

# ABAK® – LE JEU

**Contact :** game.abak@gmail.com

ABAK® est un jeu de stratégie abstrait pour 2 à 6 joueurs, inventé en 2015 par l'historien et chimiste **Prof. Dr. Luc Chanteloup**. Il s'appuie sur les recherches les plus récentes concernant les jeux antiques tracés dans le sable ou la poussière avec le doigt.

L'intérêt du jeu réside dans le contraste entre la simplicité de sa règle unique et les résultats qui émergent des limites du raisonnement humain, en lien avec le processus de *subitisation* (la capacité à quantifier sans compter réellement) et la complexité de la stratégie choisie.

ABAK® est un excellent outil pédagogique pour développer les capacités mathématiques. C'est un système adaptatif inspirant, pertinent pour la théorie des jeux, les sciences sociales, les sciences exactes, la recherche de stratégies efficaces en intelligence artificielle, les systèmes complexes et le chaos déterministe.

Merveilleusement complexe sans être compliqué, le jeu permet aux joueurs de coopérer ou d'entrer en compétition tout au long de la partie. Malgré des règles simples, chaque partie est différente, offrant un plaisir de jeu infini.

**Joueurs :** 2 à 6 (ou plus en équipes)

**Âge :** à partir de 6 ans

**Durée :** 10 à 30 minutes

**Contenu de la boîte :**

- un plateau ABAK® avec des grilles de 9, 11 et 15 cases
- 6 jeux de 30 pions de couleurs différentes

www.lujees.com

EAN : 0656272591106

## COMMENT JOUER

Le but du jeu ABAK® est d'être le premier joueur à relier l'une des cases orange situées au centre du plateau à l'une des cases orange dans les coins, en formant une chaîne continue de pions d'une même couleur.

Chaque joueur choisit une couleur et, à tour de rôle, place un pion sur l'une des cases orange centrales. Les joueurs continuent ensuite à placer leurs pions sur une case adjacente libre (les cases sont adjacentes si elles se touchent par les côtés ou en diagonale).

Un pion peut être placé à côté de pions de n'importe quelle couleur. Une fois posé, un pion ne peut plus être déplacé.

Un pion isolé (sans aucun pion adjacent, quelle que soit la couleur) doit être retiré du plateau et rendu à son joueur.

Attention : la règle ABAK® du « **pas plus de 4** » donne une dynamique unique au jeu. La moindre erreur peut complètement changer le cours de la partie.

Chaque case du plateau, sauf celles situées sur les bords, possède toujours 8 cases adjacentes. Si, au cours d'une partie, un pion est entouré par plus de 4 cases occupées, quel que soit la couleur des pions, n'importe quel joueur est autorisé à le retirer du plateau et à le rendre à son propriétaire.