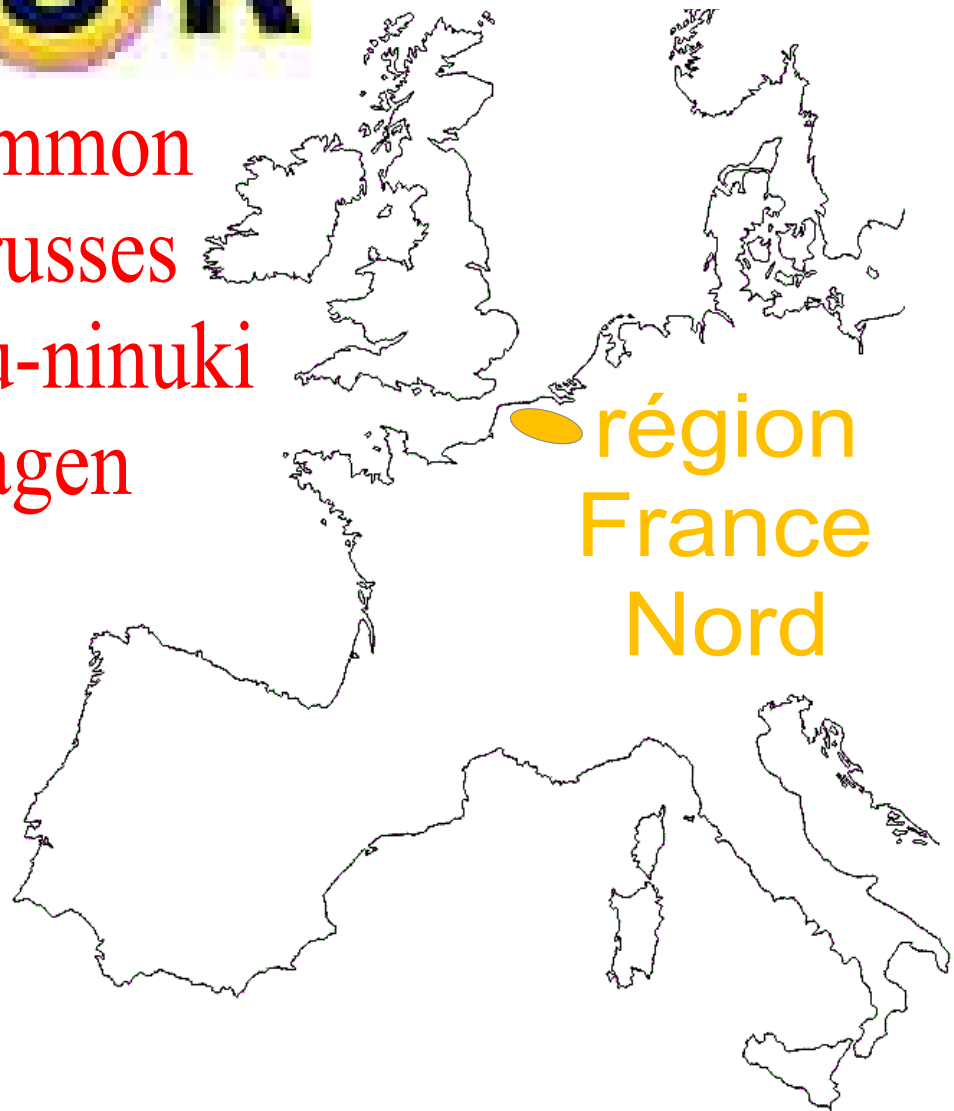




IGOR

**association
sans buts
lucratifs**

backgammon
dames russes
gomoku-ninuki
hartenjagen
othello
lignes
tarot
skat
go...



**région
France
Nord**

L'acronyme **I.G.O.R.** signifie :
Ici **G**énéralement **O**n **R**éfléchit

Jeux de tête maison

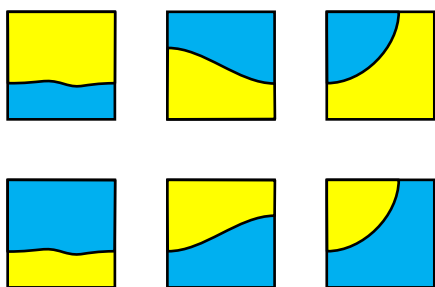
À partir d'un grand nombre de jeux créés et utilisés dans notre association, une

équipe de professeurs de mathématiques habitués au

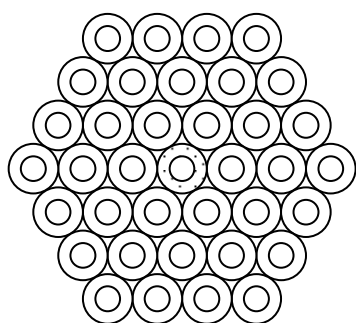


monde ludique en a sélectionné **12** que nous appelons les **exôgames**.

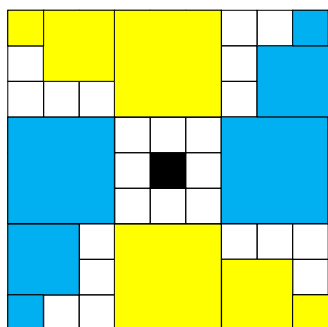




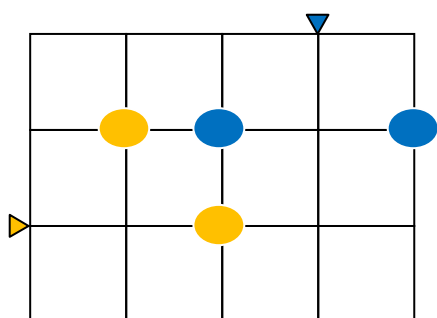
BLOOKET : pour 2 joueurs. Jeu de remplissage et de blocage. Jeu très géométrique, très visuel. Règles simples et faciles à apprendre. Celui qui joue en dernier gagne. Stratégie néanmoins complexe. Les pièces sont très changeantes selon leur orientation.



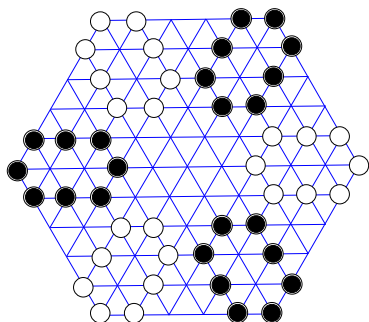
BLORG : de 2 à 6 joueurs. Jeu de blocage et de remplissage par liaisons. Règles simples et faciles à apprendre. Stratégie assez légère avec un peu de bluff et beaucoup de flexibilité. Notion de valeur absolue $[a - b \text{ ou } b - a]$.



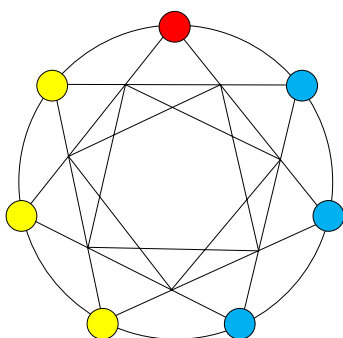
DRIVIS : pour 2 joueurs. Jeu de mouvement et de blocage. Capture par retournement. On réalise des liaisons. Règles simples et faciles à apprendre mais stratégie assez complexe. Jeu nécessitant une bonne anticipation des déplacements possibles.



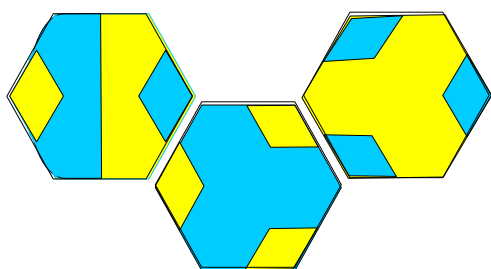
ERI PELI : pour 2 joueurs. Jeu d'alignement. La longueur des lignes détermine le gagnant. Stratégie de blocage et de coups forcés. Coordonnées orthonormées.



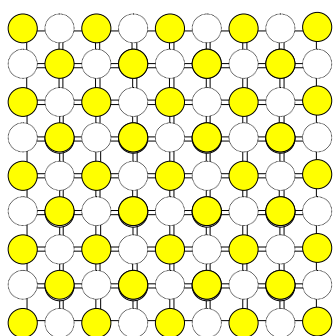
GOMOBIL : pour 2 joueurs. Jeu de mouvements et de formation de territoires. Mêmes notions qu'au jeu de Go mais avec la mobilité en plus. Chacune de mes pierres apporte un point de plus à mon partenaire. Captures par contagion. Déplacements groupés.



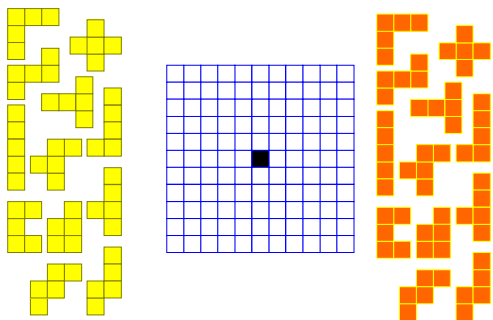
HEPTASE : pour 2 joueurs. Jeu de mouvement et de formation de quadrilatères. Anticipation des déplacements adverses et stratégie gagnante peu évidentes.



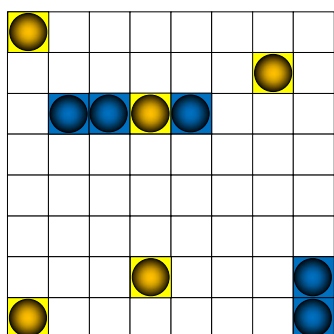
NORDROM : pour 2 joueurs. Jeu de remplissage et de connexion. Demande une grande capacité de flexibilité et d'imagination des coups à long terme. Jeu plutôt esthétique et très "zen".



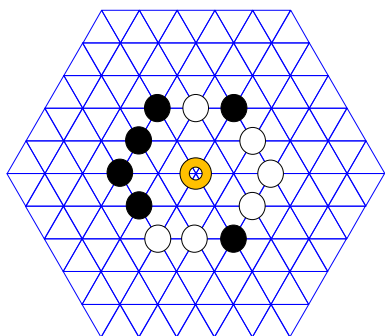
PADBALL : pour 2 ou 4 joueurs. Jeu de déplacement. Jeu totalement dépaysant : les éléments sont tous de la même couleur et peuvent donc servir à des joueurs différents. Notion de symétrie très utile. Flexibilité, (pré)vision des coups adverses.



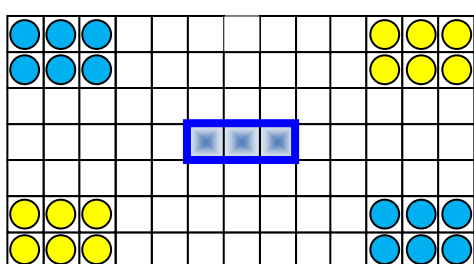
PARKING : pour 2 joueurs. Jeu de remplissage. Pavage de plan avec pentominos. Jeu difficile à stratégie à long terme contrairement à ce que peut faire penser la règle simplissime. Grande flexibilité, jeu très géométrique, très visuel.



Les PAVÉS du NORD : pour 2 joueurs. Jeu de remplissage et de pavage par déplacement quantifié des pions. Règles assez simples mais stratégie plutôt complexe. Grande flexibilité. Il faut imaginer très longtemps à l'avance. Inspiré du Lines of Action [jeu de Lignes].



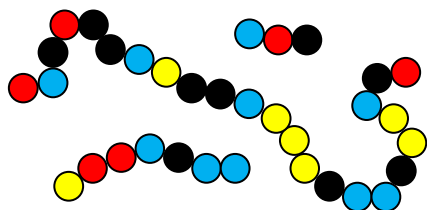
SNEWKER : pour 2 joueurs. Un pion pousseur et 12 pions répartis en 2 camps. Stratégie plutôt complexe. Flexibilité et anticipation. Réaliser une expulsion des 6 pions adverses [un break de 6] donne le maximum de points. Notion de formule pour la force d'inertie de l'expulsion : $f=d+1$.



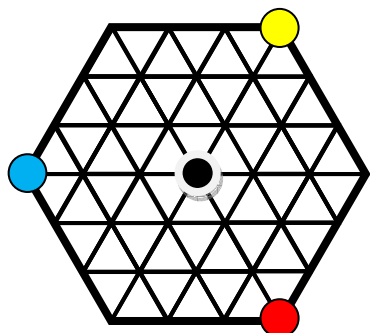
TAKA WAR : pour 2 joueurs. 2 X 12 pions répartis en 2 camps. Stratégie plutôt complexe. Flexibilité et anticipation. Capture par retournement. Je gagne en reliant tous mes pions entiers. Notions de liaison et de demi-pion. Déplacement groupé.

Les **exôgames** que vous venez de voir ont été pour la plupart testés et notés par nos amis matheux.

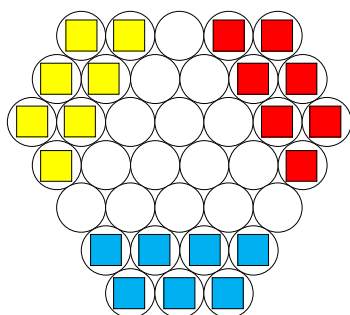
Et maintenant voici **30 autres jeux** :



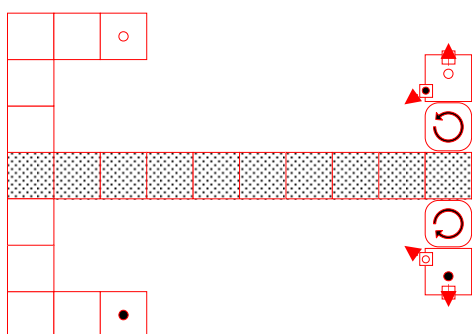
A D N : pour 2 joueurs ou plus. Grouper des éléments de même couleur pour les extraire du plateau. Règles assez simples. Allure plutôt originale.



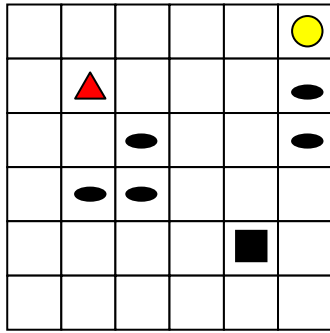
ALDERA : pour 2 ou 3 joueurs. Ajouter des éléments selon une règle simple. Capture par contagion. Avoir plus de pions que les partenaires fait perdre (en fin de partie). Stratégie légère.



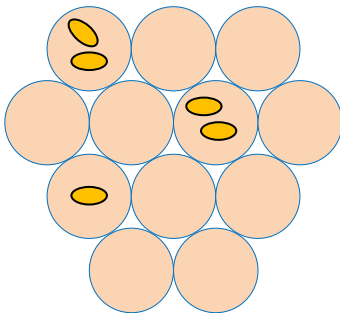
ALTERNO : pour 2 ou 3 joueurs. Je déplace mes pions selon une règle simple mais originale. Capture par contagion. Pions attaquants ou défenseurs. Jeu de blocage. Stratégie assez légère.



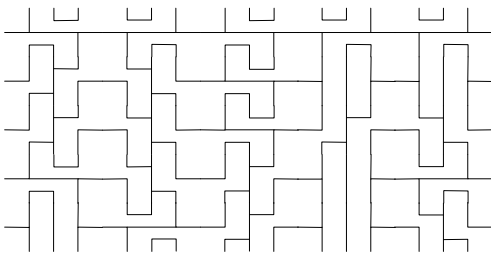
Jeu de l'ANCRE : pour 2 joueurs. Déplacements par lancers de dés. Choix entre marche avant ou marche arrière. Capture par superposition. Jeu utile pour mettre en "situation de décision". Ouverture vers le Backgammon.



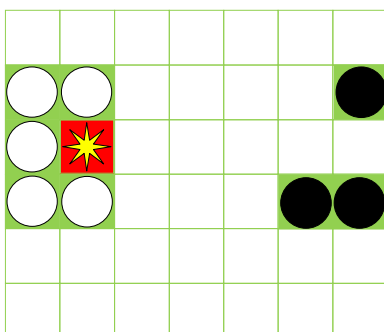
BACATORI : pour 2 joueurs ou plus. Les pions se déplacent en marquant leur passage jusqu'au blocage final. Jeu de coopération où il faut poser le plus possible de marqueurs donc gérer les espaces libres. Déplacements avec ou sans hasard [tirages prédéterminés ou non].



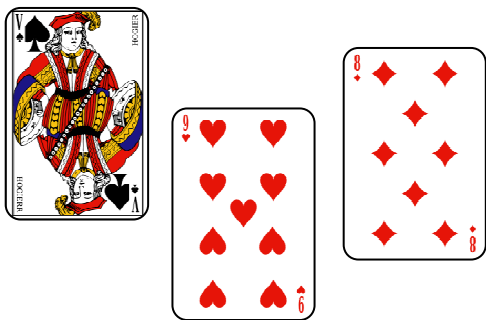
BOUSTROPHÉDON : pour 2 joueurs ou plus. Inspiré des jeux de semailles africains. [wari, mancala, awele ...] donc jeu de comptage. Plateau orientable. Case de départ au choix. Mouvement en boustrophédon.



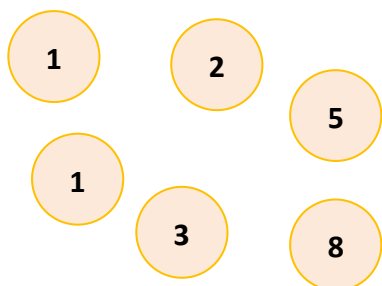
CARRÉ du NORD : pour 2 joueurs. Pavage avec des dalles s'emboitant. Former un carré est interdit. Former une région apporte un bonus. Collectionner les bonus fait gagner la partie. Jeu élaboré avec l'aide d'un enfant de 8 ans.



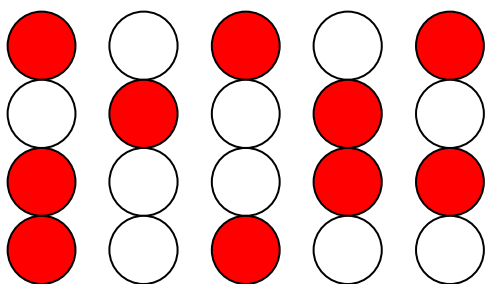
La CÉPHÉIDE : pour 2 joueurs. Une étoile peuple l'univers de nouvelles planètes puis elle devient une supernova qui va détruire ces planètes... Règle simple mais attention aux surprises au niveau de la stratégie.



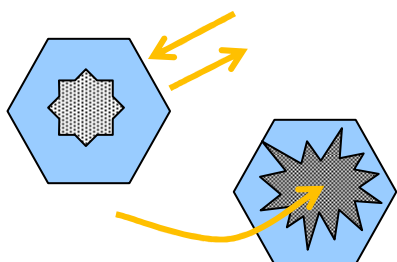
DOGGGER : pour 2 à 6 joueurs. En se basant sur les figures du poker, il s'agit de valoriser les mauvaises cartes en plus des bonnes. Jeu soumis au hasard de la distribution des cartes. Pas d'abandons, tous les coups sont payants pour tous les joueurs.



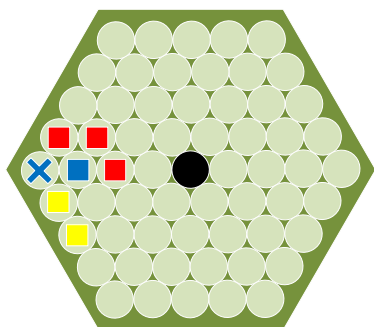
FIBOX : pour 2 joueurs [codeur et décodeur]. La suite de Fibonacci sert à cacher des nombres dans certaines cases [secrètes] du plateau. Jeu de déduction et de combinaisons numériques. Il faut trouver la solution avec le moins de coups possible. Pas si simple finalement.



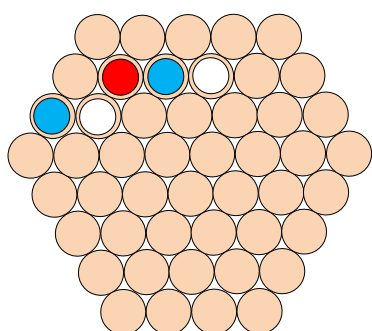
GLOBULES : pour 2 joueurs. Les pièces proposées aux 2 joueurs sont placées au choix dans la grille. Je dois réaliser le plus grand groupe de pions connectés de ma couleur. Attention simplicité trompeuse !



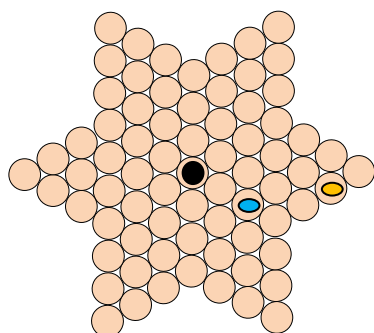
HEXIGOR : pour 2 joueurs. Jeu de codage décodage. Les pièces détournent ou renvoient différemment un rayon lumineux. Il faut découvrir la position de ces pièces. Version hexagonale du jeu Blackbox.



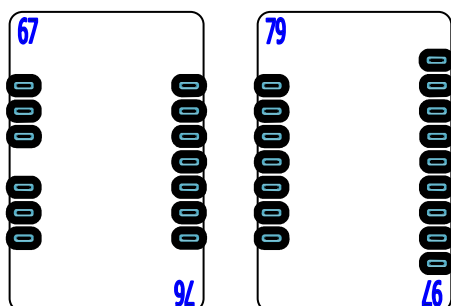
KEN WAN : pour 2, 3 ou 6 joueurs. Déplacements groupés. Capture par retournement. Notion de demi-pion et de pion-hélicoptère. Très convivial. Situations très changeantes. Version légère du TAKA WAR. Un peu de stratégie quand même.



KLOOK : pour 2 ou 3 joueurs. Assemblages de 3 couleurs en ligne droite ou brisée. Créations et captures de tours isolées. Blocage. Stratégie plutôt légère.

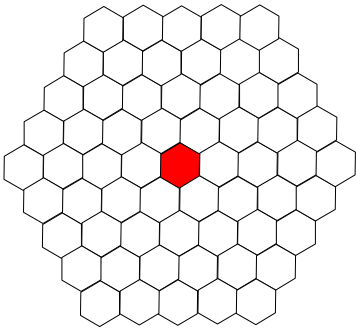


KWASAR : pour 2 ou 3 joueurs. Amener ses pions au plus vite aux extrémités de l'étoile. Profiter des autres pions pour progresser plus rapidement par sauts successifs. Règle simple avec un peu de stratégie surtout au niveau des coups forcés.

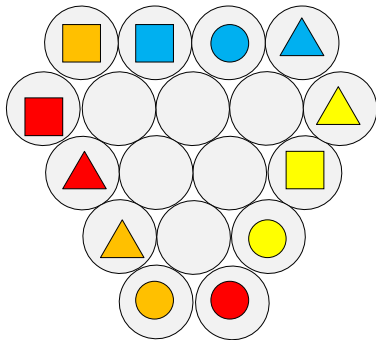


LANKTAL : pour 2 à 6 joueurs. Jeu d'enchères numériques. Possibilité de bluff. Utilisation d'addition et de multiplication selon la formule :

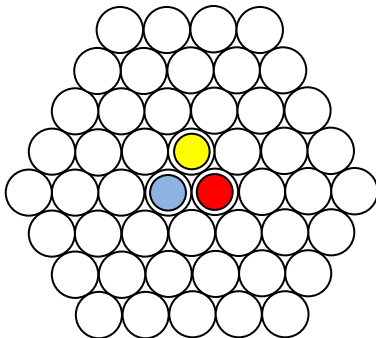
$$\text{Total} = (\text{extrémité gauche} + \text{extrémité droite}) \times \text{nombre de cartes}$$
 Jeu soumis au hasard de la distribution des cartes.



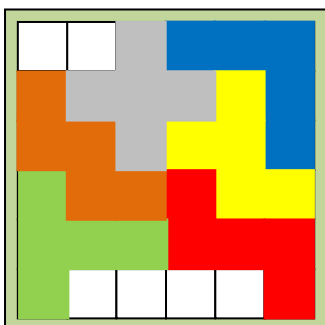
LYNKS : pour 2, 3 ou 6 joueurs. Rassembler au plus vite tous les pions de ma couleur. Mouvements groupés. Captures par retournements. Jeu convivial. Parfois surprenant au niveau stratégique.



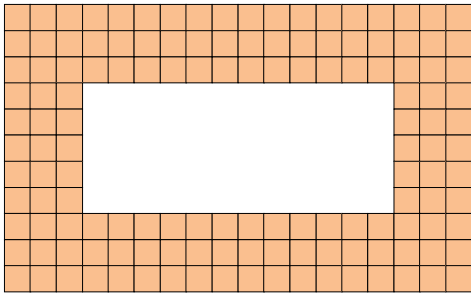
MOOAÏ : pour 2 ou 3 joueurs. Les pions qui s'assemblent et se ressemblent disparaissent ainsi que certaines cases du plateau. Jouer le dernier fait gagner. Règles ultrasimples mais attention quand même aux surprises.



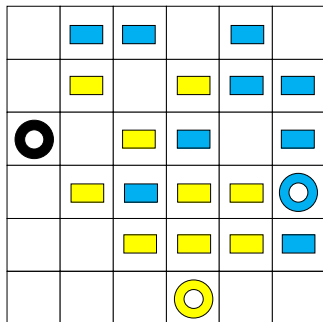
MOBIDECK : pour 3 joueurs strictement. Cacher ses propres pions à la suite de certains déplacements. Règles simples mais inhabituelles. Stratégie assez légère.



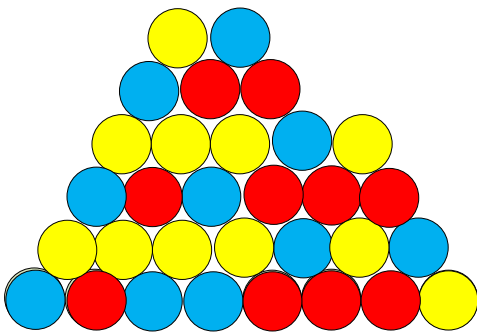
PADUZ : pour 2 joueurs. Pavage de plans par pentominos. Mouvements possibles. Qui joue en dernier gagne. Règles et parties très rapides.



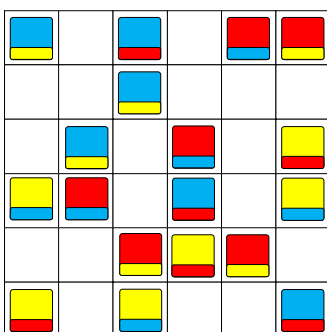
PASSTOUR : pour 2 joueurs. Pavage de plans par pentominos. Deux pièces de même forme ou de même couleur ne peuvent pas se toucher. Se joue en solitaire ou à 2, en opposition ou en coopération. Nécessite une bonne vision des formes.



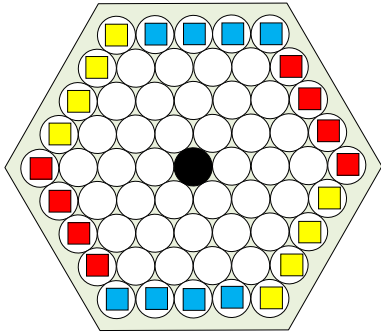
POLD'R : pour 2 joueurs. Construire des digues puis les détruire comme font l'homme et la mer sur le littoral. Jeu de blocage. Stratégie plutôt simple.



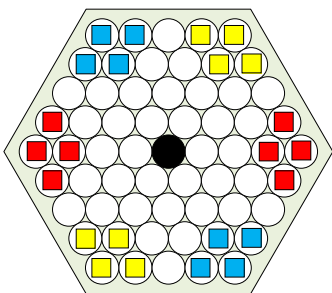
PYRAMIDION : pour 2 ou 3 joueurs. Bâtir une pyramide et y placer le pyramidion si possible tout à fait au sommet. Règle simple pour l'assemblage des pierres. Blocage possible de l'adversaire pour gagner. Assez simple.



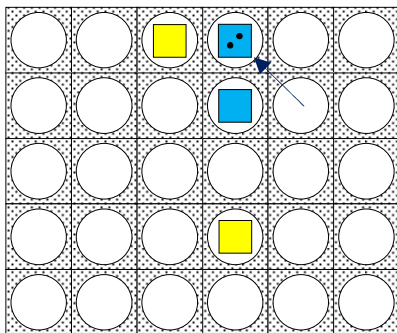
SANKANI : pour 3 joueurs. Jeu de blocage. Faire disparaître ses propres pions en les transformant en pions adverses. Plus j'ai de pions en fin de partie, plus je perds. La surface de jeu diminue à chaque coup. Pas si simple !



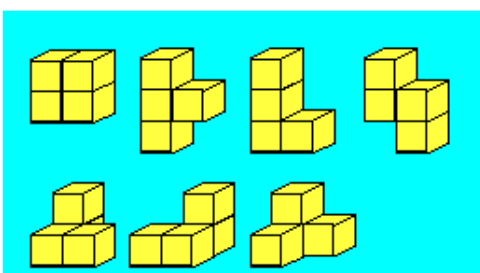
STANKELL : pour 2, 3 ou 6 joueurs. Jeu de connexion et de déplacement. Une pièce originale : le pont-barrage qui, comme son nom l'indique permet le passage dans un sens et barre la route dans l'autre sens. À découvrir.



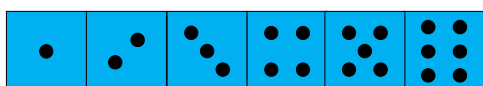
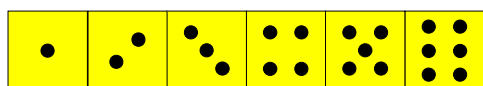
TAKMAK : pour 2, 3 ou 6 joueurs. Jeu de connexion, déplacement et capture par expulsion. Peut surprendre par une stratégie inhabituelle.



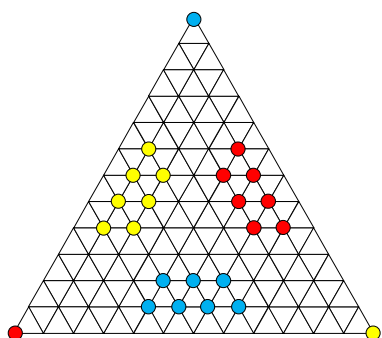
TEKTONIK : pour 2 joueurs. Jeu de blocage. Bouger et expulser ses dés. Forcer les coups perdants de l'adversaire. Dans certains cas, des plaques du plateau bougent [la tectonique des plaques bien connue]. Attention au tsunami !



TÉTROÏD : pour 2 joueurs. Jeu de remplissage en 3 D. Les 7 tétraminos proposés remplissent [en débordant] un cube de 3 x 3 x 3. Celui qui joue le dernier [sans déborder] gagne. La stratégie est plus compliquée que la marche du jeu.



La TORPILLE : pour 2 à 6 joueurs. Jeu numérique avec un peu de déduction et de bluff. Pas de hasard malgré l'utilisation de dés. Il s'agit d'évaluer ce que l'adversaire va proposer parmi ses possibilités restantes. Certaines décisions rapportent gros ! Jeu convivial.



TRIOLOO : pour 3 joueurs strictement. Jeu de déplacement par sauts successifs. Une version plus riche que la traditionnelle "étoile chinoise". Forte utilisation de la symétrie. Nécessité de bien voir les "points de vue" des adversaires.

I.G.O.R. peut intervenir dans ...

- les écoles, les collèges
- les lycées, les universités
- les établissements spécialisés
- les centres socioculturels
- les maisons de quartier
- le milieu carcéral
- les fêtes locales, les villages-vacances
- les festivals et expositions
- les musées et autres lieux de culture...



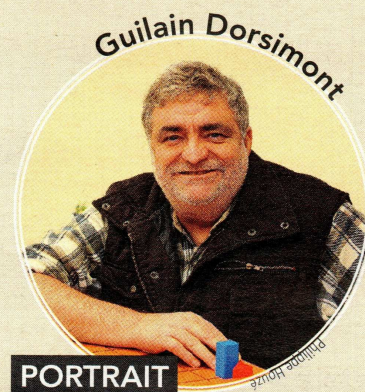
contact :
w2igor@gmail.com
 [+33] 06 18 99 62 72

Ces jeux ont été créés par Guilain DORSIMONT pour l'association IGOR

Remerciements à
Maxime Grandchamp
[spécialiste en sites web,
créateur d' igorweb.com] et à
Paul Ralle [sociologue,
multijoueur, champion du
monde d'Othello 1984] et ...
tous deux écrivains :



Ci-contre :
Article paru dans le magazine du
Conseil Général du Département du Nord
(février 2015.)
Auteur : Valérie Dassonville.
Photo : Philippe Houzé.



IGOR joue le jeu

« **Je ne suis pas un matheux du tout** », annonce d'emblée Guilain Dorsimont. Cet ancien enseignant passionné de linguistique a pourtant créé en 1993 (avec un professeur de maths et un informaticien, rencontrés sur des tournois d'Othello) l'association IGOR qui « **répand le virus des jeux mathématiques** ». Au départ, IGOR signifiait « *International Games of Reflexion* », mais son créateur décline plus volontiers l'acronyme par « *Ici généralement on réfléchit* » ou « *on rigole* » et parfois même « *on rôle* ».

« **J'ai commencé à créer des jeux à ma sortie de l'École normale, avec des petits carrés de bois, pour expliquer les maths aux élèves** », raconte Guilain Dorsimont. **Ça permettait de travailler la divisibilité de manière concrète. Les jeux m'ont beaucoup aidé dans mon travail. Par exemple, certains enfants qui n'arrivaient pas à résoudre des problèmes de géométrie de manière "scolaire" y arrivaient avec les jeux.** » Aujourd'hui, l'association basée à Villeneuve d'Ascq utilise une trentaine de jeux, qui ont en commun d'imposer un minimum de réflexion et dont les règles sont rapides d'acquisition. Elle anime des ateliers dans les établissements scolaires (surtout les collèges), au Forum départemental des sciences, au musée de la vie rurale à Steenwerck... •

☎ 06 18 99 62 72

🌐 igorweb.com