la valeur 5, elle prend en fait la valeur 0-, si elle doit prendre la valeur 6, elle prend en fait la valeur 1-, pour 7 elle prend la valeur 2-, et pour 8 elle prend la valeur 3-.

Si une main prend la valeur 0-, elle est immédiatement éliminée et l'autre joueur marque un point.

Un tour de jeu par division

Pour pouvoir jouer par division, un joueur doit avoir une seule de ses mains en jeu (son autre main doit avoir été éliminée) et de valeur paire, donc 2- ou 4-.

Si un joueur choisit de jouer par division, il secoue ses deux mains et leur donne à chacune la même valeur, correspondant à la valeur de sa main seule en jeu au début du tour divisée par deux. Ainsi, si en début de tour, un joueur a une main de valeur 2-, ses deux mains auront une valeur 1- en fin de tour, et dans le cas où sa main valait 4-, ses deux mains finiront avec une valeur 2-.





La main précédemment éliminée revient donc en jeu (le point gagné par l'adversaire grâce à son élimination n'est bien sûr pas perdu).

La fin du jeu

Si un joueur a ses deux mains éliminées en même temps, à n'importe quel moment de la partie, l'autre joueur gagne immédiatement.

Les joueurs gagnent un point à chaque fois qu'ils éliminent une main de leur adversaire. Dès qu'un joueur arrive à trois points, il remporte la partie !

Variante du départ secret

Au lieu de démarrer avec leurs deux mains ayant la valeur 1-, les joueurs choisissent la valeur de leurs mains de départ : pour cela, ils placent leurs mains en position 0- puis comptent jusqu'à trois avant de mettre leurs mains dans la position de leur choix, de 1- à 4- (les deux mains d'un joueur peuvent avoir la même valeur ou des valeurs différentes).

*Pour les curieux, le titre du jeu peut paraître incongru...
Mais en mathématiques, il ne l'est pas ;)*