

La Course Quantique (version simple)

Matériel

Note : tout le jeu peut être réalisé en papier et carton.

- Une aire de jeu , sur laquelle sont dessinées les pistes ou lignes de temps (horizontales, une par joueur) et les lignes d'instant (verticales, en nombre impair, par exemple de 0 à 6 pour des parties simples).
- Un jeu de plaquettes ou de cartes pour les « portes quantiques », chacune en plusieurs exemplaires :
 1. La porte X. Elle bascule le jeton qui la franchit (blanc donne noir et inversement).
 2. La porte H. Après franchissement, la couleur du jeton est tirée au hasard.
 3. La porte cX. (c pour « contrôle »). À l'instant en cours, si le jeton du joueur est noir, elle lui donne le droit de remplacer la porte d'un adversaire par une porte X piochée à part.
 4. La porte I. Le jeton qui la franchit reste identique.
- Pour chaque joueur, un jeton noir et un jeton blanc ou, mieux, un biface noir-blanc. On peut aussi utiliser plus de jetons, pour les laisser en place et mieux visualiser la partie terminée (voir les exemples ci-dessous).
- Un dispositif quelconque permettant de faire un choix binaire au hasard (pile ou face, dé noir et blanc, etc.).

Règles et déroulement du jeu

On suppose ici qu'il y a 7 lignes d'instant, de 0 à 6.

Au début chaque joueur pose son jeton blanc sur sa piste, à l'instant 0. Le but du jeu est d'arriver avec un jeton noir à l'instant 6.

On distribue au hasard 6 portes, face cachée, à chaque joueur.

Un paquet spécial de 6 portes X est placé à part.

Chaque tour sur les joueurs correspond à une progression d'un instant.

Chaque joueur choisit une porte dans son jeu et la pose face cachée devant lui. Quand tous les joueurs l'on fait, ces portes peuvent être retournées, chaque joueur place la sienne sur sa piste, sur la ligne d'instant en cours.

Si un joueur a présenté une porte cX et que son jeton est actuellement noir il remplace la porte de l'adversaire de son choix par une X prise dans le paquet spécial, sauf si cette porte est également une cX.

Ensuite, chaque joueur fait franchir sa porte à son jeton, en appliquant la transformation correspondante :

- Pour une porte I, il garde la couleur.
- Pour une porte cX, il garde la couleur.
- Pour une porte X, il change la couleur.
- Pour une porte H, il tire la couleur au hasard.

Exemple 1, avec deux joueurs

Sam reçoit les cartes suivantes : X I X cX H H . Il joue sur la première piste.

Sara reçoit les cartes I cX H H X X . Elle joue sur la seconde piste.

Le tableau 1 présente une partie complète, où l'on a laissé en place les jetons successifs, pour mieux voir l'évolution.

Instant 1. Chaque joueur place une porte X. En les traversant, les jetons deviennent noirs.

Instant 2. Sam place une porte I. Son jeton va rester noir. Sara place une porte H, tire au hasard la couleur et tombe sur blanc.

Instant 3. Sam place une porte H, tire au hasard et tombe sur blanc. Sara place une porte I. Son jeton reste blanc.

Instant 4. Sam place une porte H, tire au hasard et tombe sur blanc. Sara place une porte H, tire au hasard et tombe sur noir.

Instant 5. Sam place une cX. Comme son jeton est blanc, elle sera en fait inopérante sur Sara. Son propre jeton ne change pas et reste blanc. Sara place une X. Au passage, son jeton devient blanc.

Instant 6. Sam place sa dernière porte, une X. Son jeton devient noir. Sara place sa dernière porte, une cX qui ne sert à rien. Son jeton reste blanc.. Sam a gagné.

Tableau 1: Une partie complète

	0	1	2	3	4	5	6
Sam	○ X	● I	● H	○ H	○ cX	○ X	●
Sara	○ X	● H	○ I	○ H	● X	○ cX	○

Exemple 2, avec deux joueurs

Le tableau 2 présente une autre partie, Sam et Sara ayant les mêmes cartes que dans l'exemple précédent. Ici, c'est Sara qui gagne.

Instant 1. Sam et Sara placent tous deux une porte X. Leurs jetons deviendront noirs en la traversant.

Instant 2. Sam a placé une I, mais Sara une cX. Comme son jeton est noir, elle pioche une X dans le paquet spécial et remplace la I de Sam, dont le jeton va devenir blanc en traversant cette porte X.

Instant 3. Sam place une porte H, tire au hasard et tombe sur noir. Sara place une porte H, tire au hasard et tombe sur blanc.

Instant 4. Sam place une porte H, tire au hasard et tombe sur noir. Sara place une porte H, tire au hasard et tombe sur noir.

Instant 5. Sara a placé une I, Sam une cX. Comme son jeton est noir, il doit piocher une X pour remplacer la I de Sara. Le jeton de Sara deviendra blanc, mais en fait ça va l'arranger.

Instant 6. Sam doit poser sa dernière porte, qui est une X. Son jeton passe la porte et devient blanc.. Sara pose également sa dernière porte, une X. Son jeton passe la porte et devient noir. Sara a gagné.

Tableau 2: Une autre partie, avec portes cX activées

	0	1	2	3	4	5	6
Sam	○ X	● I <u>X</u>	○ H	● H	● cX	● X	○
Sara	○ X	● cX	● H	○ H	● I <u>X</u>	○ X	●