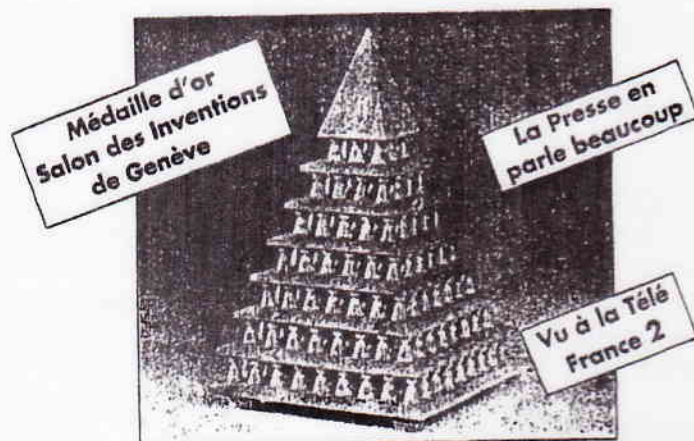


1964

# Les nouveaux jeux SOLIMAC®



*Empilés les uns sur les autres, les sept carrés magiques forment une pyramide*

Une gamme de 7 jeux : du petit « casse tête »  
mathématique à l'oeuvre d'art pour collectionneur !

SWISS  PRODUCT

La gamme de jeux I.V.P est fabriquée par des Ateliers  
Protégés de Suisse Romande.

*Médaille d'Or au Salon des Inventions de Genève.*

Fondation O.M.P.A  
Châtillon  
CH 1473 FONT

Tél : 026 663 29 25  
Fax : 026 663 48 89  
E-Mail : ompa@bluewin.ch

## Les jeux SOLIMAC et leurs applications

Valable pour les jeux SOLIMAC à 16, 25, 36, 49, 64 et 81 pions.

### Principe de base du jeu SOLIMAC !

Le principe de base est tiré d'un jeu très connu « le Solitaire »! Grâce aux pions numérotés ainsi que du principe de jeu du solitaire, une application « nouvelle » et très attractive a été développé, le « Solimac »

#### 1 - Jeu du SOLIMAC ! (seul ou à chacun son tour)

Prendre, par exemple, le jeu à 16 pions ! Mélanger les pions et sans regarder « au hasard et dans le désordre » placez-les sur le plateau.

Ensuite, retirer le pion numéroté ayant le plus de points, dans ce cas, ôter le pion no : 16. (avec le jeu à 25 pions, ôter le 25 ,etc.)

A partir de la case vide, jouer comme au solitaire...c'est à dire « placer » un pion dans la case vide « en passant par dessus un autre pion » et ceci dans le sens « horizontal, vertical et diagonal ».

Le pion « sauté » sera retiré du jeu. Jouer ainsi de suite...jusqu'à la fin des possibilités.

**L'objectif est de récolter le maximum de points, donc de terminer la partie avec le pion numéro 1, sur le plateau.**

Le Solimac est un jeu éducatif et de divertissement individuel, mais il est très intéressant de jouer à 2, 3 ou 4 personnes. Chacun joue « l'un après l'autre » et compte ses points, sur un nombre de parties déterminé à l'avance.

#### 2 - Jeu du SOLIMAC Plus ! (plusieurs personnes en même temps)

Tirer au sort la personne qui commencera la partie et déterminer le nombre de parties à jouer. Si 3 personnes souhaitent jouer ensemble, il est important de jouer une série de 3 ou 6 parties, 4 personnes joueront 4 ou 8 parties, etc. le but est que chaque personne puisse débiter une partie.

Le joueur qui débute la partie place les pions au hasard sur le plateau et « retire » celui qui a le plus de points, soit le 16 pour le jeu à 16 pions, le 25, le 36, etc. Ce premier pion sera pris en considération lors du total des points du joueur débutant la partie.

Ensuite chaque personne joue à son tour, dans un sens déterminé, et récolte un pion en passant par un dessus un autre, selon le principe de base du SOLIMAC.

**L'objectif de chacun est de récolter le maximum de points.**

A la fin de la partie « chaque joueur » compte les points qu'il aura gagné. Le vainqueur sera celui qui aura le plus de points.

#### 3 - Réaliser un Carré Magique ( CAMAC )

Le principe du Carré Magique consiste à la « recherche et au positionnement » des pions numérotés de façon à totaliser le nombre indiqué sur chaque jeu et ceci sur 3 plans en même temps : horizontal, vertical et diagonal.

Exemple: Solimac 9 pions, Carré Magique de 15  
 Solimac 16 pions, Carré Magique de 34  
 Solimac 25 pions, Carré Magique de 65  
 Solimac 36 pions, Carré Magique de 111  
 Solimac 49 pions, Carré Magique de 175  
 Solimac 64 pions, Carré Magique de 260  
 Solimac 81 pions, Carré Magique de 369

## 4 - Jeu du TAQUIN !

La conception géniale des jeux SOLIMAC offre encore une nouvelle possibilité de divertissement qui a pour base une méthode de jeu connue déjà dans l'antiquité: le TAQUIN !

### Jouer au TAQUIN, avec le jeu Solimac !

#### Jeux de patience

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  |
| 5  | 6  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 |

Choisir un des 7 jeux SOLIMAC, mais il est préférable de débiter avec le Solimac numéro 2, à 16 pions.

Prendre les 16 pions du jeu, mélangez-les et « les placer au hasard » sur le plateau .

Ensuite « retirer » le pion numéroté, ayant le plus de points, dans ce cas, ôter le pion no: 16 .

En profitant de la case vide causé par l'absence du pion no: 16 , **déplacer les pions**, dans le sens « horizontal et vertical », en avant ou en arrière, sans passer par dessus un autre pion, ceci afin de constituer l'ordre naturel des nombres : 1, 2, 3, 4, 5,...etc.,selon le schéma ou variantes choisies.

#### Variantes

En partant d'une même position initiale, on peut rechercher une disposition des nombres dans leur ordre naturel différente de la disposition classique.

#### Exemples:

|   |   |    |    |
|---|---|----|----|
| 1 | 5 | 9  | 13 |
| 2 | 6 | 10 | 14 |
| 3 | 7 | 11 | 15 |
| 4 | 8 | 12 | 16 |

Disposition 1.

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 16 | 15 | 14 | 13 |
| 12 | 11 | 10 | 9  |
| 8  | 7  | 6  | 5  |
| 4  | 3  | 2  | 1  |

Disposition 2.

|    |    |   |   |
|----|----|---|---|
| 16 | 12 | 8 | 4 |
| 15 | 11 | 7 | 3 |
| 14 | 10 | 6 | 2 |
| 13 | 9  | 5 | 1 |

Disposition 3.

|    |    |   |   |
|----|----|---|---|
| 13 | 9  | 5 | 1 |
| 14 | 10 | 6 | 2 |
| 15 | 11 | 7 | 3 |
| 16 | 12 | 8 | 4 |

Disposition 4.

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 13 | 14 | 15 | 16 |
| 9  | 10 | 11 | 12 |
| 5  | 6  | 7  | 8  |
| 1  | 2  | 3  | 4  |

Disposition 5.

|   |   |    |    |
|---|---|----|----|
| 4 | 8 | 12 | 16 |
| 3 | 7 | 11 | 15 |
| 2 | 6 | 10 | 14 |
| 1 | 5 | 9  | 13 |

Disposition 6.