

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vincent Everaert

Chifoumi spirit

Un jour ancien, le dieu babylonien Mardouk vainquit le chaos pour prendre place au sommet du panthéon. En toute simplicité, faites de même sur le célèbre thème de la pierre, des ciseaux et de la feuille en transformant le hasard en probabilités.



La pierre casse les ciseaux. Les ciseaux coupent la feuille. La feuille enveloppe la pierre. Vous connaissez sans aucun doute ce jeu de pur hasard pour l'avoir pratiqué dans votre enfance. Peut-être l'utilisez-vous encore pour savoir qui payera l'apéritif ou fera la vaisselle... On le nomme officiellement Chi-fou-mi.

Et le puits me direz-vous ? Ajoutons-le pour déséquilibrer le triptyque parfait et rappelons les conventions classiques.

UN JEU BIEN CONNU

- Position des doigts :

Pierre = main fermée.

Ciseaux = deux doigts tendus.

Feuille = main tendue, doigts serrés.

Puits = pouce joint en O à l'index et aux autres doigts.

- Désignation du vainqueur :

La pierre gagne contre les ciseaux.

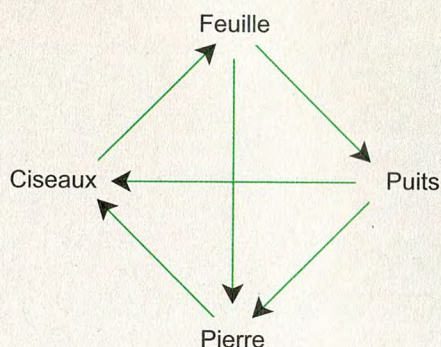
Les ciseaux gagnent contre la feuille.

La feuille gagne contre la pierre.

La feuille gagne contre le puits.

Le puits gagne contre les ciseaux.

Le puits gagne contre la pierre.



Les flèches indiquent la hiérarchie relative des objets.

Un peu d'attention doit suffire à vous faire remarquer que la feuille et le puits gagnent plus souvent que la pierre et les ciseaux. De plus la feuille l'emporte face au puits,

ce qui fait d'elle le coup sans doute le plus fort... bien qu'il suffise que l'adversaire joue "ciseaux" pour l'emporter ! Il n'y a rien à y faire, Chi-fou-mi est un jeu de hasard. Seule la connaissance de la psychologie de votre adversaire peut, peut-être, vous aider.

DU HASARD AUX PROBABILITÉS

Pour gagner à Spirit, il ne faut pas seulement gagner une fois, ni même dix ou vingt fois comme dans les cours d'école. Le jeu est plus tordu que cela :

Sera déclaré vainqueur le joueur qui aura marqué :

- 5 fois avec le même objet ou

- 3 fois au moins avec trois des objets

Mais sera déclaré perdant le joueur qui aura marqué :

- 4 fois avec deux des objets.

Concrètement, les joueurs utilisent une grille de notation dans laquelle ils notent leur prénom à chaque coup "gagnant".

Pierre	Feuille	Ciseaux	Puits
Jean	Paul	Paul	Jean
Jean	Jean	Paul	Paul
Jean	Paul	Paul	Jean
Jean	Paul	Jean	Paul
	Jean		Paul

Paul gagne la partie en ayant gagné trois fois avec Feuille, Puits et Ciseaux.

La grille doit être visible en permanence par les deux joueurs et un temps de réflexion est accordé aux joueurs avant chaque coup. Ils ne révèlent, simultanément, leur coup qu'après que chacun d'eux ait déclaré être prêt. Faites l'essai et tirez vous-même la conclusion : Spirit est-il toujours un jeu de pur hasard ?



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--