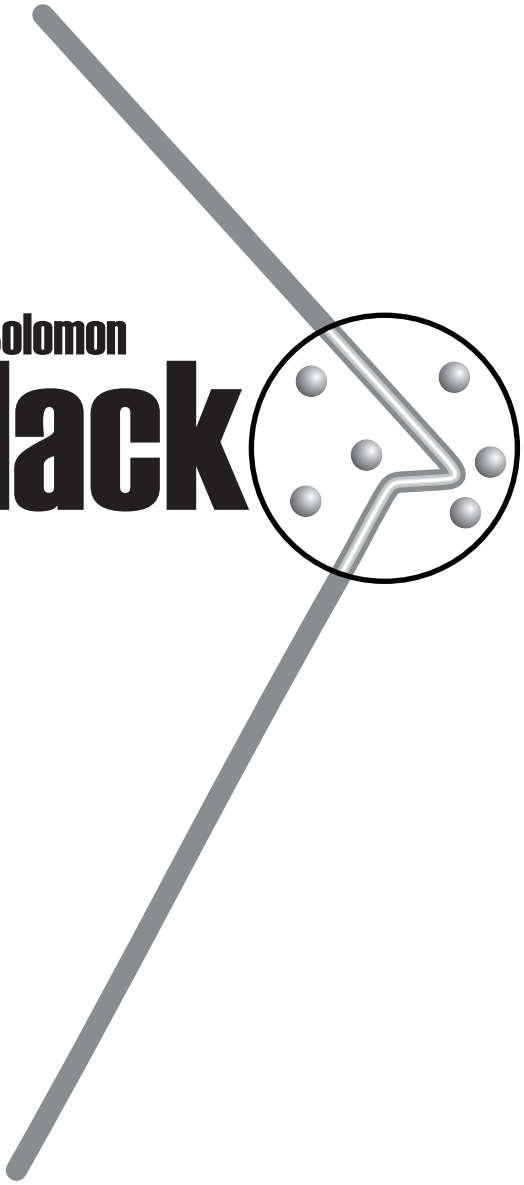
Eric Solomon

Black Box+

Pure Logik



Made in Germany

©2007

franjos®

BLACK BOX est un jeu classique et moderne parmi les jeux de plateau et a déjà été publié ces 30 dernières années dans différents pays. La première édition allemande apparaît en 1978, et elle existait (E) sous 2 noms différents, d'abord sous celui de LOGO et ensuite sous le nom d'ORDO, bien qu'il ne soit resté que 2 ans au programme de l'éditeur "Parker".

La véritable origine de ce jeu est anglaise et c'est également en Angleterre qu'elle a pu conquérir un grand public. Cette petite perle parmi les jeux de combinaison et (autres jeux) de réflexion, est depuis 1990 une valeur sûre parmi notre offre.

Pour fêter le vingtième anniversaire de "franjos" en tant qu'éditeur, le jeu est republié avec une nouvelle extension. Celui-ci sera livré avec le jeu de base et pourra donc même séduire les anciens fans. Cette édition ne contient donc pas seulement le jeu original, mais aussi la nouvelle variante hexagonale de BLACK BOX!

Eric Solomon

BLACK BOX

Pour 2 joueurs à partir de 10 ans

Le but du jeu BLACK BOX est de déchiffrer la construction d'une molécule mystérieuse en lançant des "rayons". C'est juste par la manière de dévier ces rayons (par la forte influence de cette molécule) et par le bon comportement de ceux-ci qu'il sera possible de pénétrer à l'intérieur de BLACK BOX. La tâche de "l'investigateur" sera de résoudre l'énigme.

Contenu du jeu

¤ 1 plateau de jeu
¤ 6 grandes quilles trois-quart (atomes)
¤ 42 pierres de marquage multicolores
¤ 1 bloc de jeu avec des diagrammes BLACK BOX
¤ 1 livret de devinettes avec des consignes BLACK BOX

Le BLACK BOX

Le plateau de jeu sert de BLACK BOX. Les chiffres que l'on retrouve sur le bord, serviront d'indications pour les points finales des 8 lignes et colonnes, qui s'appellent aussi les "canaux de rayons" de notre BLACK BOX.

Par exemple, le >2< représente l'entrée de gauche pour la deuxième ligne, le >13< représente l'entrée du dessous pour la cinquième colonne et le >23< représente l'entrée de droite pour la deuxième ligne. Ces mêmes chiffres indiquent aussi les locations où les canaux sortent du plateau de jeu.

Le Constructeur de Molécules

Au début de jeu, il marque avec un crayon 4 champs dans un des diagrammes sur le bloc de feuille, qui est livré avec le jeu. Il est évident que l'adversaire ne pourra pas le voir. Ces 4 "atomes" représentent la "molécule" mystérieuse. (De là vient d'ailleurs le mot "Le Constructeur de Molécules")

L'Investigateur

Le plateau de jeu est en fait une version plus grande du diagramme et ce plateau de jeu, l'autre joueur, nommé l'investigateur, peut l'utiliser comme champ d'expérimentation. Sa tâche est de découvrir les locations correctes des 4 atomes, en fixant et investiguant les rayons dans le BLACK BOX d'une manière très exacte. Par où les rayons entrent et sortent-ils du plateau?

Le chemin, parcouru par un rayon dans le BLACK BOX est influencé par des atomes. Voici les différents principes de déviation, résumés en 3 règles de bases essentielles:

1. Fleuve de rayons directe

Tant qu'un rayon n'atteint pas directement un atome (et donc ne le touche pas) ou qu'il ne croise pas un champ adjacent au champ où se trouve l'atome momentanément, le rayon poursuit sa route dans une ligne droite. Dans la première illustration, le rayon qui est entré dans le BOX via le champ >23<, suit à cause de ceci, la deuxième ligne complète et sort du plateau de jeu via le >2<.

2. Absorption

Si un rayon touche un atome sur sa route, cette énergie de rayons sera "absorbée" et le rayon s'arrêtera tout simplement. Le rayon s'arrête d'exister et ne continue pas plus loin (il ne sort donc pas non plus du plateau de jeu). Le rayon, dans la première illustration, qui est lancé à partir du >4<, est absorbé.

3. Déviation

La route d'un rayon passant à côté d'un atome, est déviée en angle droit à cause de cet atome. Ceci est illustré dans la première image qui montre un rayon qui entre le plateau via le >13< et qui ensuite est dévié par l'atome gauche du couple.

Cette règle non quotidienne de déviation peut le mieux être concrétisé en s'imaginant un "champ d'énergie " circulaire autour de chaque atome (représenté par des lignes finement pointillées sur les images). Ce champ d'énergie indique le domaine d'influence de cet atome et le rayon va donc être dévié par ce champ d'énergie comme une bille en caoutchouc.

A cause de l'influence de tous ces champs d'énergie appartenant aux différents atomes, ils peuvent aussi être pénétrés localement. Seulement le champ d'énergie du premier atome (qui est traversé ou touché) est important pour déterminer la route d'un rayon. Le rayon, qui est lancé dans la première illustration par le >14<, est absorbé parce qu'il touche plutôt le champ d'énergie de l'atome qui se trouve sur sa route, que le champ de l'atome voisin (qui aurait eu comme résultat une déviation).

En dessous on donne un peu plus d'explications concernant 2 situations exceptionnelles.

4. Réflexion

Une réflexion simple est la déviation simultanée quand 2 champs d'énergie se croisent. Ceci est illustré dans la première image, où le rayon entre le BOX via le >5<. Les 2 forces auxiliaires de déviation s'annulent mutuellement, et le rayon est immédiatement reprojeté vers son point de départ.

5. Réflexion au bord du BOX

Le champ d'énergie d'un atome qui se trouve sur le bord du BOX, va jusqu'en dehors du plateau de jeu. Pour cette raison, le rayon dans la première illustration ne peut même pas entrer dans le BOX via le >15<. A cause de ces forces extérieures, le rayon est dévié en dehors du plateau de jeu. Il est traité comme une réflexion - une situation spéciale qui ne se présentera pas souvent. Il y a aussi une réflexion au bord via le champ >18<, mais les rayons qui entrent via le >16< et le >17<, sont par contre immédiatement absorbés.

Nous avons donc décrit toutes les possibilités de base concernant l'influence des atomes qui se trouvent autour des rayons. Il est évident qu'un rayon peut être influencé par plusieurs atomes, surtout quand il se trouve dans plusieurs colonnes et lignes, et finalement sa route se déroulera de façon assez chaotique. Regardons pour l'instant les 3 exemples dans la deuxième illustration. L'investigateur saura toujours où le rayon sort du BOX (ou saura s'il est absorbé en cours de route), mais ne saura jamais comment sa route exacte s'est déroulée.

Le jeu

L'investigation de la molécule se déroule d'une manière très simple et directe: d'abord l'investigateur nomme un chiffre qui indique l'entrée désirée du rayon dans le plateau.

Ensuite le constructeur de molécules décrit ce qui se passe avec le rayon, en déclarant le chiffre du champ par lequel le rayon sort du plateau.

Si un rayon sort du plateau au même endroit que l'endroit où il a été lancé par l'investigateur, il faut crier "Réflexion!".

Et si le rayon ne sort plus du BOX, le constructeur de molécules criera logiquement: "Absorbé!".

Marquer la route du rayon

L'investigateur indique le début et la fin de la route du rayon sur le plateau de jeu avec 2 pierres de marquage de même couleur. Il n'est pas nécessaire d'indiquer le début et la fin de façon distincte, parce que les routes des rayons sont toujours réversibles (on peut vérifier cette thèse avec les exemples précédents). Chaque réflexion est marquée par une pierre blanche et chaque absorption par une pierre noire.

L'investigateur peut utiliser les billes pour marquer les locations devinées de ses atomes sur le plateau de jeu. Et peut-être après quelques rayons de test, tes soupçons de locations des 4 atomes seront confirmés. Ensuite l'investigateur révèle sa solution au constructeur de molécules, qui vérifie le positionnement estimé avec celui du diagramme.

Points d'évaluation

Seul l'investigateur reçoit des points d'évaluation; il reçoit un point pour chaque pierre noire et 5 points par chaque atome qui est deviné incorrectement.

Les absorptions et les réflexions ne vaudront qu'un point, mais elles - et surtout les absorptions - permettent moins de conclusions concernant les locations finales des atomes qu'un rayon qui sort du BOX par un autre endroit, ce qui vaudra aussi 2 points de plus dans le décompte final.

Le gagnant sera le joueur qui a le moins de points d'évaluation au décompte finale. Ce décompte final ne sera qu'effectué après que les deux joueurs ont joués au moins une fois dans chaque rôle différent: aussi bien en Investigateur qu'en Constructeur de Molécules.

Comme la durée d'un jeu de BLACK BOX se situe entre 10 et 20 minutes (selon l'expertise et la force de l'investigateur), le décompte final ne pourra être calculée qu'après avoir joué au moins 2 jeux. Ce qui est important c'est que les joueurs doivent jouer les 2 rôles (Investigateur et Constructeur de Molécules).

C'est évident que le Constructeur de Molécules devra construire sa molécule de façon correcte et soigneuse. Dès que l'Investigateur peut démontrer une erreur, le jeu sera arrêté et devra recommencer, mais le Constructeur de Molécules recevra 5 points de pénalité. La situation précédente n'est pas très agréable pour les joueurs, mais peut être facilement évitée en jouant de manière concentrée.

BLACK BOX HEXAGONALE

Encouragé par Paul Branch, l'auteur (Eric Solomon) a composé une nouvelle variante de ce titre à succès en 2003, le BLACK BOX hexagonale sur un rastre hexagonale.

Pour cette variante on utilise le revers du plateau de jeu et bien évidemment les diagrammes correspondants. Le BLACK BOX hexagonale est vraiment plus difficile et pour cette raison, on ne conseille cette version qu'aux joueurs avancés.

Les règles du jeu ne changent pas. Pourtant on utilise un atome de plus et on construit la molécule avec 5 atomes. La forme des champs et la route des rayons au dessus de ces champs sont aussi différentes. La troisième illustration montre les 3 possibilités différentes. Ici on retrouve 2 types de déviation, représentés par la route de rayons de >17< vers >24< et de >32< vers >44<. Pour la variante acutangle tu auras toujours besoin de 2 atomes voisins. Des réflexions au bord sont aussi possibles, comme montré par l'illustration au >41< (Le rayon qui entrerait le plateau via le >42<, serait quand même dévié). Et s'il y avait sur le champ juste devant le >41< un autre atome, les autres rayons, venant de >41< et de >42<, auraient été absorbés immédiatement. Il est aussi possible et fréquent qu'un rayon soit influencé par plusieurs atomes successifs. L'illustration 4 montre quelques exemples un peu plus compliqués.

Des grandes molécules

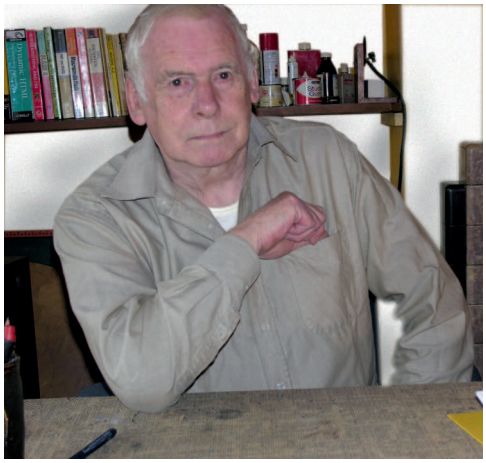
Des joueurs avancés peuvent même jouer l'ancienne variante de BLACK BOX avec 5 atomes ou même la variante hexagonale avec 6 atomes -la variante préférée des auteurs. Mais il est utile de savoir qu'ici, il devient facile de créer des molécules que l'investigateur ne pourra résoudre d'une manière logique! (Pour le jeu original, il existe des exemples similaires, qui sont composés de 4 atomes, malgré le fait qu'ils ne se présentent pas souvent. Il existe aussi une version hexagonale de BLACK BOX où il est possible de construire des molécules "impossibles" de 5 atomes.)

De toute façon, il faut se mettre d'accord avec son partenaire si on désire jouer avec des molécules similaires. Nous conseillons tout de même d'opter pour des solutions simples et claires.

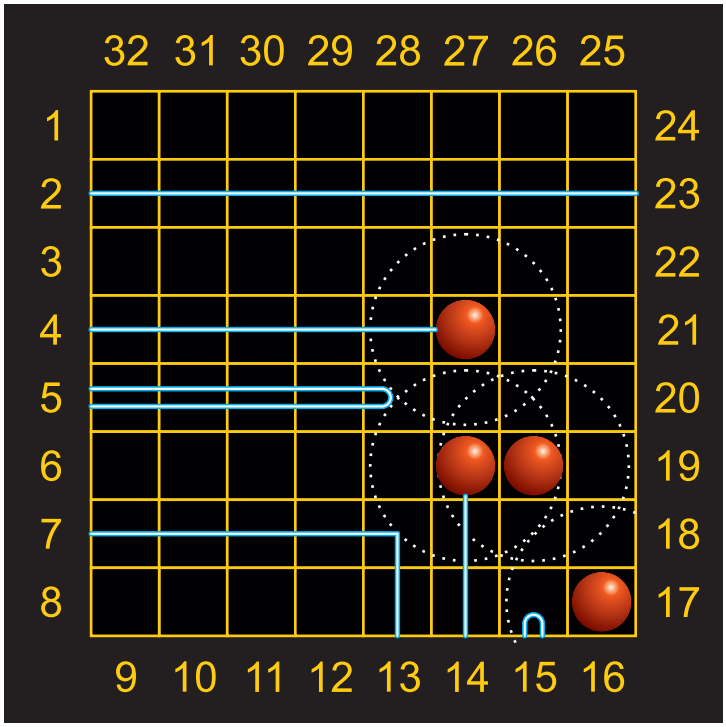
Eric Solomon

Né en 1935 en plein cour de l'Angleterre, il y a obtenu ses doctorats en physique et mathématique, il s'est ensuite mis au travail comme conseiller en logiciel en tant qu'indépendant (avec sa formation scientifique)) pendant presque 30 ans. Les jeux, les puzzles ainsi que le sport ont toujours été très importants dans sa vie. SIGMA FILE est le premier jeu qu'il a présenté sur le marché, sorti plus tard au travers de différents distributeurs sous différents noms (plus récemment par "Amigo" sous l'appellation CASABLANCA). Autres titres de sa main, les jeux THOUGHTWAVE, ALASKA, ENTROPY (HYLE 7 - "franjos"), et pour finir aussi BILLABONG (également édité par "franjos").

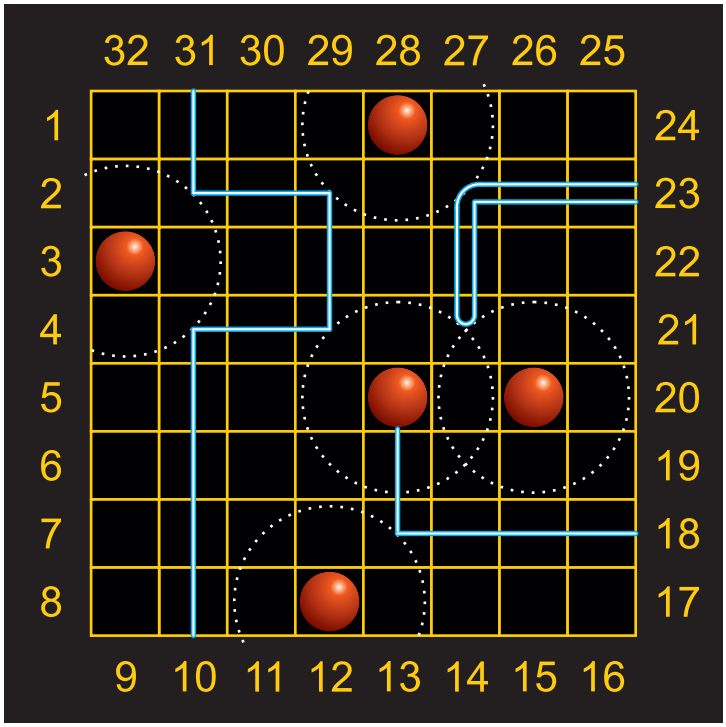
BLACK BOX, édité pour la première fois en 1977 par "Waddington", a découlé en quelque sorte du travail d'un ami qui était à la recherche d'une nouvelle manière de pouvoir représenter les détails secrets du corps humain. En 1979, Godfrey Hounsfield reçoit le prix Nobel de médecine pour son invention, le CAT scanner. Malgré le fait qu'il était question depuis longtemps de sortir une version hexagonale de la BLACK BOX, ce fut Paul Branch, (établi dans l'Utah), qui en initia la sortie.



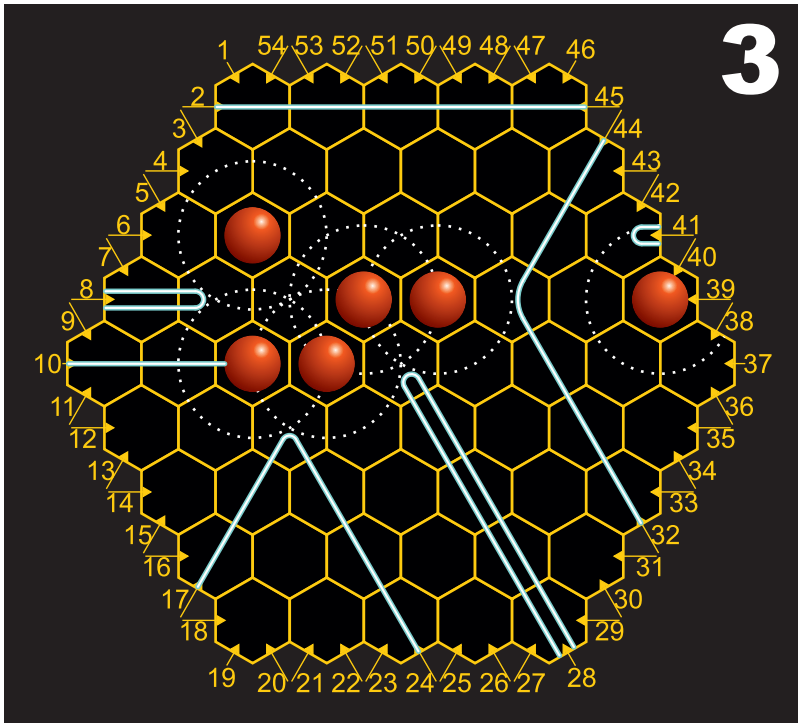
1

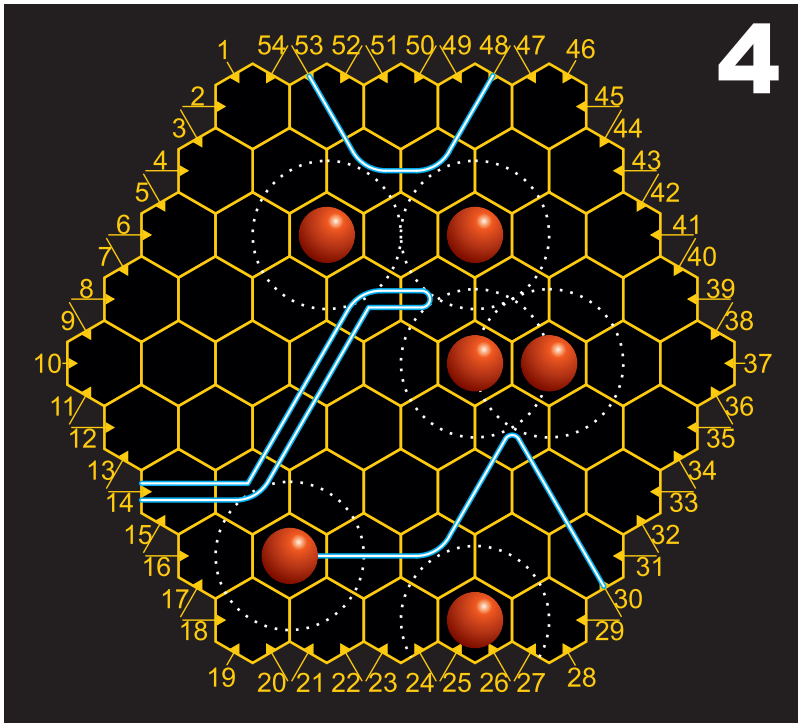

32 31 30 29 28 27 26 25
1 2 3 4 5 6 7 8
24 23 22 21 20 19 18 17
9 10 11 12 13 14 15 16

2


32 31 30 29 28 27 26 25
1 2 3 4 5 6 7 8
24 23 22 21 20 19 18 17
9 10 11 12 13 14 15 16

+


3
1 54 53 52 51 50 49 48 47 46
2 45
3 44
4 43
5 42
6 41
7 40
8 39
9 38
10 37
11 36
12 35
13 34
14 33
15 32
16 31
17 30
18 29
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28


4
1 54 53 52 51 50 49 48 47 46
2 45
3 44
4 43
5 42
6 41
7 40
8 39
9 38
10 37
11 36
12 35
13 34
14 33
15 32
16 31
17 30
18 29
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28