



## **TOUGHTWAVE (Onde de pensée)**

### **Fabrication du document**

#### **Cartes**

- Imprimer les pages 2 et 3 sur des feuilles A4 cartonnées recto/verso
- Plastifier
- Découper

#### **Plateau**

- Imprimer les pages 4 à 7 sur des feuilles A4 cartonnées
- Découper
- Découper un carré de 36 cm x 36 cm dans du carton épais
- Assembler les parties du plateau en les collant sur le carton
- Coller les bandes rouges et bleues sur le plateau afin d'épaissir les bords

#### **Règles du jeu**

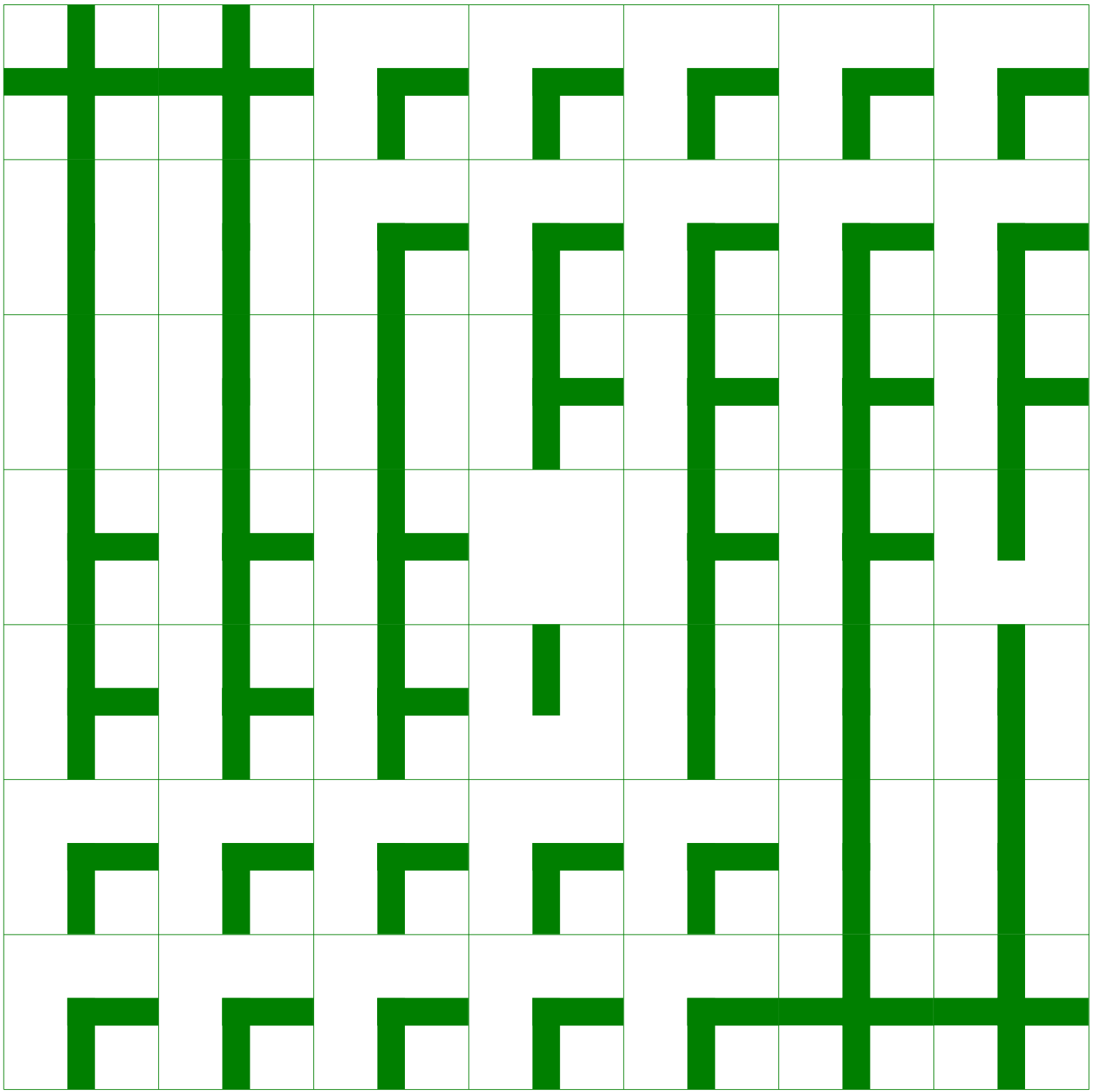
- Imprimer les pages 8 à 10 sur des feuilles A4 recto/verso
- Assembler les feuilles

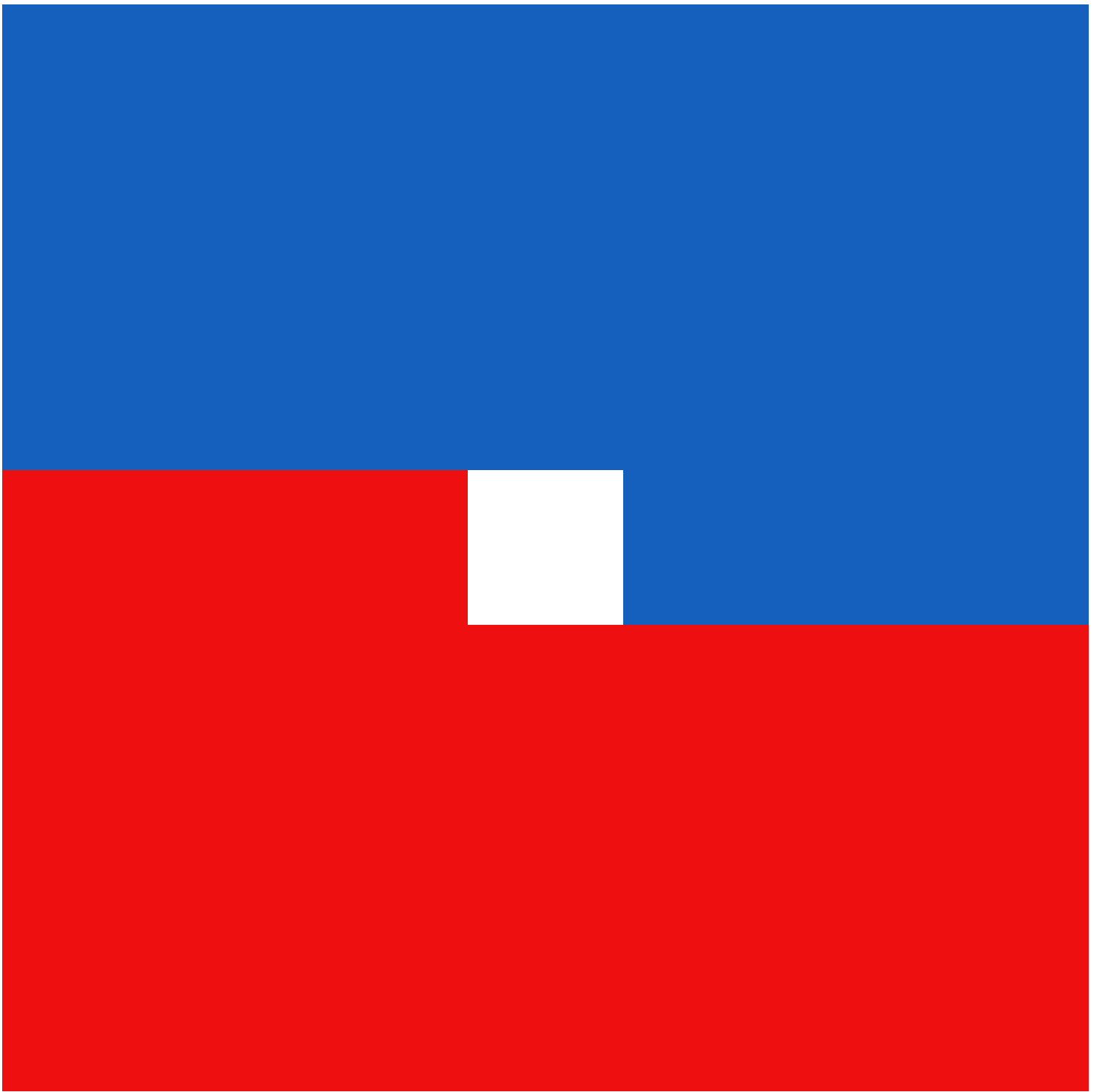
#### **Dernière mise à jour**

11 janvier 2019

#### **Pour toute observation**

[dln.anim@free.fr](mailto:dln.anim@free.fr)





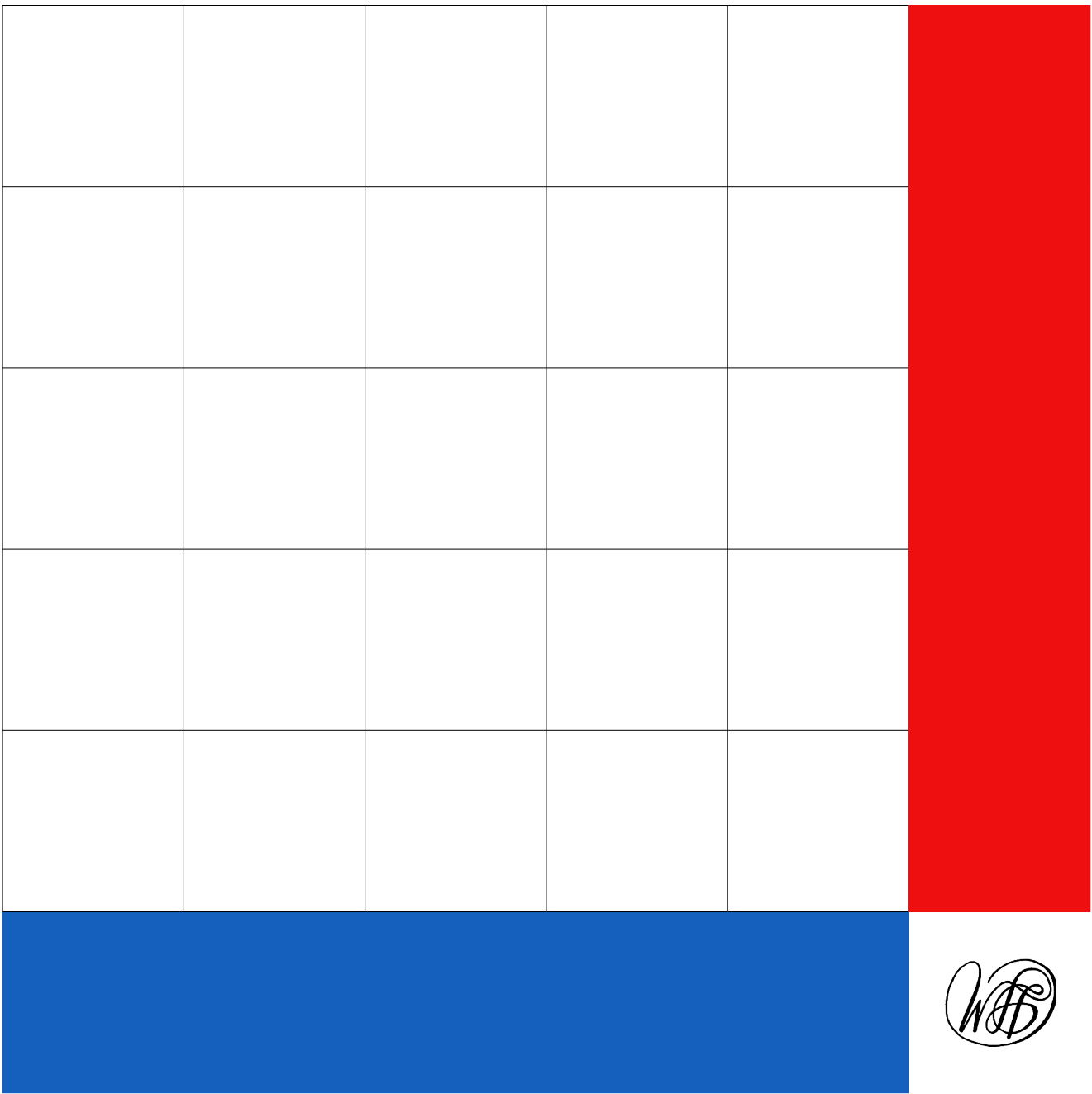



WDF

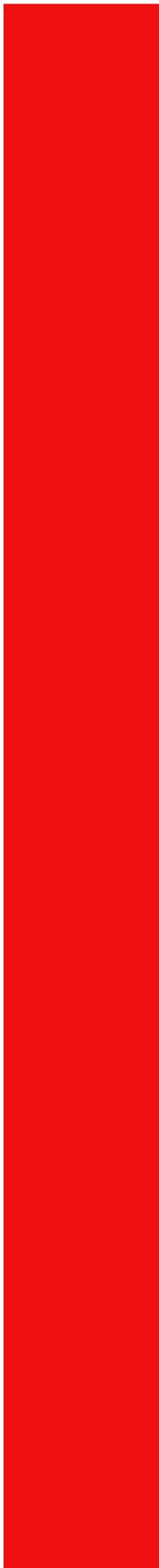
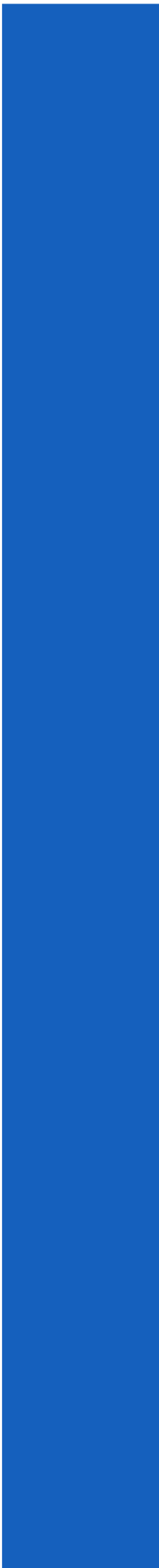
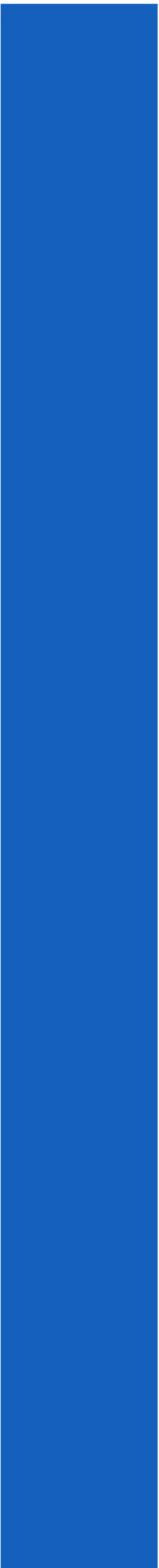


WDF



À coller sur un carton 36 cm x 36 cm



bordures à coller sur  
les bordures du plateau  
de même couleur pour  
leur donner de  
l'épaisseur

# THOUGHTWAVE (ONDE DE PENSÉE)

## Règles du jeu

D'après la règle originale du Dr Eric Solomon.

Un jeu d'Eric W. Solomon pour deux joueurs, créé en 1974 – Édité par Intellect Games (GB) et Parker (USA)

### Principe du jeu

Deux joueurs rivalisent pour être les premiers à relier les côtés opposés d'un plateau de 10 x 10 cases. La liaison qu'ils réalisent est une onde de pensée (Thoughtwave), pour laquelle chaque joueur dispose de 24 pièces de types différents.

Thoughtwave est une joute intellectuelle.

Gagnera celui qui :

- résistera le plus efficacement aux tentatives de tourner son Thoughtwave bien sûr ;
- saura le plus ingénieusement trouver des occasions de frustrer son adversaire.

### Préparatifs

Chaque joueur prend 24 pièces, l'un prend les pièces rouges, l'autre les bleues. Chaque joueur dispose de pièces de cinq types : 2 Croix, 10 courbes, 5 droites, 6 jonctions, 1 terminaison.

Les pièces qui comportent deux ou plusieurs extrémités peuvent se relier à plusieurs pièces. Chaque joueur dispose également d'une pièce qui ne comporte qu'un seul bord. Une seule pièce peut y être raccordée.

L'un des joueurs doit raccorder deux cotés opposés, l'autre doit raccorder les deux autres bords. Les joueurs se mettent d'accord sur les bords qu'il



doivent rejoindre. Le joueur Rouge commence.

## **Déroulement**

Chaque joueur place à son tour une pièce sur une case libre du plateau.

Une fois posée, la pièce pourra servir à l'un ou l'autre joueur. Elle pourra même servir aux deux lignes de pensée.

Vous pouvez placer une pièce n'importe où sur le plateau (vous n'êtes pas obligé de toucher une pièce déjà posée). Cependant, si vous mettez une pièce en contact avec une ou plusieurs autres, les cotés des pièces doivent concorder. Les cotés blancs doivent toucher des cotés blancs, ceux avec une onde doivent se raccorder à une onde.

## **Coups illégaux**

Une pièce une fois posée ne peut plus être déplacée, à moins qu'il ne soit découvert qu'elle a été illégalement placée (par exemple un bord blanc d'une pièce touchant une onde de pensée d'une autre). Dans ce cas, la pièce est retirée du jeu et remise dans la boîte. Le joueur qui a placé la pièce illégale passe son tour immédiatement.

## **Victoire**

Le premier joueur à créer une onde de pensée qui relie ses deux côtés opposés du plateau gagne la partie. L'onde doit toucher précisément les bords intérieurs des côtés opposés du plateau. Il n'est pas nécessaire que les extrémités soient exactement en face l'une de l'autre.

Si la dernière pièce d'un joueur connecte à la fois les quatre cotés, achevant ainsi les ondes des deux joueurs, la victoire appartient cependant au joueur qui vient de placer la pièce décisive.

## **Éléments de tactique**

Puisque chacun dispose d'une pièce de terminaison, un joueur qui crée une onde trop simple verra son destin rapidement scellé. Il est plus sage

de tracer des itinéraires alternatifs, bien distincts les uns des autres pour disposer de plusieurs options.

Pour cela, les pièces à trois et quatre cotés raccordés sont de plus en plus utiles au fur et à mesure que le jeu progresse.

De la même façon, les bords blancs des pièces sont tout aussi importants que les bords comportant une onde, en particulier dans le jeu défensif.

Une autre chose à se souvenir est que le joueur qui commence dispose d'un léger avantage (comme aux Échecs et aux Dames, par exemple). Le second joueur doit au début surtout défendre, pour freiner la progression de son adversaire, s'il veut conserver une chance raisonnable de succès.

Il se peut que plusieurs parties soient nécessaires avant que les joueurs ne comprennent les possibilités tactiques et stratégiques de Thoughtwave. C'est en jouant régulièrement qu'ils progresseront.