

Logitac®

LOGITAC®

Plusieurs versions du **Logitac®** exploitent le même principe de jeu : l'évolution de pions et de pièces sur plusieurs plateaux de surfaces décroissantes donnant ainsi, grâce à des règles de mouvements simples, des possibilités supérieures à celles de tous les jeux de stratégie connus. En outre, certaines cases de ces plateaux bénéficient de dispositions particulières, multipliant encore le nombre de coups légaux.

Le modèle de base du **Logitac®** est un jeu à trois dimensions, composé de quatre plateaux superposés inscrits dans une pyramide de base carrée.

Dans une autre version, les plateaux sont placés en escalier.

La troisième version, plus proche par sa présentation des jeux traditionnels, matérialise l'ensemble des plateaux sur un seul plan de jeu, les damiers se présentant les uns à côté des autres.

Ces différentes versions existent en plusieurs modèles pour lesquels les règles qui suivent sont les seules applicables.

Le **Logitac®** bénéficie d'une protection internationale très étendue.

© Texte : S.C.E.R. FOC
© Jeu : S.C.E.R. FOC
© Diagramme : S.C.E.R. FOC
Dépôt légal :
4^e trimestre 1988

Brevet, marque et modèles déposés.

De la pyramide de Chéops à celle du Louvre, 4 600 ans se sont écoulés, au cours desquels l'homme a conquis le droit de réussir individuellement dans le cadre d'une société en constante mutation, dont le monarque n'assure plus, seul, la pérennité.

Charlemagne aurait étudié la guerre en jouant aux échecs avant de la pratiquer avec des hommes. C'était au VIII^e siècle, la guerre était un art, un noble jeu.

Le **Logitac**® sera le noble jeu du XXI^e siècle. Comme certains autres jeux de société, il place les joueurs dans des situations compétitives où chacun, à tour de rôle, doit prendre une décision sans connaître celle que prendra ensuite l'adversaire. Pour jouer, vous devez raisonner classiquement en examinant à l'avance un certain nombre de probabilités.

L'action de jeu du **Logitac**® se développe non seulement sur des surfaces horizontales, mais aussi dans le sens vertical (ascendant et descendant). Vous devez donc mettre en œuvre une stratégie tenant compte de ces paramètres essentiels. De votre motivation à réussir (au sens le plus large) dépendra pour vous le gain de la partie.

Le **Logitac**® est une représentation de la société, du milieu ou de l'entreprise dans lesquels vous évoluez. Si votre capacité à vous investir, votre tempérament de gagnant font de vous des individus capables d'atteindre les plus hauts sommets de la hiérarchie sociale, vous saurez créer cette stratégie qui fera de vous le vainqueur. Si, par contre, trop timide ou trop timoré, vous n'espérez plus bousculer les difficultés qui font obstacle à vos ambitions, le **Logitac**® vous permettra d'acquiescer un esprit combatif, et cette envie de vaincre qui sont l'apanage de nos héros modernes.

L'esprit sportif, le respect de l'adversaire, l'humanisme sont des paramètres à intégrer dans l'élaboration de toute stratégie dans une partie de **Logitac**®. L'évolution vers le sommet de chaque joueur est inter-dépendante de celle de son adversaire.

Le **Logitac**®, une aventure mathématique et ludique, n'est pas qu'un jeu de société, mais un fait de société.

A vous de gagner, mais avant d'aborder les règles du jeu, nous vous rappelons quelques principes qui vous permettront d'imaginer en toute logique vos premières tactiques.

1. Respectez votre adversaire.
2. Faites évoluer vos pièces et vos pions par étapes ; imposez-vous des objectifs intermédiaires.
3. Vos pièces maîtresses doivent toujours être protégées.
4. Essayer toujours de mener deux actions de front afin de désorienter l'adversaire.
5. N'attaquez jamais sans avoir au préalable mis en place les moyens de défense.
6. Évaluez bien la stratégie de votre adversaire avant tout mouvement.
7. Faites preuve d'imagination.

RÈGLES DU JEU

Mis au point à l'issue de longues recherches sur le jeu en trois dimensions, le **Logitac**® s'intègre dans un volume pyramidal. C'est le seul jeu classique exploitant cette particularité de l'évolution des pions vers un espace toujours plus rétréci, le sommet de la pyramide, siège du pouvoir, que seul atteindra celui qui prouvera ses qualités de leader. Ce jeu d'antagonisme représente l'évolution optimale du jeu de société et permet la mise en œuvre de toutes les formes de stratégies imaginables pour un seul but : faire accéder la pièce maîtresse au sommet de l'édifice.

DESCRIPTION

Deux joueurs s'affrontent dans un jeu tridimensionnel composé de quatre plateaux.

Le plateau n° 4 ne comporte qu'une case, tandis que les plateaux 1, 2 et 3 sont des damiers de douze cases de côté pour le n° 1, huit cases de côté pour le n° 2, 5 cases de côté pour le n° 3. Deux cases blanches et deux cases noires sur les plateaux 1 et 2, et une case blanche sur le plateau n° 3 sont remplacées par des orifices. (La planche A donne l'ordre des plateaux et la position des orifices ou cheminées.) Position des orifices :

Plateau n° 1 = d 4 et i 4 / d 9 et i 9.

Plateau n° 2 = o 15 et r 15 / o 18 et r 18.

Plateau n° 3 = w 23.

Chaque joueur possède en début de jeu : 45 pions et 4 pièces (la pyramide, le cube, le cylindre, le double pion). La partie est gagnée par le premier joueur qui place sa pyramide sur le 4^e plateau.

Règle 1 : Généralités :

- La partie peut se jouer en trois manches.
- Les joueurs jouent à tour de rôle, un seul pion ou une seule pièce à chaque mouvement.
- Jouer à son tour est obligatoire.
- Un pion ou une pièce lachés sont joués.
- Le choix des couleurs est déterminé par tirage au sort. Les blancs jouent les premiers.

Règle 2 : Position des pions et des pièces en début de partie :

Chaque joueur dispose sur les deux premières lignes de son camp, sur le plateau n° 1 = 12 pions, la pyramide, le cube, le cylindre (comme défini à la planche B, et garde en réserve 33 pions et le double pion).

Pour les blancs : pions en a 4, a 8, b 2, b 3, b 4, b 5, b 6, b 7, b 8, b 9, b 10, b 11, cylindre en a 5, pyramide en a 6, cube en a 7.

Pour les noirs : pions en l 4, l 8, k 2, k 3, k 4, k 5, k 6, k 8, k 10, k 11, cylindre en l 5, pyramide en l 6, cube en l 7.

Règle 3 : Mouvement des pions et des pièces (Planche B) :

Une pièce ne se déplace qu'en traversant des cases vides pour s'arrêter sur une case vide ou occupée par une pièce ennemie qu'elle prend alors. Seul, le double pion possède le droit de "sauter" par-dessus des pièces, amies ou ennemies, et des orifices.

- 1) **La pyramide** : c'est la pièce maîtresse du jeu, celle qui doit pouvoir conclure en se plaçant en fin de jeu, et grâce aux efforts et sacrifices de sa troupe, au sommet de la hiérarchie. Elle avance ou recule dans toutes les directions, mais d'une seule case par mouvement.
- 2) **Le cube** : se déplace en ligne droite en avant ou en arrière, de gauche à droite, et inversement, en suivant les lignes de cases parallèles au bord des plateaux à chaque mouvement d'autant de cases à la fois que souhaité.
- 3) **Le cylindre** : se déplace en ligne droite, en avant ou en arrière, en suivant les lignes diagonales, à chaque mouvement d'autant de cases à la fois que souhaité.
- 4) **Le double pion** : ne rentre en jeu qu'aux conditions définies à la règle 4, paragraphe 2. Il se déplace en avant ou en arrière d'une case noire à une case blanche, ou inversement, en changeant de ligne de jeu, et en sautant une seule case par mouvement.
- 5) **Les pions** : jouent en se déplaçant d'une case à la fois suivant les lignes parallèles aux bords des plateaux. Sur le plateau n° 1 uniquement en avançant; sur le plateau n° 2 en avançant et en reculant; sur le plateau n° 3 dans les quatre directions. Ils prennent en se déplaçant d'une case en diagonale.
- 6) Toutes les pièces peuvent être prises ou capturées. Il est impossible de faire plusieurs prises dans un seul mouvement de jeu.
- 7) **Règle particulière en cas de capture d'une pyramide** : Une pyramide capturée est délivrée par un pion de sa couleur atteignant la première ligne du camp adverse sur le plateau n° 1. La pyramide revient en jeu à la place du pion, elle bénéficie d'un mouvement supplémentaire, dit d'échappement, joué immédiatement.
- 8) **Règle particulière en cas de capture d'un cube ou d'un cylindre** : Dans le cas de capture (prise) par l'adversaire du cube ou du cylindre, la pièce restante hérite des possibilités de la pièce prise; elle peut alors se déplacer sur les plateaux dans toutes les directions et sans limitation de distance.
- 9) **Règle particulière au cube et au cylindre** : Le cube et le cylindre ne peuvent prendre les pions situés sur la première ligne du camp adverse sur le plateau n° 1.

Règle 4 : Recrutement des pions et du double pion :

1) Chaque joueur peut, à n'importe quel moment de la partie, faire entrer en jeu un pion pris dans sa réserve (à partir du 2^e coup de jeu uniquement). Le pion entre dans le jeu sur l'une quelconque des cases vides de la première ligne de son camp. Un pion ne peut prendre en entrant en jeu. Introduire un pion dans le jeu équivaut à jouer un coup. Chaque joueur ne pourra donc le faire qu'à "son tour de jouer".

2) Le recrutement du double pion se fera lorsque le joueur disposera de deux pions pris à l'adversaire et que son cylindre ou son cube auront disparu du plateau n° 1, soit qu'ils aient été pris par l'adversaire, soit qu'ils aient accédé aux plateaux supérieurs.

Règle 5 : Ascension des pions et des pièces :

- 1) Un pion ou une pièce accèdent au plateau n° 2 lorsque deux pions ou une pièce ont été pris à l'adversaire sur le plateau n° 1. Un pion ou une pièce accèdent au plateau n° 3 lorsque deux pions ou une pièce ont été pris à l'adversaire sur le plateau n° 2.
- 2) **Cette ascension est obligatoire** dès le coup suivant la prise du deuxième pion ou de la pièce. Elle correspond à un mouvement joué à son tour pour le joueur concerné.
- 3) Le joueur ne peut faire accéder aux plateaux supérieurs que les pions situés sur la première ligne de son camp sur le plateau n° 1. Si aucun pion n'est en attente dans cette position, le joueur doit obligatoirement jouer le coup suivant en positionnant un pion sur sa première ligne, afin de le faire accéder à un plateau supérieur au coup d'après.
- 4) Un pion n'accèdera au plateau n° 3 qu'à la condition que quatre pions de la même couleur soient déjà en jeu sur le plateau n° 2 et sans déroger aux articles précédents.
- 5) Pour faire accéder au plateau n° 3 une pièce maîtresse, elle doit être en jeu sur le plateau n° 2.
- 6) Le double pion n'aura aucun droit d'accès au plateau n° 3.
- 7) La position d'un pion ou d'une pièce arrivant sur les plateaux 2 et 3 est à l'initiative du joueur.
- 8) La pyramide accèdera aux plateaux nos 2 et 3 dans les mêmes conditions que les autres pièces maîtresses et à la condition : pour le plateau n° 2, que quatre pions et une pièce de sa couleur soient en jeu sur ce plateau ; pour le plateau n° 3, que deux pions et une pièce de sa couleur soient en jeu sur ce plateau. Elle accèdera au plateau n° 3 au sommet après que deux pions ou une pièce maîtresse aient été pris à l'adversaire sur le plateau n° 3.

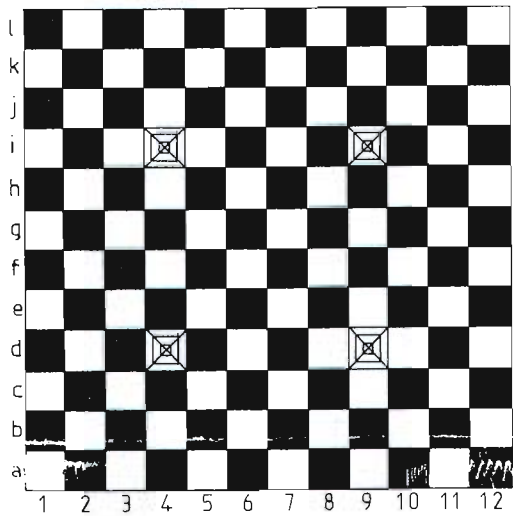
Règle 6 : Utilisation des cheminées :

- 1) Les cheminées ont un effet descendant. Les pions tombent dans une cheminée lorsque dans un mouvement normal du jeu, ils terminent leur déplacement sur une case remplacée par une cheminée. Tous les pions tombant volontairement ou non dans une cheminée sur l'un quelconque des trois plateaux sont récupérés par leur couleur et peuvent être remis en jeu sur le plateau n° 1 à partir du coup suivant, selon la règle de recrutement.
- 2) Pour tomber volontairement dans une cheminée, les pions peuvent faire un pas latéral ou un pas en diagonale. Ils entrent en jeu suivant les dispositions de la règle 4, paragraphe 1.

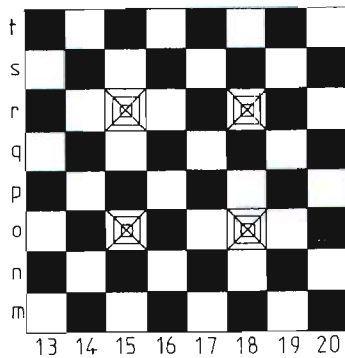
- 3) Le cube ou le cylindre qui passent par une cheminée des plateaux 2 et 3 sont remis en jeu sur le plateau inférieur dans une position au choix du joueur. Ils ne peuvent pas utiliser les cheminées du plateau n° 1. Un cube ou un cylindre solitaire (cumulant les fonctions des deux pièces) ne reprendra sur ce nouveau plateau que sa fonction initiale.
- 4) Le double pion ne peut utiliser les cheminées du plateau n° 1 ; il reviendra en jeu suivant les règles de recrutement (règle 4, paragraphe 2) après être descendu par les cheminées du plateau 2.
- 5) La pyramide ne peut utiliser les cheminées du plateau n° 1.
- 6) Lorsqu'une pyramide tombe volontairement ou non dans une cheminée des plateaux 2 ou 3, elle entraîne avec elle tous les pions et toutes les pièces de sa couleur placés sur le même plateau.

Règle 7 : Rachat des pions :

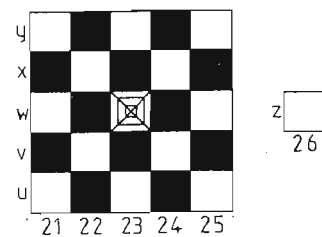
Un joueur dont la réserve de pions est vide a la possibilité de racheter tous les pions pris par son adversaire, en échange du double pion, si celui-ci est en jeu sur l'un des plateaux, et à condition qu'une autre pièce maîtresse au moins soit en jeu sur le plateau n° 3. Dans l'alternative contraire, le joueur a perdu la partie par faillite.



PLATEAUX

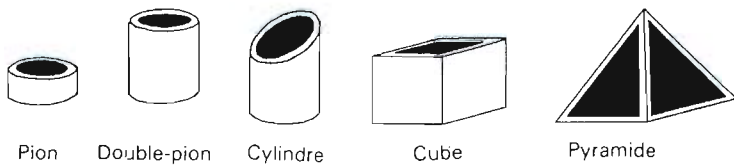


PIONS, PIÈCES



- Pion
- Double-pion
- Cylindre
- Cube
- Pyramide
- Cylindre solitaire
- Cube solitaire

SYMBLES



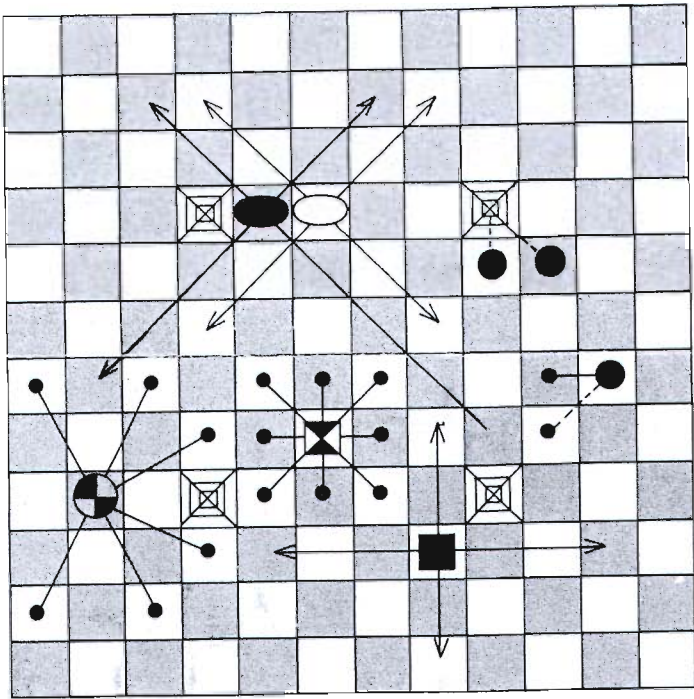
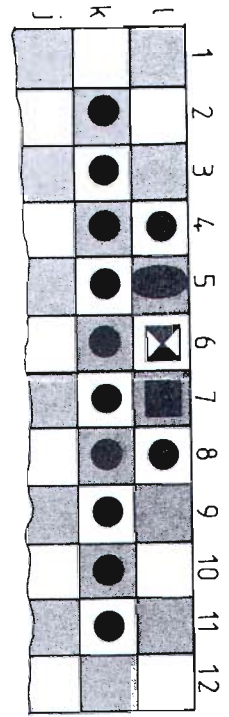
Pion Double-pion Cylindre

Cube

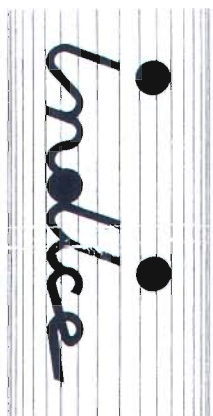
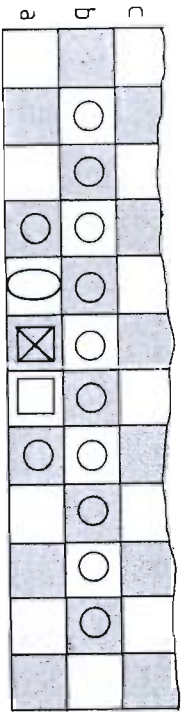
Pyramide

PLANCHE A

PLANCHE B



POSITIONS ET MOUVEMENTS



Editeur
 S.A. au Capital de 25 000 francs
 31, place de la Mairie
 17220 LA JARRIE
 Tél. 46.35.97.07