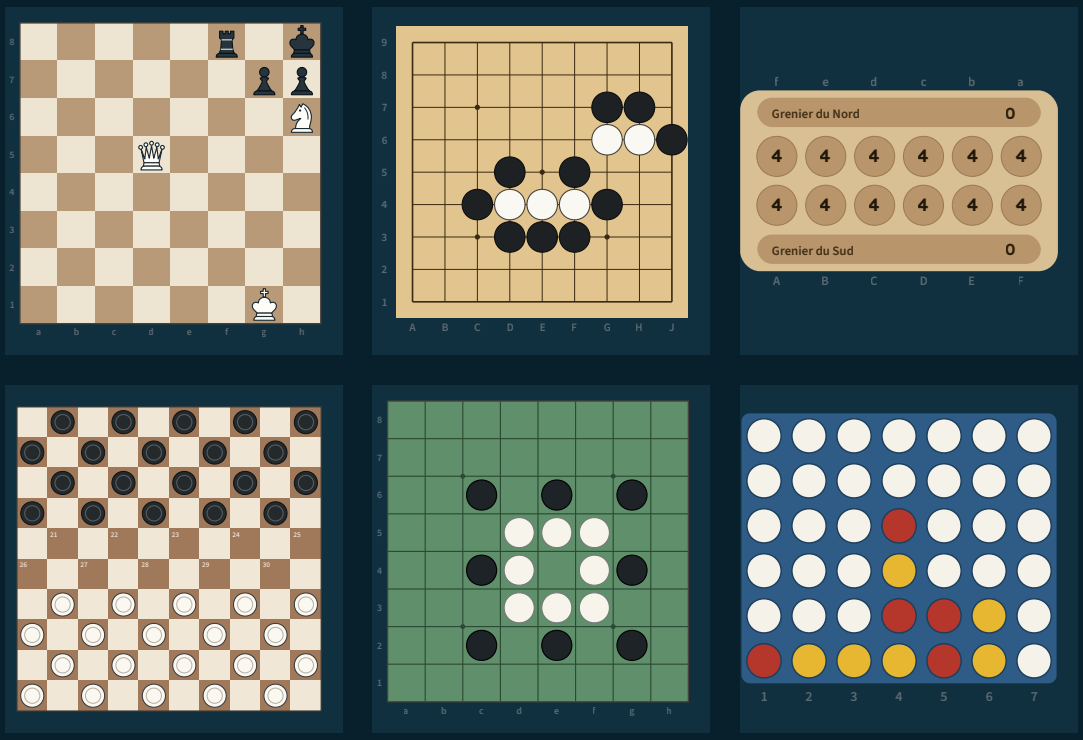


LOBINAYO · JEUX ET ENTRAÎNEMENT

Pions, pierres et graines

Sept jeux de réflexion du monde, de l'awalé aux échecs

MORPION · PUISSANCE 4 · REVERSI · AWALÉ · DAMES · ÉCHECS · GO

Lobinayo

LOBINAYO

Pions, pierres et graines

Sept jeux de réflexion du monde, de l'awalé aux échecs

Pions, pierres et graines
Sept jeux de réflexion du monde, de l'awalé aux échecs

Première édition, novembre 2026. Les histoires, les règles, les leçons et les problèmes sont ceux des jeux de réflexion de Lobinayo Learning, où chaque jeu peut aussi se pratiquer contre l'ordinateur. Toutes les positions ont été lues, et toutes les solutions rejouées, par le moteur de chaque jeu. Les règles suivent celles des fédérations : FIDE pour les échecs, FMJD pour les dames internationales, oware abapa pour l'awalé, règles chinoises avec un komi de 7 points pour le go.

Diagrammes dessinés par Lobinayo Éditions. Pièces d'échecs dessinées pour Lobinayo.

© 2026 Idolo Technologies SARL. Tous droits réservés pour tous pays. Ce fichier est destiné à l'usage personnel de son acquéreur ; il peut être imprimé pour un club ou une classe.

Lobinayo est une marque de Idolo Technologies SARL
146, avenue Colonel Mondjiba, Kinshasa, République démocratique du Congo
RCCM : CD/KNM/RCCM/25-B-02090 · Id. Nat. : 01-S9502-N79456M
www.lobinayo.com · contact@idolotech.com

Avant la première partie

Sept jeux sont réunis ici, du plus simple au plus profond. Le morpion se comprend en une minute, le go demande une vie. Entre les deux, Puissance 4, le reversi, l'awalé, les dames et les échecs, chacun avec son histoire, son matériel et ses règles complètes.

Chaque jeu forme une partie. Elle commence par l'histoire du jeu et ses grands joueurs, puis donne les règles en quelques paragraphes. Viennent ensuite les leçons, dans l'ordre où il faut les suivre : chaque étape s'appuie sur un diagramme, et les cases dont parle le texte y sont teintées. Quand une leçon te demande de jouer, la réponse est donnée juste en dessous, en petits caractères : couvre-la d'une main avant de chercher.

Les problèmes ferment chaque partie. Ce sont de vraies positions, vérifiées une à une par un programme : la solution annoncée est la seule qui fonctionne. Si tu bloques, les coups de pouce viennent avant les solutions, sur une page à part.

Lire les diagrammes

Aux échecs, au reversi et au go, les colonnes portent des lettres et les rangées des chiffres : une case se désigne comme sur une carte, « e4 » ou « C3 ». Aux dames, les cinquante cases foncées sont numérotées de 1 à 50, à partir du coin en haut à gauche ; le numéro est imprimé dans chaque case libre. À l'awalé, les trous du Sud se nomment A à F, ceux du Nord a à f. À Puissance 4, on compte les colonnes de 1 à 7, de gauche à droite.

Un jeu de réflexion s'apprend en jouant. Ce livre se lit donc mieux avec un plateau à côté de soi, ou un adversaire en face.

Sommaire

Avant la première partie 5

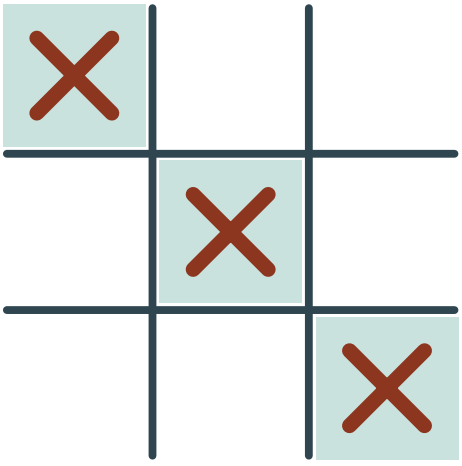
01 Le morpion 9

Problèmes 15

01

Le morpion

Trois croix ou trois ronds en ligne : le premier jeu de stratégie de beaucoup d'enfants.



4 leçons · 12 diagrammes commentés · 9 problèmes

Histoire

Un jeu très ancien

Des grilles de jeu où il faut aligner trois pions ont été retrouvées gravées sur des tuiles de toits en Égypte, vers 1300 avant notre ère. Les Romains jouaient à un jeu proche, le terni lapilli (« trois petites pierres »).

Le jeu porte des noms différents selon les pays : morpion en France, tic-tac-toe aux États-Unis, noughts and crosses (« zéros et croix ») au Royaume-Uni.

Partout dans le monde

Il suffit d'un bout de papier, d'une ardoise ou d'un carré tracé dans le sable : c'est pour cela qu'on y joue dans toutes les cours d'école du monde.

Au Ghana, on joue à l'achi, un cousin du morpion : chaque joueur a quatre pions qu'il pose puis déplace sur une grille de 3 sur 3, toujours pour en aligner trois.

Achi
GHANA
Quatre pions chacun, qu'on pose puis qu'on fait glisser le long des lignes.

Terni lapilli
ROME ANTIQUE
Trois pierres à aligner, sur des grilles gravées dans la pierre.

OXO
ROYAUME-UNI, 1952
L'un des tout premiers jeux vidéo : un ordinateur de l'université de Cambridge y jouait parfaitement.

Un jeu « résolu »

On connaît toutes les parties possibles du morpion. Si les deux joueurs ne font aucune erreur, la partie est toujours nulle. Le morpion sert donc souvent à apprendre aux ordinateurs à jouer : c'est un excellent premier exercice de programmation.

Le matériel et les règles

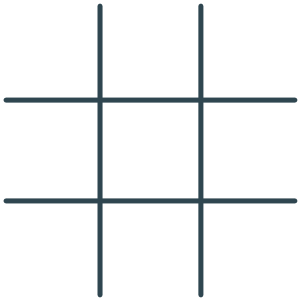
1. **Le matériel.** Une grille de 3 cases sur 3. Un joueur a les croix (X), l'autre les ronds (O). Les X commencent.
2. **Jouer.** À tour de rôle, chacun pose un de ses symboles dans une case vide. Un symbole posé ne bouge plus.
3. **Gagner.** Le premier qui aligne trois de ses symboles (en ligne, en colonne ou en diagonale) gagne.
4. **Match nul.** Si les 9 cases sont remplies sans alignement, la partie est nulle.

Les leçons

LEÇON 1

Le but du jeu

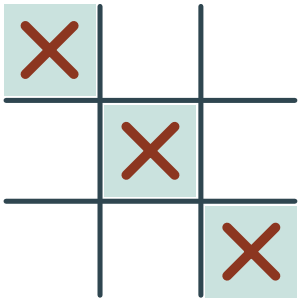
Une grille de 9 cases, deux joueurs, trois symboles à aligner.



Une grille de 3 sur 3

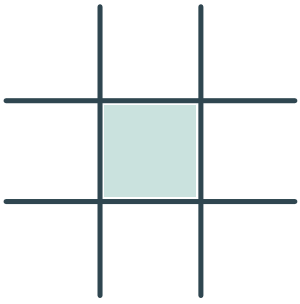
Le morpion se joue à deux sur une grille de 9 cases. Un joueur trace des croix (X), l'autre des ronds (O). Les X commencent.

Chacun à son tour pose son symbole dans une case vide. On ne peut jamais effacer ni déplacer un symbole.



Aligner trois symboles

Le premier qui aligne trois de ses symboles gagne : sur une ligne, une colonne ou une diagonale. Il existe 8 alignements possibles en tout : 3 lignes, 3 colonnes et 2 diagonales.



La case la plus utile

La case du centre fait partie de 4 alignements : la ligne du milieu, la colonne du milieu et les deux diagonales. Aucune autre case n'en compte autant. C'est souvent un très bon premier coup.

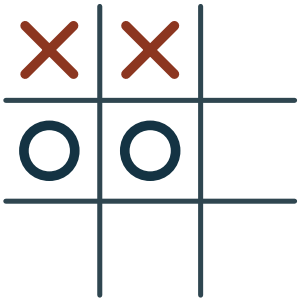
À TOI Pose ta croix au centre.

Réponse. X le centre. Bravo, tu tiens maintenant 4 alignements possibles.

LEÇON 2

Gagner et bloquer

Avant chaque coup, deux questions : puis-je gagner ? Dois-je bloquer ?

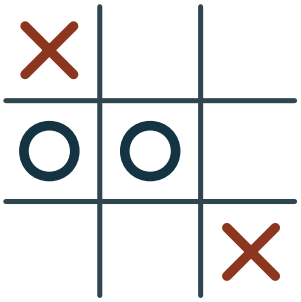


Première question : puis-je gagner ?

Avant de jouer, regarde toujours si tu peux aligner trois symboles tout de suite. Ici, les X ont déjà deux croix sur la ligne du haut.

À TOI Gagne en un coup avec les X.

Réponse. X en haut à droite. Trois croix alignées : gagné !

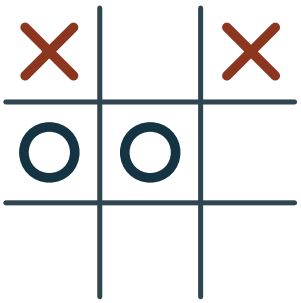


Deuxième question : dois-je bloquer ?

Si tu ne peux pas gagner, regarde si l'adversaire menace d'aligner trois symboles au coup suivant. Ici, les O ont deux ronds sur la ligne du milieu : il faut les arrêter.

À TOI Bloque les O avec une croix.

Réponse. X au milieu à droite. Bien vu, la menace est arrêtée.



Toujours dans cet ordre

Gagner passe avant bloquer : si tu peux aligner trois symboles, fais-le, même si l'adversaire te menace aussi. La partie s'arrête dès que tu as gagné.

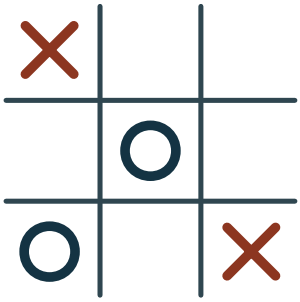
À TOI Les O menacent, mais toi aussi. Que fais-tu ?

Réponse. X en haut au centre. Exact : on gagne d'abord !

LEÇON 3

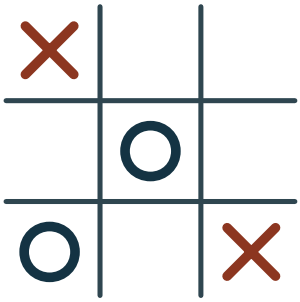
La fourchette

Créer deux menaces en même temps : l'adversaire ne peut en bloquer qu'une.



Deux menaces d'un coup

Une fourchette (on dit aussi « double menace »), c'est un coup qui prépare deux alignements à la fois. L'adversaire ne peut poser qu'un seul symbole : il bloque une menace, tu gagnes avec l'autre.

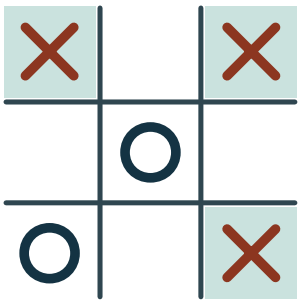


Trouve la fourchette

Les X ont deux coins. Il existe une case qui crée deux menaces en même temps : une sur la ligne du haut, une sur la colonne de droite.

À TOI Joue la fourchette.

Réponse. X en haut à droite. Deux menaces : en haut au milieu et à droite au milieu. Les O ne peuvent pas tout bloquer.



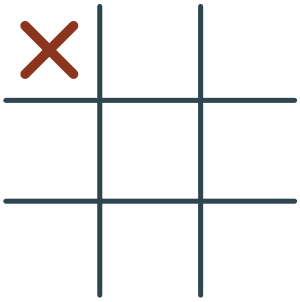
Les coins sont précieux

Un coin fait partie de 3 alignements. Avec deux coins et le centre, on prépare souvent des fourchettes. C'est pourquoi les bons joueurs se battent pour le centre et les coins.

LEÇON 4

Bien répondre au premier coup

Quand l'adversaire commence dans un coin, une seule réponse évite de perdre.

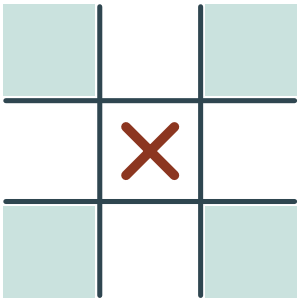


Le premier coup dans un coin

Les X ont commencé dans un coin. Pour les O, il n'existe qu'une seule réponse qui évite à coup sûr la défaite : prendre le centre. Toute autre case permet aux X de préparer une fourchette.

À TOI Réponds avec les O.

Réponse. O le centre. Oui : le centre est la seule réponse sûre.

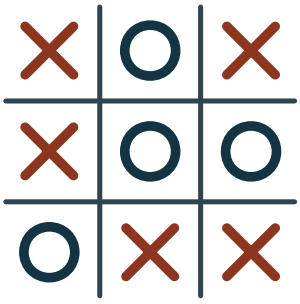


Le premier coup au centre

Si les X commencent au centre, les O doivent répondre dans un coin. Une réponse sur un bord (au milieu d'un côté) laisse aux X une victoire forcée.

À TOI Réponds dans un coin (celui en haut à gauche).

Réponse. O en haut à gauche. Bien : depuis un coin, les O peuvent tenir la nulle.

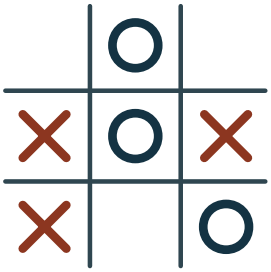


La partie parfaite est nulle

Les mathématiciens ont étudié toutes les parties possibles : si personne ne fait d'erreur, le morpion finit toujours par un match nul.

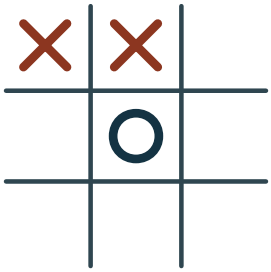
Problèmes

9 positions à résoudre, de la plus simple à la plus difficile. Sous chaque diagramme : qui joue, et ce qu'il faut obtenir.



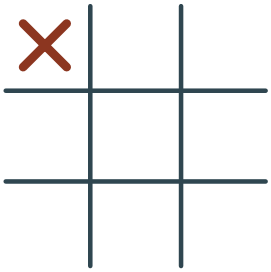
1 Le coup gagnant GAGNER

Les X jouent et gagnent tout de suite.



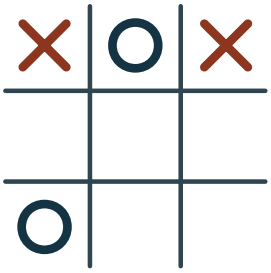
2 Arrête les X BLOQUER

Les O jouent. Empêche les X de gagner.



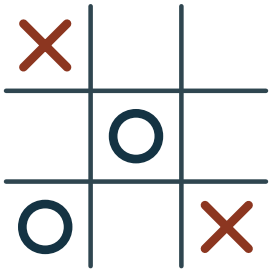
3 La bonne réponse AVENTURE

Les X ont commencé dans un coin. Les O jouent le seul coup qui ne perd pas.



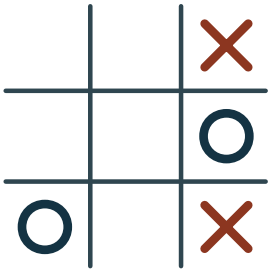
4 Fourchette en coin

Les X jouent et gagnent en deux coups. FOURCHETTE



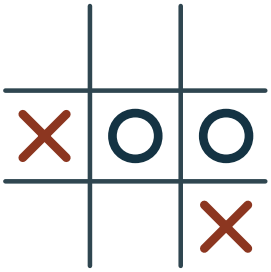
5 Deux menaces FOURCHETTE

Les X jouent et gagnent en deux coups.



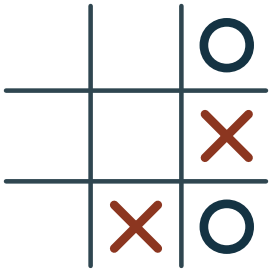
6 Le coin oublié FOURCHETTE

Les X jouent et gagnent en deux coups.



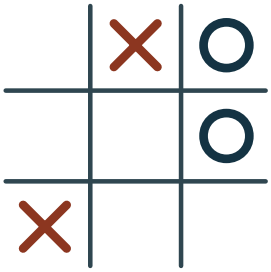
7 En bas à gauche FOURCHETTE

Les X jouent et gagnent en deux coups.



8 Le centre libre FOURCHETTE

Les X jouent et gagnent en deux coups.



9 D'abord bloquer FOURCHETTE

Les X jouent et gagnent en trois coups. Attention, les O menacent !

Coups de pouce

1. Regarde la colonne de gauche.

2. Les X ont deux croix sur la même ligne.

3. La case qui touche le plus d'alignements.

4. Un coin libre crée deux menaces.

5. Pense au coin en haut à droite.

6. Un coin vide relie deux de tes lignes.

7. Cherche une case qui touche ta croix de gauche et ta croix d'en bas.

8. Le centre est encore libre.

9. Bloque d'abord la colonne de droite. Ta croix servira ensuite.

Solutions

1. **X en haut à gauche**. Trois croix dans la colonne de gauche.

2. **O en haut à droite**. Sans ce rond, les X alignaient trois croix en haut.

3. **O le centre**. Le centre : toute autre réponse permet aux X de préparer une fourchette.

4. **X en bas à droite ; O le centre ; X au milieu à droite**. Le coin en bas à droite menace la diagonale et la colonne de droite.

5. **X en haut à droite ; O en haut au centre ; X au milieu à droite**. Menace en haut et menace à droite : les O ne peuvent en bloquer qu'une.

6. **X en haut à gauche ; O en haut au centre ; X le centre**. Le coin en haut à gauche menace la ligne du haut et la grande diagonale.

7. **X en bas à gauche ; O en bas au centre ; X en haut à gauche**. Le coin en bas à gauche menace la ligne du bas et la colonne de gauche.

8. **X le centre ; O en haut au centre ; X au milieu à gauche**. Le centre menace la colonne du milieu et la ligne du milieu.

9. **X en bas à droite ; O en bas au centre ; X en haut à gauche ; O le centre ; X au milieu à gauche**. On bloque en bas à droite, puis le coin en haut à gauche fait une fourchette.

SOURCES Tic-tac-toe (Wikipédia, en anglais) ; Tic-tac-toe (Wikipédia, en français) ; Achi, jeu du Ghana (Wikipédia, en anglais) ; OXO, l'un des premiers jeux vidéo (Wikipédia, en anglais).

✦

Pions, pierres et graines
Composé en Source Serif 4, Source Sans 3 et Lexend.
Diagrammes dessinés par programme à partir des positions de Lobinayo Learning.
Mis en pages par Lobinayo Éditions à Kinshasa.
Première édition, novembre 2026
www.lobinayo.com · learning.lobinayo.com