

Taquin

Michel CASABIANCA
casa@sweetohm.net

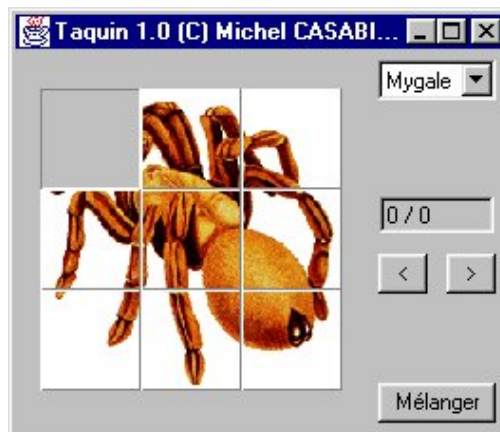
Le taquin est apparu aux états unis vers la fin des années 1870. La légende veut qu'il ait été inventé par un sourd muet qui voulait ranger ses cubes dans la boîte sans les en sortir. Il est plus probable que ce jeu soit dû au célèbre problémiste Américain Sam Loyd. Il s'est rapidement répandu aux états unis puis en Europe où il a connu un succès comparable au Rubik's cube en son temps...

Applet Java

Si vous voyez ce texte, c'est que votre navigateur n'est pas compatible Java ou n'a pas été correctement configuré.

Le principe du jeu

Il est très simple : par des déplacements successifs, il faut ramener les pièces du Taquin à leur position de départ, indiquée au chargement du problème, comme dans la figure ci-dessous :



Avant de jouer, il faut commencer par mélanger la grille. Pour ce faire, cliquer sur le bouton **[Mélanger]**. Pour déplacer une tuile, il suffit de cliquer dessus, elle se déplace alors automatiquement sur la place libre. On peut déplacer plusieurs tuiles horizontalement ou verticalement si la tuile sur laquelle on clique n'est pas immédiatement adjacente au trou. Il est possible de revenir en arrière en cliquant sur le bouton [**<**] et en avant en cliquant sur [**>**]. Si on effectue alors un mouvement, les coups suivants sont perdus (on ne peut plus avancer dans les coups, le coup entré devient le dernier coup de l'historique). En cliquant sur **[Mélanger]**, on mélange le puzzle pour refaire une partie. On sélectionne le problème avec la liste déroulante en haut à droite de l'applet.