

RÈGLES du jeu

EPAMINONDAS

Un jeu de Robert Abbott

PHILMAR LTD.

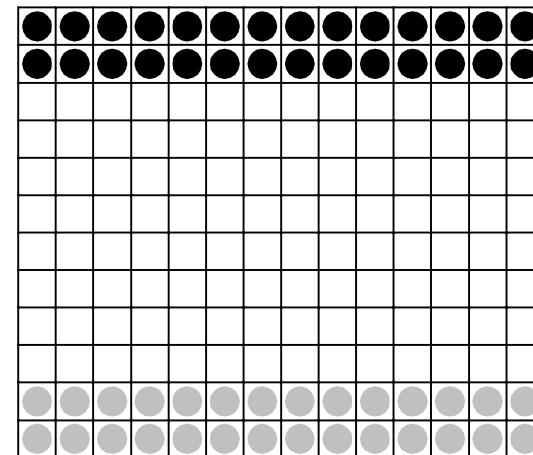
EPAMINONDAS

Inventé par Robert Abbott

INTRODUCTION

Epaminondas est un jeu de stratégie pour deux joueurs. Les positions de départ sont figurées sur ce diagramme :

Noirs



Blancs

Un joueur prend les 28 pièces noires, l'autre les 28 pièces blanches. (Des pièces supplémentaires sont fournies avec la boîte pour remplacer celles que l'on aurait égarées.) Le "damier" est un rectangle de 12 carrés sur 14, les joueurs prenant place de part et d'autre, derrière les côtés les plus longs.

Le matériel est donc simple, comme on voit, et il devrait en être de même pour les règles; pourtant, ces éléments vont se combiner pour donner naissance à des stratégies d'une surprenante complexité, et les schémas qui apparaîtront en cours de partie n'iront pas sans une certaine beauté.

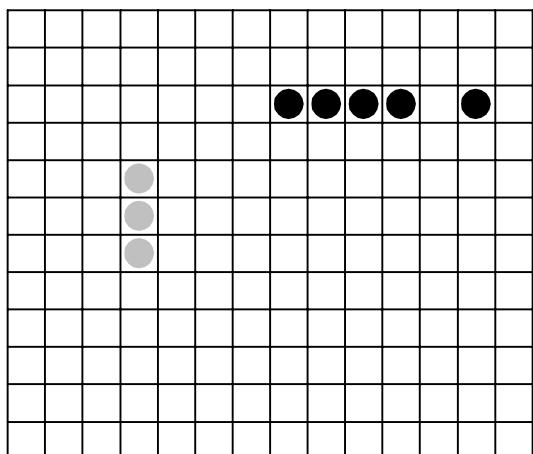
Le nom du jeu est celui du chef thébain Epaminondas (418-362 av. J.C.), qui inventa la phalange et utilisa cette formation à Leuctres, en 371 av. J.C., pour infliger une sévère défaite aux Spartiates. Par la suite, la phalange thébaine servit de modèle aux Macédoniens et permit les victoires de Philippe II (-382 -336) contre les Grecs et de son fils Alexandre, dit le Grand (-356 -323), contre les Perses Achéménides. Bien que le jeu ne représente pas vraiment une bataille, une ligne de pièces y ressemble cependant à une phalange de combattants. Dans ces règles, le mot "Phalange" sera donc utilisé pour définir une certaine formation de pièces.

LES PHALANGES :

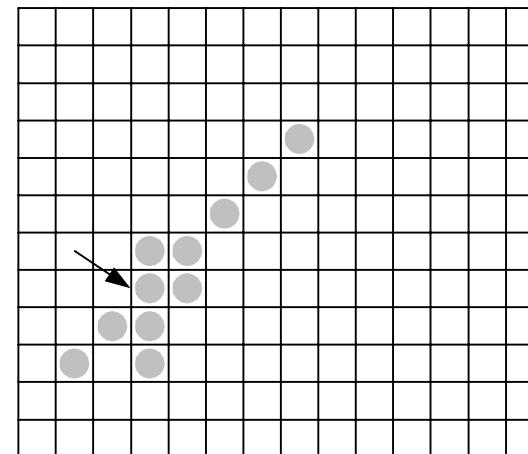
Deux pièces ou plus forment une phalange si

- (1) elles sont toutes de la même couleur
- (2) elles se trouvent toutes sur une même ligne droite (horizontale, verticale ou diagonale)
- (3) chaque pièce de la phalange est adjacente à une ou deux autres pièces dans cette phalange.

Le diagramme ci-dessous représente une phalange de trois pièces blanches et une autre de quatre pièces noires. La pièce noire isolée, à droite, ne fait partie d'aucune phalange.



Une pièce peut faire partie de plusieurs phalanges en même temps ; par exemple, celle qui est indiquée par une flèche fait partie d'une phalange verticale de 4 pièces, d'une phalange diagonale de 7 pièces et d'une phalange horizontale de 2 pièces.



Les pièces qui forment une phalange peuvent se déplacer toutes ensemble et ont une autonomie plus grande que les pièces isolées. Les phalanges peuvent aussi capturer des pièces ennemis isolées ou des phalanges appartenant à l'adversaire. Plus une phalange compte d'unités, plus grandes sont son autonomie et sa capacité de capture.

MOUVEMENT :

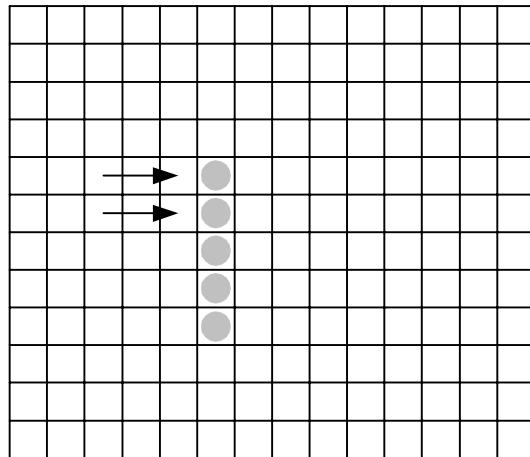
Les blancs jouent d'abord, puis les tours sont alternés. A chaque tour, un joueur peut déplacer l'une de ses pièces isolées ou l'une de ses phalanges.

Une pièce isolée peut être déplacée d'une case dans n'importe quelle direction (en avant, en arrière, sur les côtés ou diagonalement) jusqu'à une autre case inoccupée.

Une phalange peut se déplacer d'un nombre de cases inférieur ou égal au nombre de pièces qui la composent. Ainsi, une phalange de deux pièces pourra se déplacer d'une ou de deux cases, une phalange de trois pièces d'une, deux ou trois cases, et ainsi de suite. Néanmoins, une phalange doit se déplacer en ligne droite, et cette ligne doit coïncider avec l'axe qui détermine la phalange. En se référant au diagramme 2, on voit donc que la phalange de trois pièces blanches peut se déplacer, vers l'avant ou l'arrière, d'une, deux ou trois cases, mais ne peut se mouvoir horizontalement ou diagonalement comme une phalange. Cependant, chacune des pièces qui la composent peut se déplacer dans ces directions, mais comme des pièces isolées, d'une seule case et une à la fois.

Une phalange ne peut pas se déplacer vers une case occupée, sauf en cas de capture. Le diagramme 2 nous montre ainsi que la phalange noire pourrait se déplacer de une à quatre cases vers la gauche, mais d'une seule vers la droite.

Une phalange peut être scindée pour ne déplacer qu'une de ses composantes mais, dans ce cas, l'autonomie de cette composante ne dépasse pas le nombre de pièces effectivement déplacées. Donc, si un joueur choisit de ne déplacer que les deux pièces fléchées du diagramme ci-dessous, il ne pourra les bouger que d'une ou de deux cases vers l'avant.



CAPTURE :

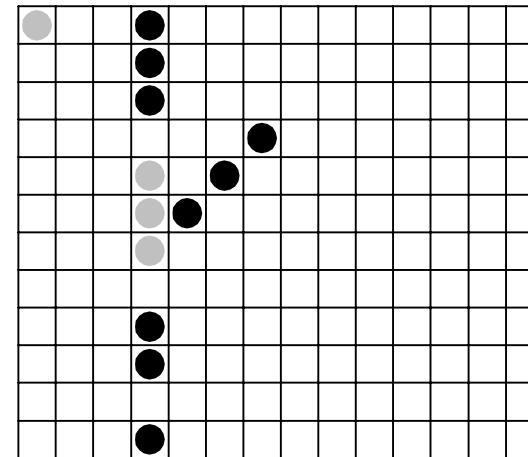
Si une phalange rencontre une phalange ennemie plus petite au cours de son déplacement, celle-ci est capturée. Une phalange peut aussi capturer des pièces ennemis isolées. Les règles gouvernant les captures sont les suivantes :

Pour opérer une capture, un joueur déplace une phalange de telle manière que la pièce qui en est la tête prend la place d'une pièce ennemie. Cette phalange attaquant doit, naturellement, posséder une autonomie suffisante pour atteindre cette case occupée par l'ennemi. La phalange attaquant doit s'arrêter à la première pièce ennemie rencontrée, même si son autonomie lui aurait autrement permis d'aller plus loin.

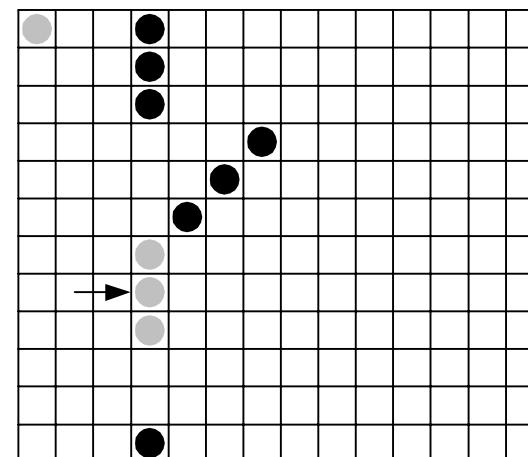
Si la pièce ennemie rencontrée n'est pas dans une phalange dont l'axe coïncide avec la direction de déplacement de la phalange attaquant, cette pièce seule est capturée et retirée du jeu. Elle pourrait très bien faire partie d'une phalange différemment orientée, mais seule est prise en compte la direction de déplacement de la phalange attaquant.

Si la pièce ennemie fait partie d'une phalange dont l'axe coïncide avec la direction de déplacement de la phalange attaquant, et si la phalange attaquée compte moins de pièces que son adversaire, la phalange attaquée est capturée toute entière et toutes ses pièces sont retirées du jeu. Mais si la phalange "attaquée" compte un nombre de pièces égal ou supérieur à celui de l'attaquant, il ne peut y avoir de capture et le mouvement offensif n'est pas possible.

Les diagrammes ci-dessous donnent quelques exemples :



La phalange verticale de trois pièces blanches ne peut pas se déplacer vers le haut de deux cases, car cela l'amènerait à bousculer une phalange noire de même importance. Mais elle peut capturer la phalange noire de deux pièces qui se trouve sous elle. Supposons que blanc effectue ce mouvement; le résultat apparaît alors comme suit :



A ce stade, la phalange diagonale noire de trois pièces peut capturer la pièce fléchée blanche qui, bien que membre d'une phalange verticale, n'appartient pas à une phalange diagonale. Les noirs ne pourraient très bien déplacer que deux pièces pour effectuer cette capture.

BUT DU JEU :

Le but du jeu consiste à faire traverser le damier à un maximum de pièces ou groupes de pièces.

Le vainqueur est déterminé de la façon suivante : un joueur a gagné la partie si c'est à lui de jouer et qu'il possède plus de pièces sur la ligne la plus éloignée de son camp que n'en a son adversaire sur la ligne la plus éloignée de lui.

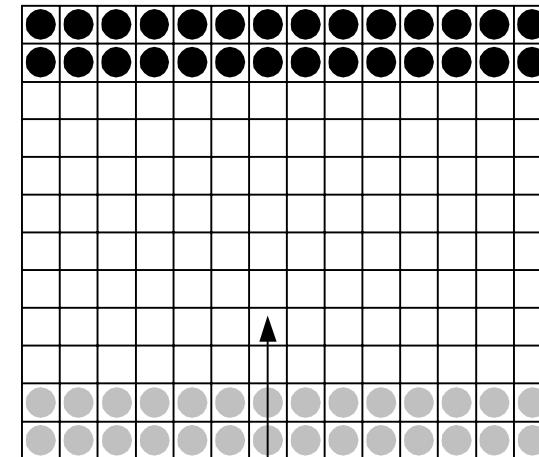
Cette règle peut paraître un peu compliquée mais elle n'en couvre pas moins toutes les situations possibles. Sa principale conséquence est que, lorsqu'un joueur a créé une situation telle qu'il a plus de pièces capables de traverser le damier en un coup que son adversaire, celui-ci dispose d'un coup pour rétablir la situation.

Supposons, par exemple, que blanc vient d'avancer une pièce à travers le damier, créant ainsi une situation telle qu'il possède une seule pièce sur la rangée la plus éloignée de lui, et noir aucune. Noir dispose à présent d'un coup pour capturer la pièce blanche ou déplacer à son tour une de ses pièces jusqu'à l'autre bout du damier. Si noir agit ainsi, le jeu continue ; sinon, blanc a gagné.

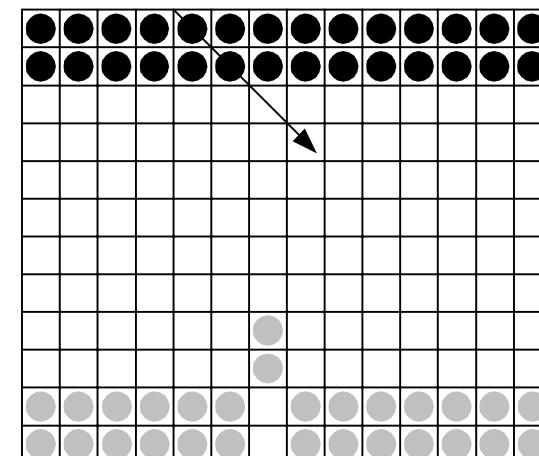
Dans un second exemple, supposons que chacun des deux joueurs a réussi à faire traverser le damier à deux de ses pièces. Noir capture l'une des pièces blanches ainsi avancées. Blanc dispose d'un tour pour avancer une autre pièce à travers le damier ou pour capturer l'une des deux pièces noires parvenues à leur but, ou les deux. Si blanc agit ainsi, le jeu continue ; sinon, noir a gagné.

JEU DE DÉMONSTRATION :

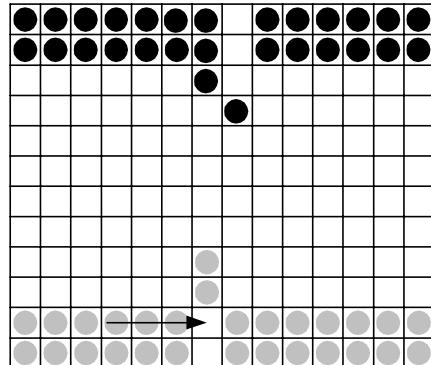
Ce qui suit constitue une partie hypothétique destinée à illustrer les règles ci-dessus. Un mouvement est représenté par une flèche traversant la phalange déplacée et pointant dans la case d'arrivée de la première pièce de cette phalange.



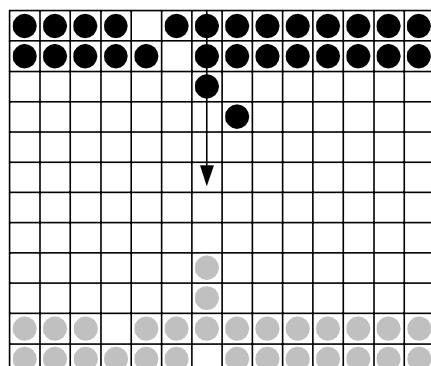
Pour son premier coup, blanc déplace une phalange verticale de deux pièces vers le haut et de deux cases.



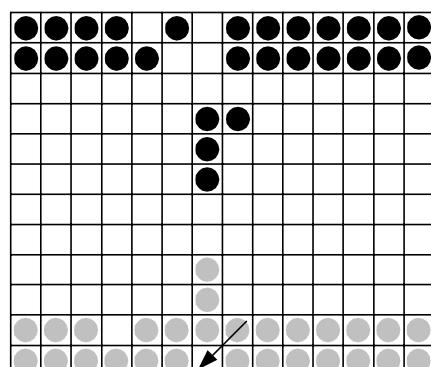
Noir déplace à présent une phalange de deux pièces en diagonale.



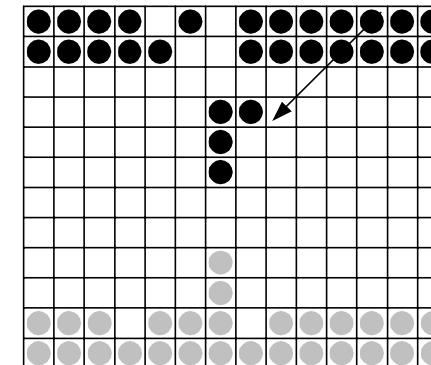
Blanc déplace une phalange horizontale de trois pièces d'une case vers la droite.
(Ceci illustre la possibilité de scinder une phalange, puisque les trois pièces déplacées laissent partie d'une phalange de six pièces.)



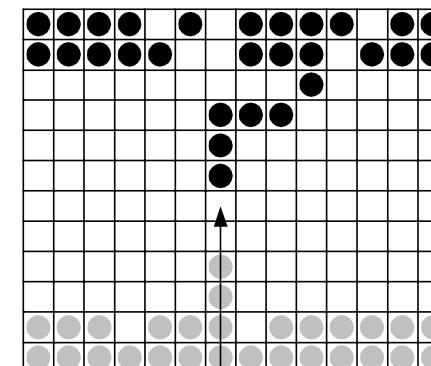
Noir déplace 3 pièces verticalement de 3 cases.



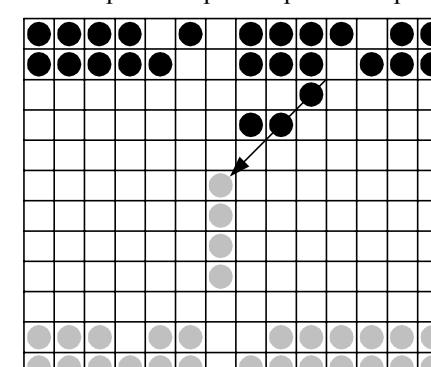
A ce stade, deux phalanges de trois pièces chacune se font face. Toutes deux étant de force égale, aucune ne peut capturer l'autre. Blanc décide de renforcer sa phalange verticale en déplaçant une pièce en diagonale.



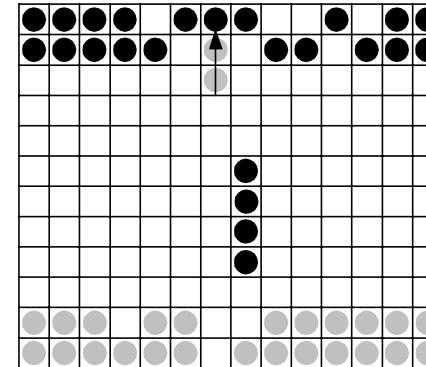
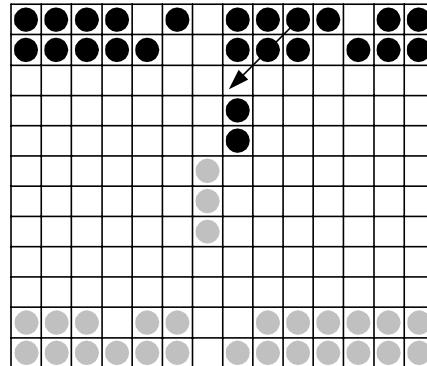
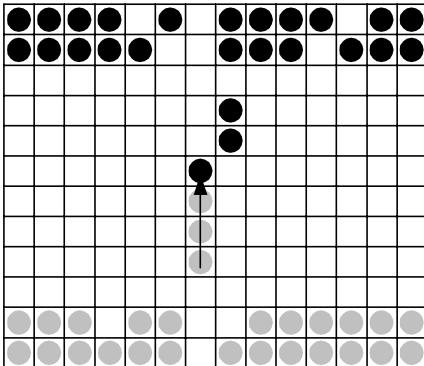
Il y a à présent une phalange de quatre pièces blanches en face d'une autre de trois pièces noires. Normalement, noir devrait prendre des mesures pour protéger sa phalange, mais supposons qu'il effectue plutôt le mouvement diagonal ci-dessus.



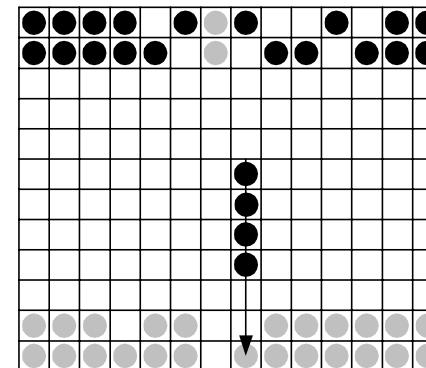
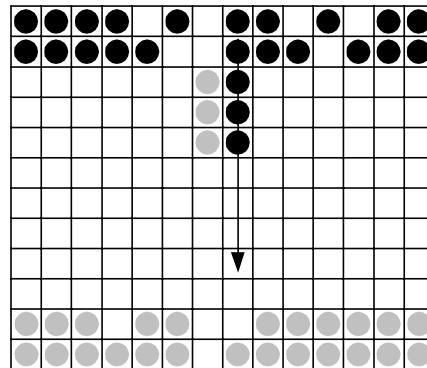
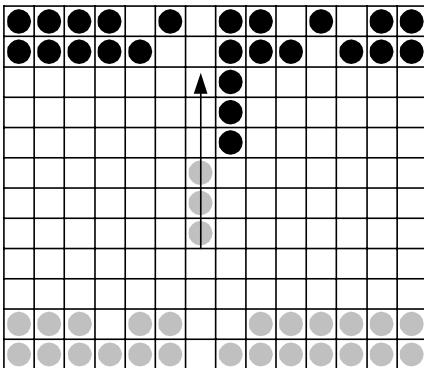
La phalange blanche de 4 pièces capture à présent la phalange noire de 3 pièces.



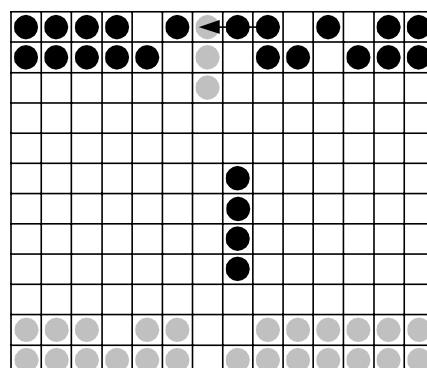
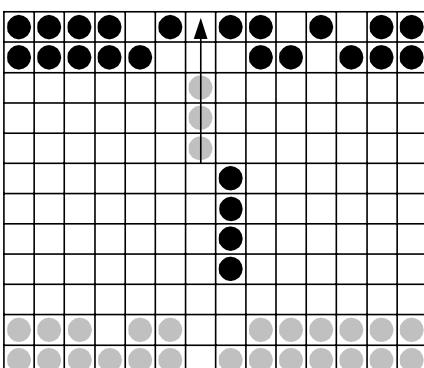
Noir déplace à présent une phalange diagonale de deux pièces pour capturer la pièce blanche de tête.



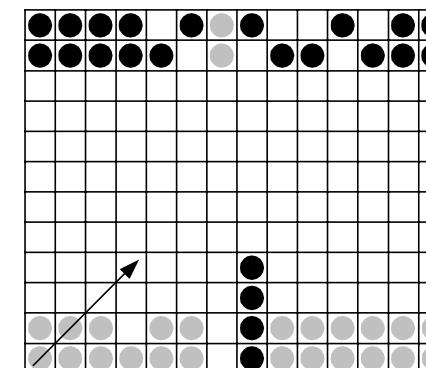
La partie continue, et blanc avance une autre pièce sur la dernière rangée.



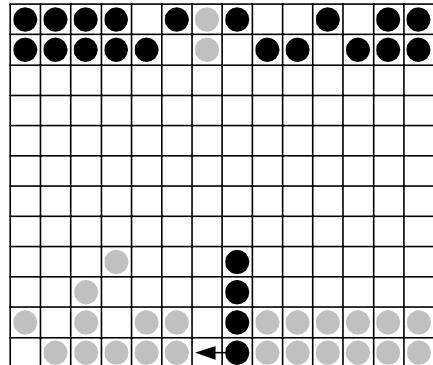
Cette fois, noir est incapable de capturer la pièce blanche; il avance donc l'une de ses pièces jusqu'à l'autre extrémité du terrain en capturant une pièce blanche.



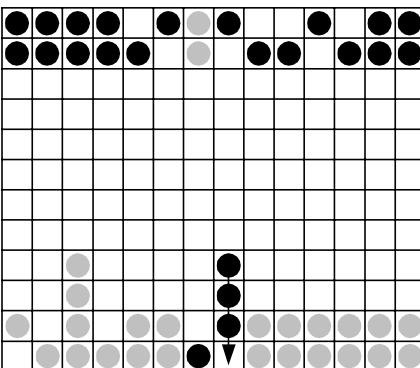
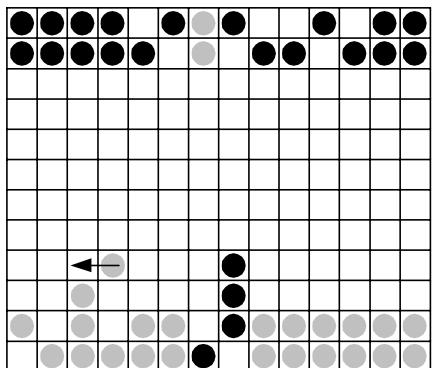
A ce stade de la partie, blanc a avancé une pièce sur la rangée la plus éloignée de lui. Noir dispose d'un coup pour rétablir la situation, ce qu'il fait en capturant la pièce blanche.



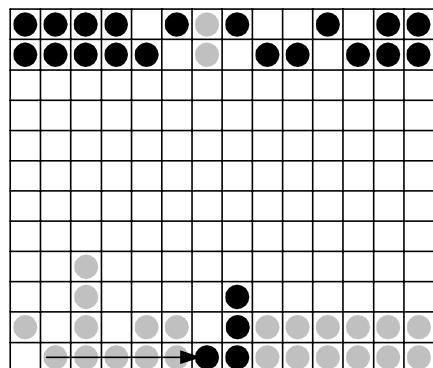
La partie continue avec une pièce de chaque joueur parvenue jusqu'à son but.



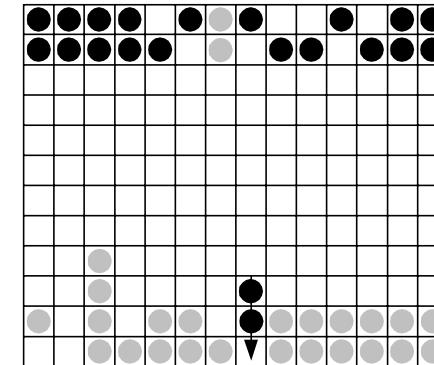
Noir déplace celle de ses pièces qui avait réussi à traverser le damier.



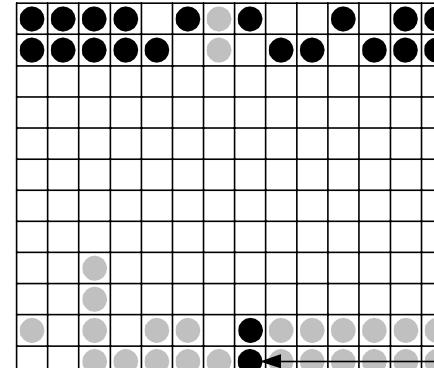
Noir amène une seconde pièce jusqu'à la dernière rangée. Blanc ne possède qu'une seule pièce à l'autre bout du terrain et doit donc riposter.



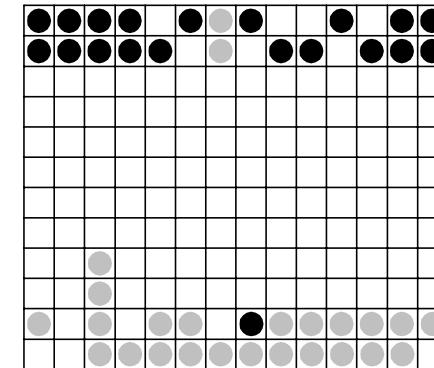
Blanc capture les deux pièces noires. C'est mieux qu'une simple égalisation, puisque c'est maintenant blanc qui a une pièce d'avance sur sa dernière rangée et noir qui doit essayer d'égaliser.



Noir avance une nouvelle pièce sur sa dernière rangée.



Blanc la capture.

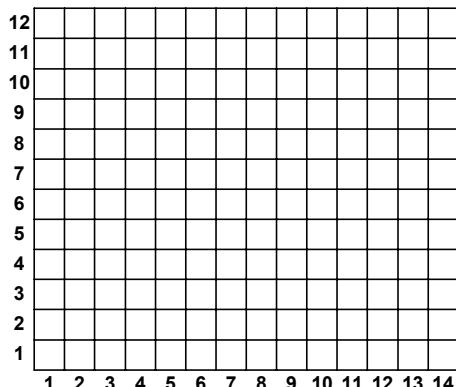


Blanc possède à présent une pièce sur sa dernière rangée, et noir aucune. Noir ne peut, en un seul coup, ni capturer la pièce blanche, ni avancer l'une de ses pièces jusqu'à l'autre bout du damier. Quel quelque soit le mouvement qu'il effectuera, blanc disposera donc toujours de l'avantage à l'issue de celui-ci et sera donc déclaré vainqueur.

NOTATION DES COUPS :

Si vous désirez conserver des compte-rendus de vos parties, vous pouvez le faire en utilisant le système suivant : les rangées sont numérotées de 1 à 12, les colonnes de 1 à 14, et le damier est considéré comme une carte géographiquement orientée par une rose des vents. Tous les mouvements sont notés du point de vue blanc.

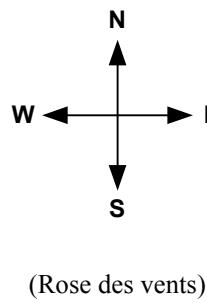
Noirs



Blancs

Pour noter le mouvement d'une phalange, on donne d'abord les coordonnées de la première pièce de cette phalange, soit dans l'ordre : numéro de la rangée, point, numéro de la colonne, point, nombre de pièces déplacées, direction du mouvement, nombre de cases franchies. S'il y a capture, ceci est ensuite indiqué par un x suivi du nombre de pièces capturées. Le jeu de démonstration présenté plus haut serait donc noté comme suit :

	Blancs	Noirs
1.	2.7.2N2	11.6.2SE2
2.	2.6.3E1	10.7.3S3
3.	2.8.1SW1	11.11.2SW2
4.	4.7.4N3x3	9.9.2SW2x1
5.	6.7.3N1x1	11.9.2SW1
6.	7.7.3 N3	8.8.4S4
7.	10.7.3N2	12.8.2W1x1
8.	11.7.2N1x1	4.8.4S3x1
9.	2.2.2NE2	1.8.1W1
10.	4.4.1W1	2.8.3S1
11.	1.6.5E1x2	2.8.2S1
12.	1.9.6W1x1	



UNE COMPLICATION FINALE :

Les règles que vous venez de lire permettent au second joueur (noir) de pratiquer une stratégie parfaite qui lui garantit le match nul : chaque fois que blanc fait un mouvement dans la moitié gauche du damier, noir fait un mouvement symétrique dans la moitié droite, et vice-versa. Par exemple, si blanc ouvre par 2.12.2NW2, noir riposte par 11.3.2SE2. Noir peut maintenir cette symétrie tout au long de la partie, ne donnant donc jamais l'avantage à blanc.

On doit autoriser les joueurs à pratiquer cette stratégie pendant une partie du jeu, mais certainement pas tout au long de la partie. On dira donc qu'un joueur ne peut pas amener l'une de ses pièces sur la rangée la plus éloignée de lui si ce mouvement crée une symétrie par rapport à l'axe vertical du damier avec le mouvement précédent.

REMERCIEMENTS :

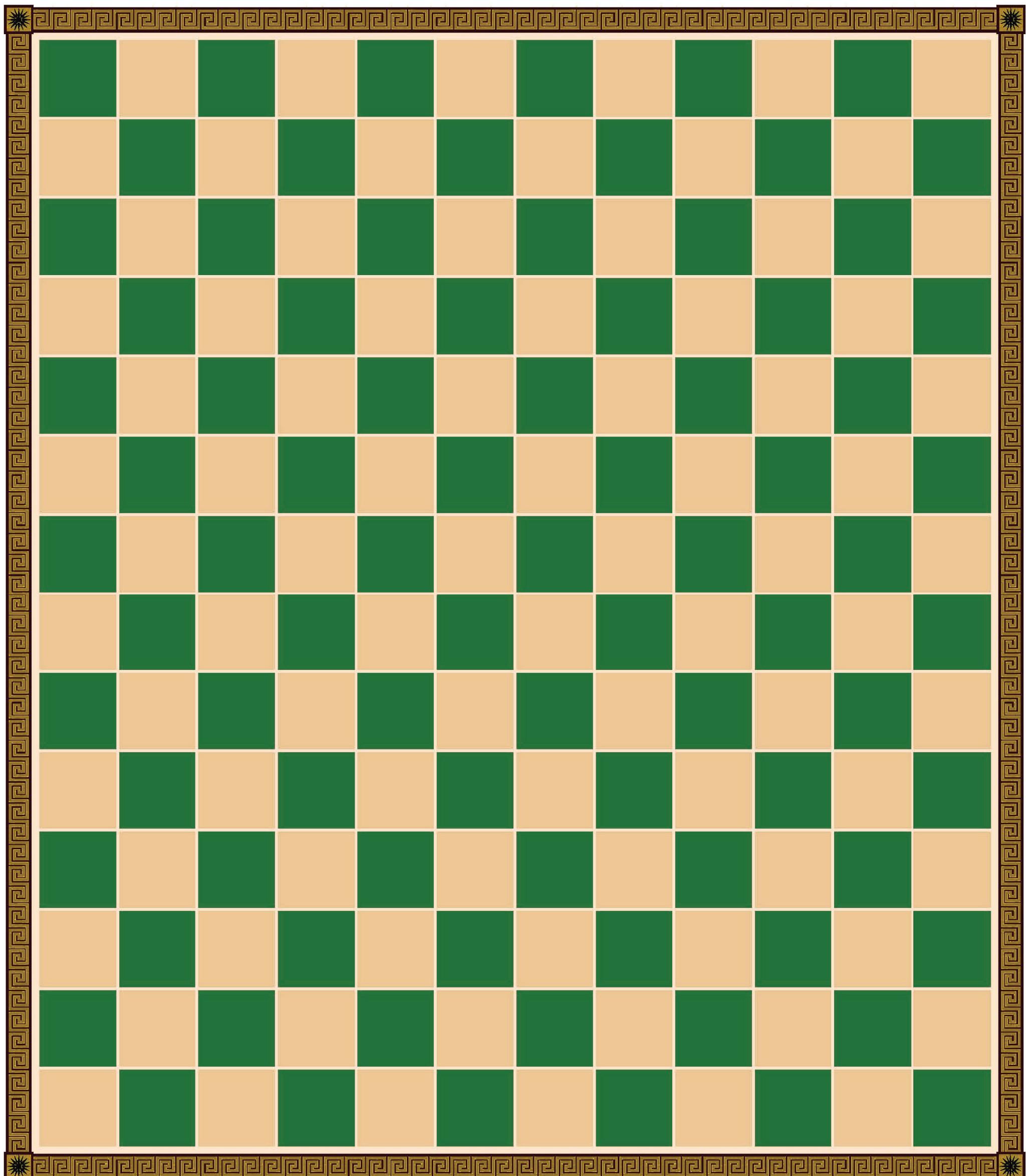
J'ai inventé la première version de ce jeu en 1963, et elle parut alors dans l'ouvrage de Sid Sackson, A GAMUT OF GAMES (Random House, 1969 et Thomas Nelson, 1974) sous le titre "CROSSINGS". Vers 1972, je me suis rendu compte que ce jeu pouvait grandement être amélioré, et j'ai commencé à étudier ces possibilités d'amélioration pour finalement en arriver à "EPAMINONDAS". Je voudrais remercier ici Paul Klein, Marianne Nichols, Bob Pike et Ed Feinberg qui m'ont aidé dans ces recherches et ont contribué à ces améliorations. Je voudrais également remercier l'éditeur, Philmar Ltd., qui m'a permis d'utiliser mon nom pour signer ces règles, et je formule le souhait que les autres éditeurs ne maintiennent plus leurs inventeurs dans l'anonymat. Pour citer le livre de Sackson : "Lorsqu'il s'agit de jeux inventés par nos contemporains – et cette époque est la plus fertile en nouveaux jeux de toute l'histoire – ceux-ci devraient avoir le droit, et le devoir, de signer leurs œuvres."

Traduit et adapté de l'anglais par

Michel Liesnard.

PHILMAR LTD.

47-53 Dace Road . Old Ford . London E4 2NG



EPAMINONAS