

JEU “SO LONG, SUCKER”

Encadrant : Florent Foucaud (florent.foucaud@uca.fr)

1 Contexte

Le jeu “So Long Sucker”¹ a été imaginé par Mel Hausner, John Nash, Lloyd Shapley, et Martin Shubik en 1950 [1] — deux d’entre eux reçurent par la suite un prix Nobel d’économie (mais pas pour l’invention de ce jeu). Il s’agit d’un jeu aux règles simples mais qui requiert de créer des alliances (explicites ou tacites) qui seront nécessairement trahies par la suite. Il est parfois qualifié de “diabolique” [2].

2 Travail demandé

Il est demandé de développer une application permettant de jouer à “So Long, Sucker” avec les fonctionnalités suivantes :

- Une interface de jeu (site web ou application mobile, au choix) permettant de visualiser le plateau de jeu, la partie en cours, et les joueurs
- Commencer une partie, jouer un coup, etc
- Jouer en ligne à plusieurs via un serveur
- Jouer contre une intelligence artificielle qui sera conçue au sein du projet
- Communiquer entre joueurs au cours de la partie
- ...

3 Règles du jeu

(Traduction libre des règles de [1].)

1. Le jeu se joue à quatre joueurs.
2. Chaque joueur commence avec 7 jetons de sa couleur. Le long du jeu, les joueurs vont capturer les jetons adverses. Tous les jetons doivent être visibles à tout moment.
3. Le premier joueur est tiré au sort.
4. Un coup consiste à jouer un jeton en sa possession (de n’importe quelle couleur) sur le plateau de jeu, soit en formant une nouvelle pile, soit au-dessus d’une pile existante.
5. Le prochain joueur est choisi par le joueur qui vient de jouer son coup (sauf dans deux cas de figure détaillés aux règles 6 et 9). Il peut attribuer le prochain coup à n’importe quel joueur (lui-même inclus) dont la couleur n’était pas représentée dans la pile sur laquelle il vient de jouer son coup. Si toutes les couleurs étaient présentes dans la pile, le prochain joueur sera celui dont le dernier jeton est le plus bas dans la pile.
6. Une capture est réalisée lorsque, dans une pile, deux jetons de la même couleur se suivent. Le joueur qui correspond à cette couleur (ce n’est pas forcément le joueur qui vient de jouer) capture tous les jetons de la pile, sauf un (de la couleur de son choix), qu’il doit sacrifier et retirer du jeu. Il devient le prochain joueur.
7. Un jeton est sacrifié en le mettant dans une boîte prévue à cet effet.

1. <https://boardgamegeek.com/boardgame/8304/so-long-sucker>

8. Un prisonnier est un jeton possédé par un joueur dont la couleur ne correspond pas à celle du jeton. À tout moment du jeu, un joueur peut choisir de sacrifier n'importe quel prisonnier en sa possession, ou le transférer à un autre joueur. Un tel transfert est inconditionnel et ne peut pas être annulé. Un joueur ne peut pas sacrifier ou transférer ses propres jetons (sauf dans le cadre de la capture d'une pile, voir règle 6).
9. Un joueur est vaincu s'il ne peut pas jouer de coup lorsque c'est son tour. Cependant, un joueur ayant des prisonniers de sa couleur peut le sauver en lui transférant un jeton (règle 8). Si aucun autre joueur ne peut ou ne souhaite le sauver, il se retire du jeu et c'est au tour du joueur qui lui avait donné le tour de jouer.
10. Les jetons d'un joueur vaincu restent en jeu en tant que prisonniers, mais sont ignorés lors de l'application de la règle 5. Si une pile est capturée au moyen des jetons d'un joueur vaincu, la pile entière est sacrifiée, et le tour de jeu revient au joueur précédent.
11. Le gagnant est le joueur qui est le seul survivant. Un joueur peut gagner même s'il n'a aucun jeton, et même si tous ses jetons ont été sacrifiés.
12. Les coalitions ou accords de coopération sont autorisés, sous toute forme que ce soit. Il n'y a pas de règle prévoyant une punition si un joueur n'honore pas ses promesses. Les discussions ouvertes ne sont pas limitées, mais aucune communication secrète ne peut avoir lieu, ni avant ni pendant le jeu.

Références

- [1] Mel Hausner, John Nash, Lloyd Shapley, Martin Shubik. So Long Sucker - A Four-Person Game. In Shubik, Martin (ed.). Game Theory and Related Approaches to Social Behavior : Selections. New York : Wiley. pp. 359–361., 1964.
- [2] Pascal Riché. “So Long Sucker”, le jeu diabolique inventé par le Nobel d'économie. L'obs, 15 octobre 2012. <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-economie/20121015.RUE3173/so-long-sucker-le-jeu-diabolique-invente-par-le-nobel-d-economie.html>