

JEU de la Tablette de Chocolat

Règle du jeu : Prenons une tablette de chocolat dont un carré (disons le coin en bas à gauche) est empoisonné. Deux joueurs prennent tour à tour la tablette. À son tour, un joueur casse (en suivant une ligne ou une colonne) la tablette et rend un des 2 morceaux à l'adversaire (voir l'exemple ci-dessous). Le joueur qui se retrouve avec (uniquement) le carré empoisonné a **PERDU** !



Exemple de déroulement du jeu : à partir d'une tablette 5x9



On dit que la tablette est **carrée** si elle a le même nombre de lignes et de colonnes.

On remarque que :

- Si la tablette est **carrée**, alors quelle que soit la façon de la casser, on obtient une tablette **non carrée** (plus petite) ;
- Si la tablette n'est **pas carrée**, alors il existe une façon de la casser pour obtenir une tablette **carrée** (plus petite).
- La plus petite tablette carrée (**réduite au carré empoisonné**) est **PERDANTE**.

Comment gagner à coup sûr !?!?



tablette **CARREE**

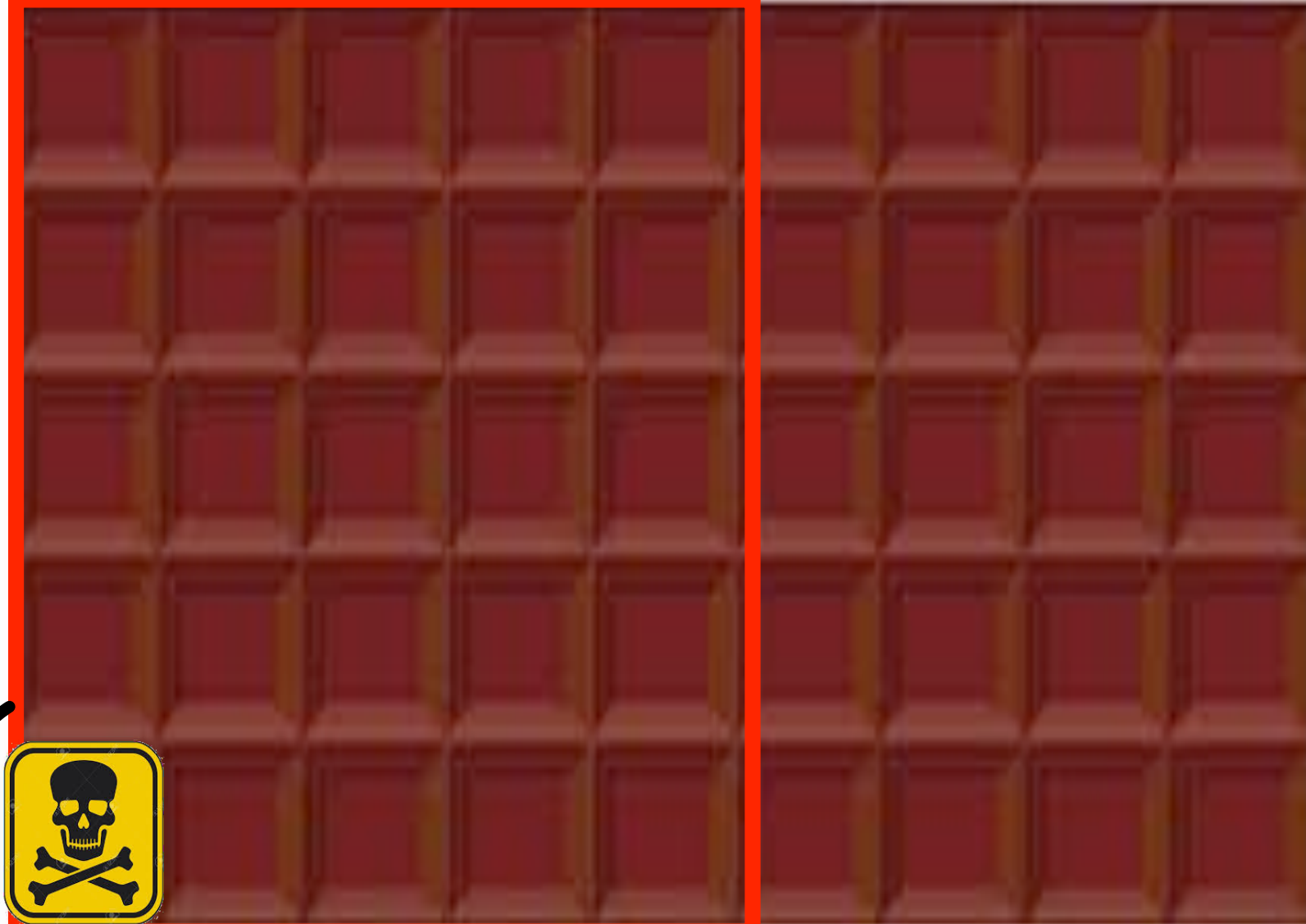
En commençant d'un carré...

Quelle que soit la façon de casser (en suivant une ligne ou une colonne) on obtient une tablette **non carrée** contenant le carré empoisonné !!

En commençant d'une tablette non carrée...

Il est toujours possible d'obtenir une tablette **carrée** contenant le carré empoisonné !!

tablette **NON CARREE**



Par un « **raisonnement par récurrence** » sur la taille de la tablette :

Tablettes carrées = positions perdantes
Tablettes non carrées = positions gagnantes

Algorithme (recette, mode d'emploi...) pour **GAGNER** :

- Si la tablette n'est pas carrée, (demandez à commencer et) cassez la de façon à rendre carrée la partie contenant le carré empoisonné.
- Sinon, insistez pour que l'autre joueur commence !!