

Le Village

Esquisse d'un guide stratégique

Guillaume Rioult & Thibaut Rioult

adepti ludi fraternitatis



Venetiae

Ludi Fraternitas

MMXXIV

Historique des versions

V.1 - 8 nov. 2023 : guide complet.

V.2 - 28 mai 2024 : ajout d'éléments stratégiques et variantes.

V.3 - 3 juil. 2024 : précision des stratégies, suppression des méthodes non optimales, simplification.

Le Village est un jeu de société de Romaric Briand (oct. 2023)

accessible en ligne : <https://romaricbriand.fr/levillage/>

Sommaire

Sommaire	1
Introduction	2
Convention de notation	3
Phases	3
Phase 1 : ouverture et exploration du premier coin	3
Premier coup d'ouverture	3
Sans risque : ouverture MB1	3
Avec risque : ouverture RA1 (non conseillée)	4
Ouvertures tronquées	4
Ouverture tronquée à Pique	5
Ouverture tronquée à Carreau	5
Aperçu des probabilités	5
Phase 2 : compléter les deux premières lignes	6
Principes généraux	6
Place Sûre	6
Développer le coin de base [tactique]	6
Disloquer le coin	6
Piéger une carte par substitution [en priorité !]	7
Ouvrir le second coin (le saut)	7
Tenir le centre	8
Développement horizontal ou vertical	8
Phase 3 : progression vers les coins inférieurs	8
Principes tactiques	8
Développement en deux axes	8
Privilégier les Places Sûres	9

Regrouper et isoler un bloc de Figures	9
Temporiser la Figure	9
Préparer une multi-sortie	9
Jouer l'épuisement de couleurs	9
Temporiser la constitution de Place Sûre par Mémorisation (déplacer d'abord)	9
Quelques configurations optimales de phase 3	10
Préparer une double Place Sûre	10
Phase 4 : révélation des dernières cartes de la Colline, préparation de la clôture	10
Principes tactiques	10
Compter les couleurs	10
Protéger les Figures retournées	10
Agencer	10
Exploser pour Retourner	11
Après le Guide Stratégique, la fin du Village ?	11
Variantes	12
Version coopérative du Village	12
Variante coopérative du Village	12
Variantes de difficulté	13
La Complainte du Partisan	13
La Sentinelle	13
Annexes	14
Relevé de partie "village_standard"	14
Une étude en "village01"	18
Exemple de partie autour de la temporisation	21

Introduction

Convention de notation

- Suivant la convention des tableurs ou de la bataille navale,
 - les colonnes sont notées A à E (de gauche à droite),
 - les lignes numérotées de 1 à 4 de *haut en bas*.
- Couleurs : P[ique], C[œur], T[rèfle], K[arreau]
- M : Mémoriser (regarder une carte sans la retourner).
- R : Retourner (retourner une carte et appliquer son effet).
- F : carte Figure; NF : carte Non Figure.
- ! : coup optimal

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

Phases

Il semble possible de distinguer schématiquement quatre grandes phases distinctes :

- Phase 1 : ouverture et exploration du premier coin [~ 10 cartes].
- Phase 2 : compléter les deux premières lignes [~ 8 cartes].
- Phase 3 : progression vers les coins inférieurs [~ 10 cartes].
- Phase 4 : révélation des dernières cartes de la Colline, préparation de la clôture [~ 4 cartes].

Phase 1 : ouverture et exploration du premier coin

La logique étant de descendre les Figures pour diminuer le risque des Trèfles, on cherche dès le début de partie à détecter les Figures pour les abaisser. Afin d'optimiser les mouvements offerts par la Colline, on commence par les lignes les plus hautes, car les Figures dans ces lignes demanderont plus de mouvements pour être évacuées.

Le but est ensuite de constituer un "mur de coin" en cartes non-Figure (Mémorisées ou Retournées) : pour le coin supérieur gauche : en A2, B2, B1. Dès qu'un MdC est constitué, il devient possible de Retourner la carte du coin (A1 pour MdC supérieur gauche) sans risque.

Note: On peut utiliser un raisonnement symétrique pour le coin supérieur droit (MdC en D1, D2, E2). A titre indicatif : le MdC du coin inférieur gauche correspond à A3, B3, B4; et pour le coin inférieur droit : D3, D4, E3. Ils ne sont pas joués en priorité.

/!\ Dans le cas où l'on mémorise une Figure dans un MdC contenant au moins une carte NF, ne pas la retourner! Cf. [temporisation des figures](#). /!\

Premier coup d'ouverture

Sans risque : ouverture MB1

Révéler les cartes du talon jusqu'à obtenir une Figure pour MB1 (MD1 serait équivalent, nous avons simplement préféré le sens de lecture et l'ordre alphabétique).

L'ouverture consiste ensuite à Mémoriser les trois cartes du coin (B1, B2, A2) afin de retourner A1 sans risque. Il est préférable de Retourner B1 qui est la plus haute car, en cas de Figure, elle sera plus haute donc plus longue à descendre avec les cartes de mouvement (P, K, T), que nous utiliserons en attendant la constitution d'un Mur de Coin.

1) Ouverture carte Non Figure :

Si MB1 (NF) : aucun mouvement nécessaire. Attendre MA2, puis idéalement MB2.

Cet ordre obéit à la logique de descendre et centrer les Figures (donc commencer par la ligne la plus haute, puis la position la plus éloignée de la ligne centrale pour optimiser les mouvements).

2) Ouverture 1 Figure (saut de coin)

MRB1 (F) ; MD1 (NF), puis débiter une stratégie de MdC dans le coin supérieur droit (ME2 puis MD2 pour RE1).

Note: il nous semble préférable de faire un saut de coin plutôt que de temporiser la première figure, afin de potentiellement gagner des mouvements, notamment s'il y a beaucoup de Figures dans les deux premières lignes.

3) Ouverture 2 Figures (saut de coin et temporisation)

MRB1 (F) ; MD1 (F) => *temporiser* Figure en D1, l'extraire du MdC, et dès lors qu'elle est extraite, il faut Mémoriser la carte avec laquelle elle vient d'être intervertie, ceci afin de préserver une exploitation des lignes supérieures).

Si des Figures sont piochées dans la Colline avant un mouvement permettant d'extraire la Figure temporisée, il faut continuer à explorer les autres cartes du MdC où se trouve la Figure temporisée.

Avec risque : ouverture RA1 (non conseillée)

Retourner le coin supérieur A1 (E1 serait équivalent).

Retourner une carte permet de ne pas gaspiller les mouvements accordés par les cartes de la Colline.

- a) Si c'est une Mine, quelle que soit sa couleur, cela ne fera exploser qu'une seule carte. D'où l'intérêt de jouer en coin supérieur car le risque serait plus grand en inférieur à cause des Trèfles. Cela nous permettra d'obtenir deux cartes retournées et de les agencer pour agencer un MdC.
- b) Si c'est un Cœur, cela permet tout de même d'avoir une carte retournée et nos premiers mouvements viseront à l'extraire du coin.
- c) Si c'est une Figure, cela permet de Retourner une nouvelle carte, de préférence D1 (en vue d'une ouverture sur le coin opposé). Nous changeons de coin pour avoir plus de choix dans les agencements et parce que cela peut nous prendre du temps pour extraire la Figure de A1, alors que si nous obtenons deux Figures successives nous pouvons d'emblée délimiter un MdC en supérieur droit et Retourner sans risque E1.

Ouvertures tronquées

Dans des situations où la troisième Figure se fait trop attendre (plus de 10 cartes de la Colline ont été révélées), il peut être nécessaire de prendre un risque limité à ce moment de la partie, plutôt que de retarder l'exploration du Village et de devoir prendre de nombreux risques à la fin de la partie.

Pour cela, on peut utiliser une ouverture tronquée en constituant une "Porte".

Romarc Briand définit une Porte comme une configuration dans laquelle une carte inconnue qui serait Retournée ne peut menacer qu'une seule carte adjacente. On classe les Portes selon la couleur qui peut menacer la carte adjacente :

- Porte à Pique : si la carte menacée est inférieure (ou supérieure, cf ci-dessous)
- Porte à Trèfle : si la carte menacée est à gauche ou à droite (ou supérieure, cf ci-dessous)
- Porte à Carreau : si la carte menacée est en diagonale

Attention : une carte inconnue qui serait juste au-dessus de la carte que l'on voudrait Retourner serait à la fois une Porte à Pique et à Trèfle, ce n'est donc pas une configuration que l'on recherchera en priorité.

Deux Portes peuvent être construites après MB1 (Pique et Carreau) lors de l'exploration du coin supérieur gauche.

Ouverture tronquée à Pique

MB1, MB2, RA1.

Elle ouvre sur une "Porte à Pique".

Nous recommandons de Retourner A1 lorsque B2 et B1 sont révélées, sans attendre A2, si cela n'a pas été possible à la 10^e carte (ou plus tard, en fonction des cartes sorties).

Ouverture tronquée à Carreau

MB1, MA2, RA1.

Elle ouvre sur une "Porte à Carreau".

Choisir cette ouverture s'il y a une majorité de Carreaux sortis, pour optimiser un Retournement en A1 (seule B2 étant exposée).

Nota Bene : cette ouverture permet d'obtenir les deux autres portes en un seul déplacement :

- MB1 \Leftrightarrow MB2 pour une porte à T
- MA2 \Leftrightarrow MB2 pour une porte à P

Aperçu des probabilités

En cas de forte diminution d'une couleur après des pioches successives (et en ajoutant les couleurs des cartes M non R du plateau, qui ne sont pas comptabilisées dans le total affiché), il est intéressant, passé un certain nombre de cartes, de ménager une Porte correspondant à la couleur la plus souvent sortie. Si vous n'avez toujours pas obtenu votre troisième figure, alors qu'il ne reste déjà plus que 4 cartes d'une couleur ou moins, utilisez une ouverture tronquée (une Porte) à la couleur.

Exemple : Pour une ouverture en B1 avec exploration du coin supérieur gauche, avec pour objectif de Retourner A1.

La probabilité (*simplifiée*¹) que A1 soit une Mine de la couleur minoritaire est donc de [#Cartes restantes de la couleur minoritaire]/[#Cartes non révélées], et la probabilité que la carte au contact de la Mine soit une Figure est d'environ [12-#Figures révélées]/[#Cartes non révélées].

La probabilité que le Retournement de A1 fasse Exploder une Figure est environ égal à :

$$p(A1=Mine) \times p(\text{Carte adjacente inconnue}=Figure) \\ \approx \frac{[\text{\#Cartes restantes de la couleur minoritaire}] \times [12-\text{\#Figures révélées}]}{[\text{\#Cartes non révélées}]^2}$$

¹ La probabilité réelle est légèrement différente, du fait de l'interdépendance des deux cartes.

Exemple : 12 cartes ont été révélées au total (reste 40 cartes non révélées), seules 2 Figures ont été révélées et il ne reste que 4 Carreaux, la probabilité (simplifiée) de faire exploser B2 est environ de $4 \cdot 10 / 40^2 \approx 2,5\%$.

Phase 2 : compléter les deux premières lignes

Principes généraux

- **Principe 0** : Il est inutile d'échanger deux cartes de même nature, c'est-à-dire figure-figure, mine-mine (ainsi que mine-Cœur le plus souvent), inconnue-inconnue.
- **Principe 1 (Précaution)** : Ne pas Retourner une carte adjacente à une Figure.
- **Principe 2 (Evacuation)** : Descendre et centrer les Figures. Le corollaire est de monter et d'excentrer les cartes inconnues, pour les acheminer vers un coin entouré d'un MdC.
- **Principe 3 (Déplacement d'abord)** : il faut réaliser une Place Sûre par déplacement dès que possible. Au contraire, il n'est pas prioritaire de réaliser une Place Sûre par Mémorisation, si un (voire deux). déplacement(s) la rend(ent) possible.
- **Principe 4 (Jonction)** : Ne pas regarder une carte à plus d'un emplacement libre d'une carte connue (sauf pour l'exploration d'un nouveau coin).
- **Principe 5 (Multi-sorties)** : Diversifier et prioriser les mouvements à venir : créer des configurations dans lesquelles tout mouvement révélé peut s'avérer utile, en réservant le meilleur coup pour la couleur ayant le plus de probabilité de sortir.
- **Règle d'or** : L'adaptation à la situation prime sur les autres principes.

Place Sûre

Définition : Une Place Sûre (PS) est un emplacement dont le Retournement de la carte ne menace aucune Figure, soit parce que toutes les cartes adjacentes ne sont pas des Figures, soit parce que l'épuisement d'un type de couleur rend une carte adjacente hors d'atteinte.

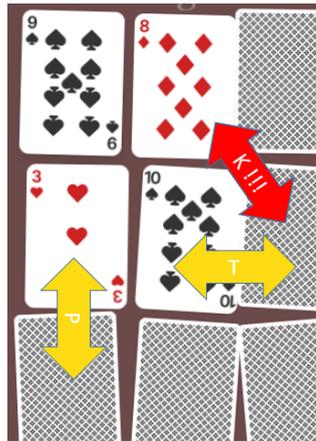
Développer le coin de base [tactique]

Optimiser les mouvements : Lorsque plusieurs cartes proches (voire adjacentes) sont connues, cela permet d'exploiter au mieux les mouvements disponibles lors de la pioche.

Disloquer le coin

Coin sans Figure

Par ordre du meilleur au moins bon coup, en situation générale (K! : B1 \leftrightarrow C2 ; T : B2 \leftrightarrow C2 ; P : A2 \leftrightarrow A3).



Le principe est d'amener une carte inconnue adjacente à la carte de coin.

Poursuivons sur l'exemple du coin supérieur gauche : il faut déplacer efficacement (c'est-à-dire en l'intervertissant avec une carte inconnue) soit B1, soit B2, soit A1.

On remarque que :

- K permet de déplacer efficacement les 3. Le coup optimal est probablement $B1 \Leftrightarrow C2$, car C2 est **un emplacement central** permettant d'aller participer aux 4 MdC (B1, B2, D1, D2, B3, D3) si besoin.
- T permet de déplacer efficacement B1 et B2. Pour les mêmes raisons, jouer $B2 \Leftrightarrow C2$.
- P permet de déplacer efficacement A2 et B2. Le coup optimal dépendra des tirages précédents.

Dans les trois situations, le choix de la carte à déplacer devra prendre en compte les cartes piochées dans la Colline et des cartes connues du Village. **Identifiez la couleur la moins sortie, et amenez la carte inconnue dans une position permettant son échange** avec la carte en A1, selon le mouvement de la couleur la moins sortie.

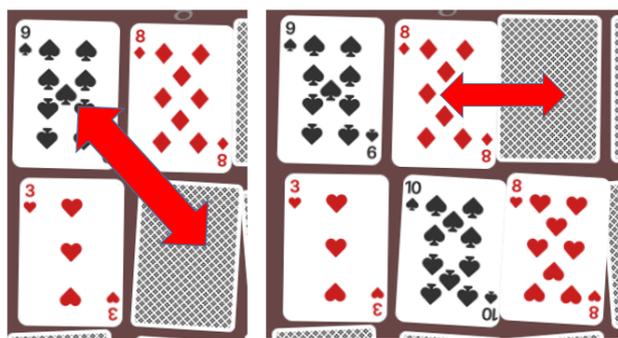
Figure en coin

Dans le cas où une Figure occupe le coin, il vaut mieux échanger une carte connue de son MdC avec une carte inconnue avant de déplacer la Figure, car cela permet d'avoir une carte NF pouvant participer à la création d'une autre Place Sûre, alors que la Figure serait plus exposée.

Note stratégique : Le nombre d'étapes pour acheminer une carte inconnue dans l'Emplacement Sûr du coin sera au minimum de 3 mouvements, qui constitue l'optimal à atteindre. [NF_B1 \Leftrightarrow INC_C2 ; INC_B1 \Leftrightarrow F_A1 ; F_B1 \Leftrightarrow NF_C2]

Piéger une carte par substitution [en priorité !]

Échanger une carte connue avec une carte inconnue adjacente pour que la carte inconnue se retrouve en Place Sûre.



Important: Il est préférable d'attendre le coup optimal plutôt que de briser une configuration donnant l'accès à une Place Sûre en un mouvement. (Corollaire Principe 3). De même, il est généralement inapproprié de Mémoriser une carte pouvant être transférée dans une PS en un mouvement, sauf si sa Mémorisation peut aboutir à la constitution immédiate d'autres PS.

Ouvrir le second coin (le saut)

Lorsqu'une Figure est révélée dans la Colline, Mémoriser D1 (symétrique de B1 dans l'ouverture initiale).

Variante : Si des mouvements nous ont permis d'occuper C3 et C2 avec des cartes retournées, alors ME2, car on pourra occuper D1 et D2 avec deux déplacements, et constituer une Place Sûre dans le MdC du coin supérieur droit pour Retourner E1 (alors qu'en MD1, il faudrait trois déplacements).

Tenir le centre

Placer une carte NF en C2 ou C1 permet de pouvoir se placer plus facilement pour compléter des MdC.

Note : En effet, il existe des positionnements de cartes qui peuvent participer à deux murs de coins différents après un seul mouvement, comme la position en C1, voire à 4 murs de coins différents, comme en C2.

Occuper avec des cartes connues NF en A2, B2, B1, C2, D2, D1, E2 permet de réaliser deux MDC et un "U" central

Développement horizontal ou vertical

Comme expliqué précédemment, nous préférons explorer les lignes supérieures afin d'optimiser les mouvements visant à descendre les Figures.

Cependant, si les Figures sont trop nombreuses dans les lignes supérieures, il est légitime de ne pas les descendre mais de les ranger dans un des coins supérieurs (afin de garder la possibilité de constituer des PS dans le coin supérieur opposé). La suite logique sera d'effectuer une exploration verticale à partir du coin ne comportant pas les Figures. N'oublions pas que les mouvements permettant de Retourner des cartes en Place Sûre S sont prioritaires sur ceux de déplacement des Figures.

Phase 3 : progression vers les coins inférieurs

Une fois que les deux premières lignes ont été explorées, on va choisir un des coins inférieurs (voir ci-dessous) pour lui appliquer une stratégie de MdC, notamment en déplaçant les cartes déjà explorées du coin supérieur adjacent.

Cette approche semble préférable à une exploration de toute la 3^e ligne.

Principes tactiques

Développement en deux axes

Une fois que les deux premières lignes sont complétées, on peut envisager de descendre vers les coins inférieurs. La descente de cartes NF vers les coins inférieurs va permettre deux choses : amener des cartes inconnues vers le MdC supérieur (pour les Retourner en Place Sûre), et commencer à constituer un MdC inférieur en descendant des cartes NF.

Nous préférons en premier développement vertical la descente de carte NF connue du côté ne contenant pas de Figure. Cela évite d'amener des cartes inconnues au contact des Figure, et moins de mouvement nécessaire pour amener une carte inconnue en A1 ou E1.

Si carré de cartes NF en A1, A2, B1, B2 :

- Si C1 non connue : $A2 \leftrightarrow B3$ est un coup optimal car il permet à B2 continuer de participer à un U faisant de C1 une Place Sûre. Ensuite, sur un Pique $A2 \leftrightarrow A1$ (RA1 en PS).
Cela permet ensuite après MB4 NF de jouer, si A1 NF, A2 NF, A3 inconnue et A4 inconnue, le coup optimal $A2 \leftrightarrow A3$ pour RA2 et RA4.
- Si C1 et C2 connues : tout dépendra des probabilités de sortie des mouvements ultérieurs..

Privilégier les Places Sûres

Examiner à chaque coup si un déplacement permet de placer une carte en PS, sinon acheminer une carte vers une PS ou en extraire les Figures.

Regrouper et isoler un bloc de Figures

Les Figures devraient être rassemblées et isolées en un bloc (voire deux), au centre dans un premier temps, puis vers un coin (de préférence inférieur vis-à-vis des Trèfles) qui semble inexploitable comme Place Sûre (présence de plusieurs Figures, demandant trop de mouvements pour la constituer).

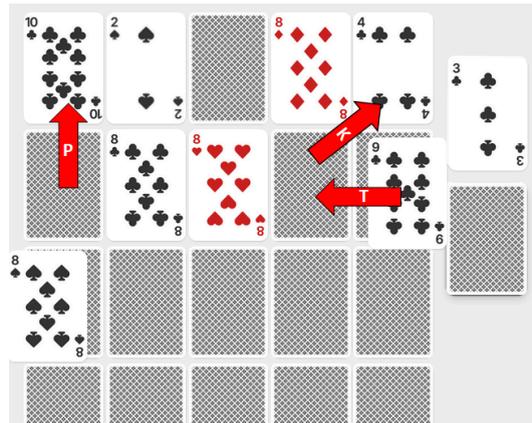
Temporiser la Figure

Ne pas Retourner immédiatement une Figure en position de MdC. L'intervertir avec une carte inconnue adjacente (hors coin et de préférence en ligne inférieure centrale), puis Mémoriser la carte venant d'être échangée (en Retournant la Figure). [Idée de Bruno G].

Préparer une multi-sortie

Développer les mouvements de cartes selon les deux axes permet d'optimiser les mouvements ultérieurs. L'objectif est de créer (simplement) une combinaison où le maximum de mouvements est gagnant (ils permettent de créer une PS).

Exemple de multi-sortie :



Après Trèfle venant de joueur D2↔C2 (Huit de Coeur) : Tous les prochains mouvements permettent un Retournement en Place Sûre.

Jouer l'épuisement de couleurs

Cela peut permettre de Retourner des cartes même si elles sont au contact de Figures, si leur disposition les place dans une direction qui ne serait atteinte que par la couleur épuisée. *Note : pensez à prendre en compte les cartes mémorisées dans le décompte des couleurs sorties (aide en bas à droite de l'écran).*

Temporiser la constitution de Place Sûre par Mémorisation (déplacer d'abord)

Corollaire du Principe 3 : déplacement d'abord.

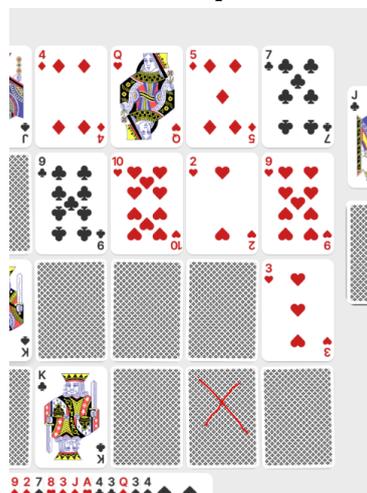
Si une couleur est encore fortement présente dans la Colline et que son mouvement permet de créer une Place Sûre, mieux vaut Mémoriser les cartes à distance et différer la création de Place Sûre.

Quelques configurations optimales de phase 3

Préparer une double Place Sûre

Retourner la carte D4, afin de préparer une double PS

Avec K!, E2↔D3 pour R E2 et RE4 ; avec P, D2↔D3 pour RE4.



Phase 4 : révélation des dernières cartes de la Colline, préparation de la clôture

Principes tactiques

Compter les couleurs

Compter les cartes restantes pour déterminer quelles cartes adjacentes sont exposées aux cartes inconnues.

Retourner les cartes de la moins dangereuse à la plus dangereuse, sur le critère de nombre de cartes restantes au sein de chaque couleur.

Protéger les Figures retournées

Lorsque le nombre de mouvements restant est limité, on peut parfois choisir d'écarter les Figures des cartes inconnues plutôt que de créer des Places Sûres. Cette stratégie s'applique néanmoins dans des cas très particuliers, la logique voulant de Retourner le plus de cartes possibles (soit pour trouver une Figure, soit pour optimiser son estimation des probabilités en ayant connaissance du plus de cartes possible)

Agencer

Disposer les cartes inconnues selon les cartes restantes dans le Village et la Colline.

Exploser pour Retourner



Dans cette partie avec Handicap (3 Figures du Village non Retournées), il reste une Figure ni Mémorisée ni révélée.

Chaque carte inconnue peut faire exploser deux emplacements adjacents soit inconnus soit occupés par une Figure. La carte en B1 est un Trèfle qui n'a pas été Retourné.

Il semble donc envisageable de Retourner ce T pour Explorer C1, et réévaluer les probabilités en fonction. Notamment si c'est un T qui explose, cela fait une porte à K en E1.

Après le *Guide Stratégique*, la fin du Village ?

Quand Romaric m'a annoncé après 50 victoires, « Je pense que tu as tué le game », cette phrase m'a posé question : avons-nous mis fin au plaisir ludique que nous avait apporté le Village ? Est-ce qu'une optimisation trop poussée transformait les coups en un algorithme, interdisant tout *skill* au joueur ?

Deux visions apparaissent alors : envisager le Village comme un jeu vidéo que l'on aurait terminé, ou le penser en termes de niveaux de profondeur.

Dans le premier cas, j'estime qu'après des dizaines d'heures et des centaines de parties, ce jeu aura largement rempli son objectif. Mais je l'appréhende, comme de nombreux autres jeux, en termes de strates ludiques.

Après une première approche, on découvre véritablement les mécaniques à l'œuvre, ce que le jeu mobilise comme capacité chez le joueur, et différentes façons d'obtenir sa victoire.

Si le *Guide* offre indubitablement aux joueurs des perspectives d'optimisation, il ne brise pas pour autant leur agentivité. Il va permettre de prendre conscience de l'importance des choix que lui offrent les mouvements, et le hasard lui offrira toujours des situations de dilemmes auxquelles le Guide n'impose pas de réponse évidente. En définitive, les parties faciles deviendront simplistes, les parties difficiles et impossibles deviendront *jouables*. Et c'est dans ces moments de tension que surgira un plaisir ludique plus intense.

De plus, notre *Guide* propose ci-dessous de développer d'autres manières de jouer de manière [coopérative](#) ou [coopétitive](#), voire avec des [difficultés supplémentaires](#).

Variantes

Version coopérative du Village

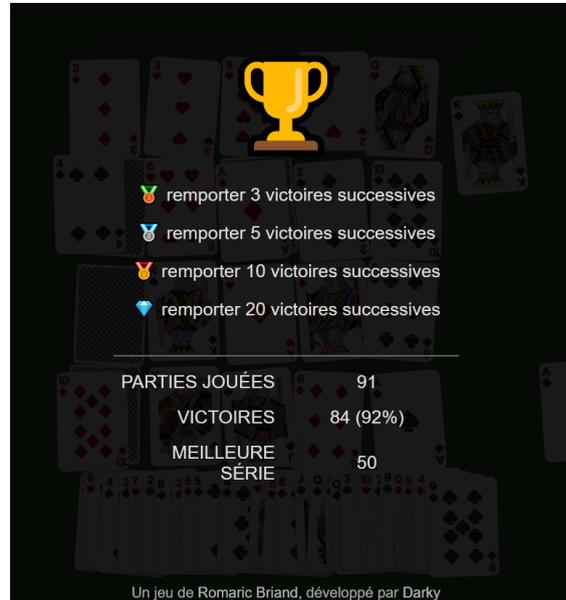
Mise en place : identique.

Les deux joueurs se placent face à face.

On joue au tour par tour.

Les joueurs ne peuvent pas communiquer (oralement ou d'autre manière) sur la nature des cartes qu'ils ont Mémorisé.

Le joueur actif retourne (face visible) une carte du Village ou de la Colline.



- 4) Si c'est une carte du Village, son effet est appliqué immédiatement. Dans le cas d'une Figure, le joueur consulte une carte de son choix du Village pour lui seul.
- 5) Si c'est une carte de la Colline :
 - a) Cœur : le joueur actif pioche une nouvelle carte.
 - b) Carreau, Trèfle ou Pique : il peut effectuer un déplacement.
 - c) Figure : le joueur consulte une carte de son choix du Village pour lui seul.

C'est ensuite au tour de son partenaire.

“Fais gaffe, là !” : Dans la panique, une fois par partie, le partenaire du joueur actif peut pointer une carte, et une seule, sans parler, ou en disant seulement *“Fais gaffe, là !”* pour indiquer à son partenaire que cette carte présente un intérêt... sans dire lequel !

Important: la direction d'impact des Trèfles change en fonction de la position du joueur.

Fin de la partie : Si une carte Figure explose dans le Village, les joueurs ont perdu. Si les 12 Figures sont Retournées (Village et Colline confondus), les joueurs gagnent.

Variante coopérative du Village

Mêmes règles que la variante coopérative, seules les Conditions de Victoire changent.

Fin de la partie : Le joueur ayant Retourné le plus de Figures dans le Village est déclaré “Héros du Village”, et l'autre n'a que la satisfaction d'être en vie. En cas de décès d'un Villageois (par explosion), les deux joueurs ont perdu !

Note : Ce mode induit des comportements tels que le Retournement d'une carte venant d'être Méorisée par le Partenaire-Adversaire.

Variantes de difficulté

La Complainte du Partisan

*Personne ne m'a demandé
D'où je viens et où je vais
Vous qui le savez
Effacez mon passage
EALV*

Ce handicap a pour but d'inciter le joueur à utiliser au mieux ses mouvements.

Fixer votre nombre de sacs de sable (cartes NF) minimal : 5 par défaut (3 si vous êtes un expert).

A partir du moment où 5 cartes NF ont été retournées dans le Village, il devient interdit de retourner des Cartes Figures Méorisées au préalable. Cependant, lorsque vous Retournez les cartes à l'aveugle, si ce sont des Figures, appliquez leur pouvoir (vous en aurez besoin !). De même, vous pouvez toujours utiliser la mémorisation offerte par les Figures de la Colline.

Quand il reste autant de Figures au compteur que de Figures Mémorisées, retournez toutes les Figures restantes et savourez votre victoire.

La Sentinelle

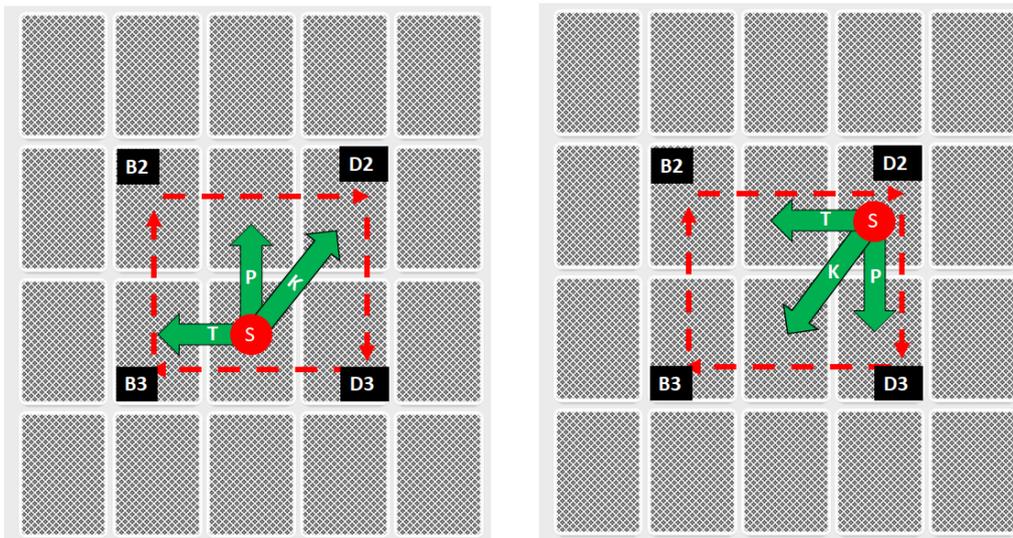
Placer un jeton faisant office de Sentinelle en C3. La Sentinelle patrouille sur les cases centrales dans le sens horaire (C3, B3, B2, C2, D2, D3, C3). A chaque Figure Retournée (dans la Colline ou le Village) la Sentinelle se déplace sur la case la plus proche permise par le mouvement de la couleur de la Figure (voir schéma ci-dessous).

Vous ne pouvez ni déplacer ni mémoriser la carte sur laquelle se trouve la Sentinelle.

Si la Sentinelle se déplace sur une carte Figure révélée, elle exécute le Villageois et vous avez perdu !

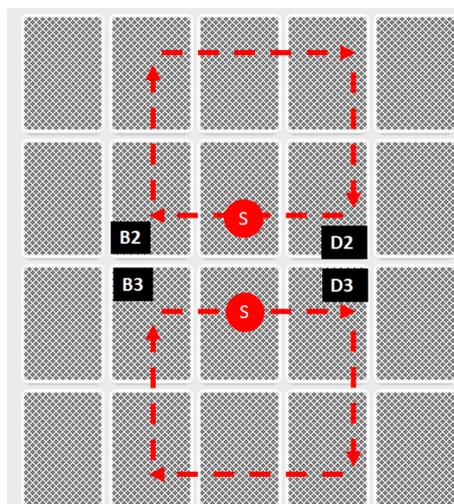
Si vous faites exploser la carte sur laquelle se trouve la Sentinelle, elle est emportée par la déflagration.

Retirez-la du jeu.



Variante avec deux Sentinelles

Vous pouvez faire patrouiller deux sentinelles sur deux chemin de ronde distincts : les 6 cartes supérieures (C2, B2, B1, C1, D1, D2, C2) et les 6 cartes inférieures (C3, D3, D4, C4, B4, B3, C3).



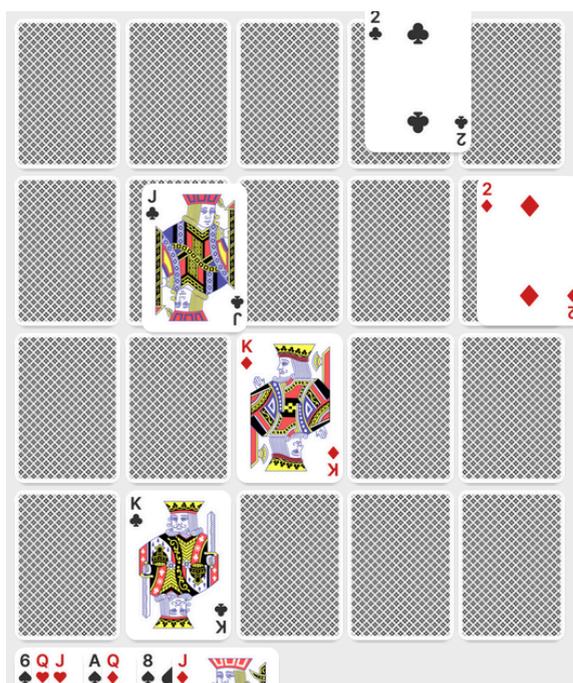
Annexes

Relevé de partie “village_standard”

Le jeu permet de lancer des parties spécifiques, reproductibles à l’infini, grâce à leur identifiant, permettant ainsi au lecteur de réfléchir avec nous.

Lancer une partie en “Difficulté : Unique”, et spécifier : “village_standard” (sans majuscule !).

1. Pique.
2. Figure. MB1(K).
3. Figure. MA2 (F). Temporiser la Figure car on connaît déjà une carte NF dans le coin supérieur gauche.
4. Trèfle. A2 \Leftrightarrow B2. Cela ne permet pas de sortir tout de suite la Figure, mais cela la place dans une position où elle pourra être extraite du MdC par tout mouvement (P, T, K). On peut cependant dès lors RB2 pour MA2(T).
5. Pique. A2 \Leftrightarrow A3, suivant la logique de descendre les Figures, et en l’occurrence de l’extraire du MdC supérieur gauche.
6. Figure. MB2 (F). Temporiser la Figure pour les mêmes raisons que précédemment.
7. Figure. MD1 (T).
8. Pique. A3 \Leftrightarrow A4.
9. Carreau. B2 \Leftrightarrow C3. RC3 \Rightarrow MB2 (F). Temporiser la Figure.
10. Figure. ME2 (K).



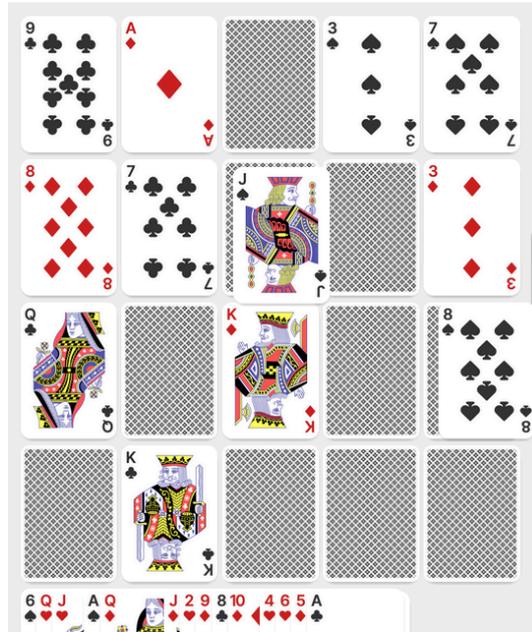
Puisqu’on a un MdC quasi complet en supérieur droit, on peut RB2 pour MD2 (P).

RE1(P)

11. Coeur.
12. Carreau. Il reste 8 Trèfles, 5 Carreaux et 5 Piques. Nous allons Disloquer le Coin supérieur droit en choisissant C2 \Leftrightarrow D1. Ainsi, tous les mouvements suivant seront utiles :
 - Trèfle : D1 \Leftrightarrow E1 pour RE1
 - Carreau ou Pique : descendre la Figure en B2, ce qui permet de l’extraire du MdC.

Pour simplifier on Retourne B1.

13. Trèfle. D1 \Leftrightarrow E1. RE1 (P).
14. Carreau. B2 \Leftrightarrow A3.
15. Figure. MB2 (F). Si ce n'était pas une Figure, cela aurait permis RA1 et RC1. Temporisons la Figure.
16. Coeur.
17. Coeur.
18. Carreau. E3 \Leftrightarrow D2. Nous avons déjà un mouvement idéal pour Pique (B2 \Leftrightarrow B3, RB3 pour MB2 et potentiellement RA1) et pour Trèfle ((B2 \Leftrightarrow C2, RC2 pour MB2 et potentiellement RA1), nous complétons notre multi-sortie en préparant un mouvement pour Carreau (D2 \Leftrightarrow E1).
19. Trèfle. C2 \Leftrightarrow B2. RA1(T).

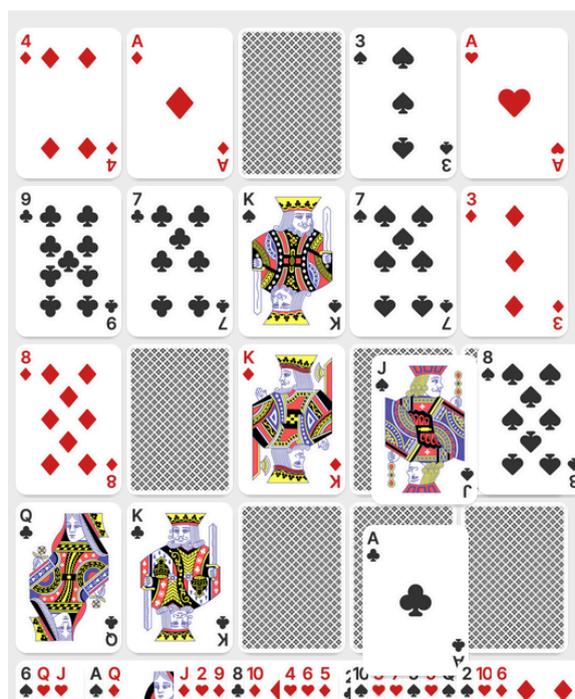


Nous conservons la Figure C2 temporisée pour le moment.

20. Pique. A3 \Leftrightarrow A4 afin de faire entrer des cartes inconnues dans le coin supérieur G. On aurait pu jouer C3 \Leftrightarrow C4 afin de faire descendre plus facilement la Figure en C2 par la suite.
21. Coeur.
22. Coeur.
23. Pique. A3 \Leftrightarrow A2.
24. Coeur.
25. Figure. MD4 (T). Je pense que les cartes actuellement en A2, B3, C1, D2 et E4 seront accessibles par mouvement. C'est pourquoi je choisis cette carte plutôt que B3, qui pourrait constituer une Place Sûre en A2 (si B3 est NF).
RC2 pour MD3 (F). C'est la dernière Figure, Victoire (avec 7 cartes restantes dans la Colline).

Nous la Temporisons pour développer la logique jusqu'au bout, dans l'hypothèse du pire (où la dernière Figure serait la dernière carte Retournée).

26. Pique. A2 \Leftrightarrow A1. RA1 (K).
27. Coeur.
28. Carreau. D2 \Leftrightarrow E1. RE1 (C).



29. Trèfle. Il en reste 3, je choisis donc C1 \Leftrightarrow D1 dans l'attente d'un autre Trèfle pour D1 \Leftrightarrow E1.

30. Trèfle. D1 \Leftrightarrow E1. RE1 (K).

Extinction des Carreaux, on peut donc RE4(T) sans risque.

Il reste 1 Pique, 1 Trèfle, 2 Coeurs, 1 Figure (celle Temporisée.)

31. Pique. Extinction des Piques. B3 \Leftrightarrow B2.

32. Trèfle. B2 \Leftrightarrow A2. RA2 (C) en Place Sûre.

Dans notre hypothèse du pire, il ne reste plus qu'une seule carte à retourner, qui serait la dernière Figure.



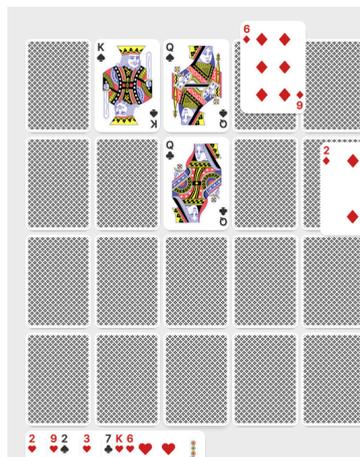
Une étude en “village01”

Cette partie spécifique a été considérée par les premiers joueurs du Village comme une partie extrêmement difficile à gagner. Nous en donnons ici le relevé intégral de partie.

Lancer une partie en “Difficulté : Unique”, et spécifier : “village01” (sans majuscule !).

Test en décidant de ne prendre AUCUN risque, mais en optimisant au maximum :

1. Coeur.
2. Carreau.
3. Coeur.
4. Pique.
5. Figure => MB1 (F) => RB1 (F) => MD1 (F). C’est un *saut de coin* : puisque l’ouverture dans chaque coin supérieur est équivalente, il n’est pas nécessaire de temporiser la Figure en B1. Nous allons cependant temporiser celle en D1 afin de profiter d’un Mur de Coin dans le coin supérieur droit.
6. Coeur.
7. Carreau => D1 \Leftrightarrow C2. RC2 (F) => MD1 (F). Dans la même logique, on temporise D1. L’encombrement des Figures se fait néanmoins sentir, on envisage qu’un seul des coins supérieurs sera exploitable pour des MdC et que la priorité ne sera pas à descendre des Figures.
8. Trèfle => D1 \Leftrightarrow C1 (permettant d’extraire la Figure du MdC). RC1 (F) => MD1 (K)
9. Figure. ME2 (K)
10. Coeur.



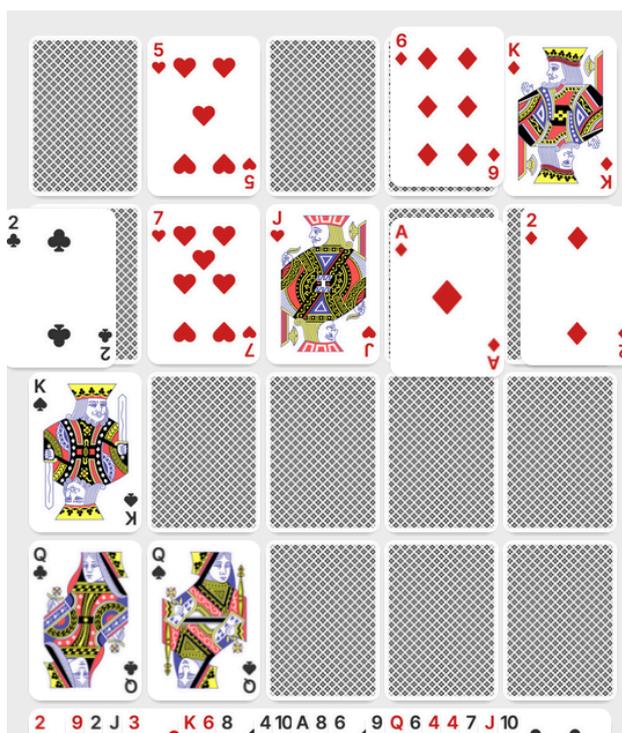
11. Pique. C2 \Leftrightarrow C3. Ce mouvement correspond à la théorie de descendre les Figures en absence d’autre coup intéressant, mais va surtout permettre d’élargir les possibilités pour faire entrer de nouvelles cartes dans le coin supérieur droit, lorsqu’il sera constitué.
12. Carreau. C3 \Leftrightarrow B4. (Dans la même logique que précédemment)
13. Pique. C1 \Leftrightarrow C2.

Il reste dans la Colline 5K, 7P, 9T. On pourrait envisager une porte à Carreau. Il reste 19 cartes dans la Colline et 15 cartes inconnues dans le Village, soit 34 cartes inconnues au total. Il reste 7

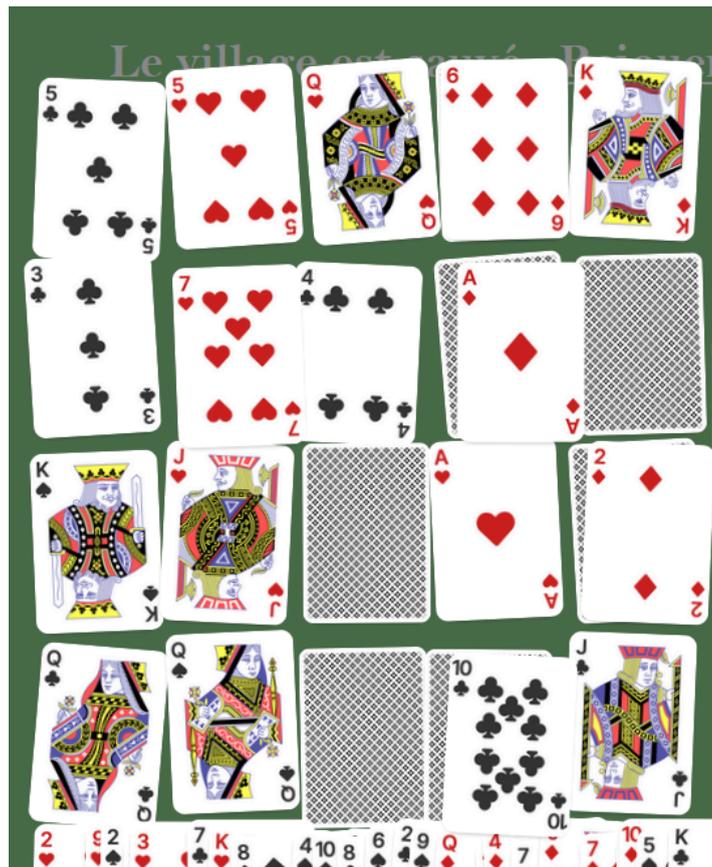
Figures à trouver.

Le risque de perdre si RE1 serait égal à : $p(K_{E1}) \times p(F_{D2})$, soit $4/34 \times 7/33 = 2.5\%$ environ.

14. Pique. C2 \Leftrightarrow C3
15. Trèfle. B4 \Leftrightarrow A4, pour préparer la descente de C3 par K ou P.
16. Trèfle. C3 \Leftrightarrow B3. La descente reste possible, et au vu de la répartition des trois Figures, on peut envisager de les ranger dans le coin inférieur gauche pour dégager la partie droite.
17. Pique. B3 \Leftrightarrow B4.
18. Trèfle. B1 \Leftrightarrow A1. Dans l'idée de libérer la partie droite du Village.
19. Pique. A1 \Leftrightarrow A2.
20. Figure. MD2(K). Mur de coin constitué en supérieur droit, RE1 (F). MB1(C). Nous choisissons cet emplacement dans la logique de continuer à travailler dans les coins supérieurs.
RB1 (C).
21. Trèfle. D2 \Leftrightarrow C2. Ainsi, les trois mouvements possibles sont intéressants : Pique pour descendre la Figure en A2 vers A3 et dégager le MdC supérieur gauche ; Carreau pour échanger la Figure E1 avec la carte inconnue en D2 ; Trèfle pour placer C2 (NF) en B2, afin de participer au MdC supérieur gauche.
22. Coeur.
23. Carreau. E1 \Leftrightarrow D2.
24. Pique. A2 \Leftrightarrow A3.
25. Figure. MA2 (T). Poursuivre la constitution du MdC en supérieur gauche.
26. Trèfle. C2 \Leftrightarrow D2. Nous préférons ce mouvement à C2 \Leftrightarrow B2 car il a l'avantage de venir centrer la Figure, et qu'en cas de Retournement d'une Figure en E1, il y a possibilité de constituer immédiatement un MdC en supérieur gauche (alors qu'en retournant une Figure en A1, ce ne serait pas possible de clore un MdC en supérieur droit, puisque D2 serait occupée par une Figure.) RE1 (F) \Rightarrow MB2 (C). RB2(C).
RA1 (T). RA2 (T) pour simplifier l'indiçage.



27. Carreau. L'objectif est de disloquer le coin supérieur gauche, en acheminant une carte en A1 en deux mouvements. Il semble plus difficile de travailler sur le coin supérieur droit car il faudrait deux mouvements pour acheminer une carte, puis un mouvement supplémentaire pour extraire la Figure du MdC. Il reste 3 Piques contre 2 Carreaux, il est donc préférable d'amener une carte inconnue en A2 plutôt qu'en B2. On choisit donc : B3 \Leftrightarrow A2.
28. Pique. A2 \Leftrightarrow A1. RA1 (T).
Il reste 1T, 2P, 2K, 3F.
29. Carreau. B3 \Leftrightarrow C2. Constitution d'une Place Sûre en C1. RC1(F).
Il est pertinent de préparer des Portes à Carreau. Un mouvement de Pique permettrait de descendre E2 vers E3, donc nous allons MD4 pour créer une Porte à carreau en E4 par la suite. MD4 (T). Extinction des Trèfles!
30. Pique. E2 \Leftrightarrow E3, afin de ménager une Porte à Carreau, mais aussi pour constituer une Place Sûre en E1 après tirage d'un Pique (E2 \Leftrightarrow E1) ou en D1 après tirage d'un Carreau (E2 \Leftrightarrow D1) puisqu'il n'y a plus de Trèfles.
31. Figure. MD3 pour créer Place Sûre en E4. RE4 (F). Victoire.
On pourra objecter que c'est du hasard, nous pouvons donc poursuivre les tirages de la Colline suivant notre logique, faisant la pire hypothèse : que E4 soit un Coeur, ne nous donnant donc pas d'information sur la probabilité des Mines, et que la dernière carte du Village qui soit retournée soit la dernière Figure.



32. Pique. Extinction des Piques ! Il ne reste aucun Trèfle, et seulement un Carreau, une Figure et un Coeur. Nous savons dorénavant que E2 est une Place Sûre.
Nous allons donc manoeuvrer pour constituer la dernière qui nous manque en jouant B2 \Leftrightarrow B3. C4 est donc devenue également une Place Sûre.

On peut donc jouer RE2 (Coeur), puis RC4 (Carreau) sans risque, puis de retourner la dernière carte du Village (C3) qui serait, dans notre hypothèse du pire, forcément une Figure.



Exemple de partie autour de la temporisation

Deux idées : temporiser les figures et changer de coin.

Ouverture initiale MB1 (NF), MA2 (NF), MB2 (NF). [9 cartes piochées] RA1 (NF).

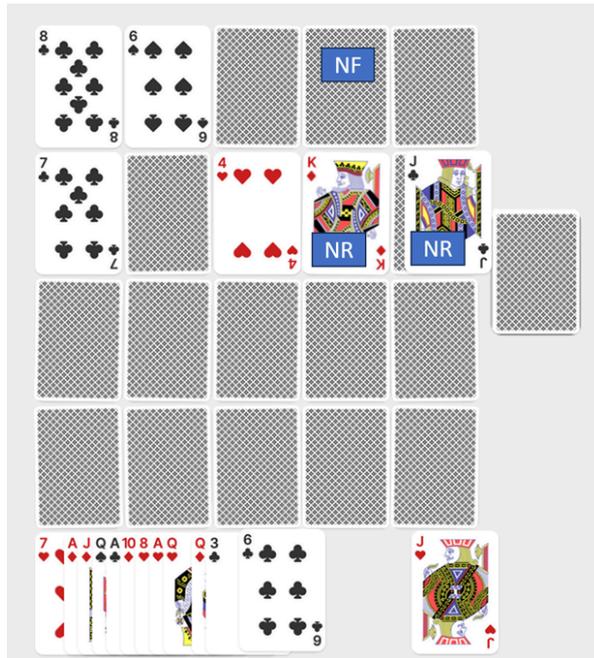
Développement :

- 10^e : Pioche F : Exploration autre coin : MD1 (NF).
- 11^e : Pioche T : possibilité de déplacement efficace de B1 ou B2. Ici, on va faire un choix probabilisé. Il reste 5 T et 8K donc choisir B2 ⇔ C2 (d'autant que c'est un emplacement optimal)
- 12^e : Pioche F : ME2 (F). Je vais temporiser la figure car j'attends l'une de ces trois sorties :

- Si K : B2 ⇔ A1
- Si T : C2 ⇔ D2 (pour ensuite extraire F en E2 vers D3 ou D4 puis RE2 et constituer un MdC.
- Si P : E2 ⇔ E3

13^e : Pioche F : MD2 (F) : 2 Figures dans le MdC supérieur D : trop de mouvements pour les extraire, j'abandonne le coin sur lequel je travaillais : autant explorer le coin inférieur G. Explorer le plus loin du coin supérieur G dans lequel on pourra probablement inclure des cartes, donc B4 puis B3.

- MB4 (NF)
- MB5 (NF) : Victoire.



Avant de se quitter, vous pouvez également suivre quelques unes de nos parties en *live* :

▶ LiveTwitch n°10 : Le Village est-il résolu ?

[\[https://www.youtube.com/watch?v=mpzjGP69nRo\]](https://www.youtube.com/watch?v=mpzjGP69nRo)

Bene valete, et adeo, bene ludite !

