Tripples

Regle du jeu. Pour 2 ou 4 joueurs.

Le TRIPPPLES comporte un cadre avec 64 cases amovibles: 56 pourvues de flèches, 2 cases de départ, 2 cases d'arrivée et 4 cases de "zone neutre". Ces cases peuvent être disposées selon un nombre infini de façons (pour être exact, il y en a $8.320.987.106 \times 10^{81}$) et représentent la surface du jeu.
4 pions transparents permettent de jouer: 2 carrés et 2 ronds pour un maximum de 4 joueurs. Mais le jeu se joue surtout à 2.

PREPARATION DU JEU

Pour préparer le jeu, placer les cases de départ et d'arrivée dans les coins du cadre, comme indiqué sur le dessin. Sortez alors toutes les cases pourvues de flèches et retournez-les sur la table, flèches à l'envers. Les 4 cases de "zone neutre" seront placées soit au centre du cadre, soit à tout autre endroit, ce qui permet une grande variété dans le jeu.
Les joueurs tirent au sort les pions transparents et celui qui a le pion carré est le premier à choisir une case avec flèches et à la disposer n'importe où sur le plateau, flèches visibles. Son adversaire choisira alors une autre case et la placera sur le plateau et ainsi de suite, jusqu'à ce que le plateau soit rempli. Les joueurs expérimentés comprendront rapidement l'importance de la disposition des cases et la préparation du jeu deviendra ainsi un exercice attrayant.

IMPORTANT

Les cases pourvues de flèches peuvent être disposées librement, sous réserve que le point qui figure sur chaque case soit toujours face au même côté du cadre.

LE JEU

Quand toutes les cases sont disposées, les pions transparents sont placés sur les cases de départ correspondantes et le joueur ayant le pion carré commence le jeu en déplaçant son pion sur une des trois cases voisines. Les joueurs doivent déplacer leur pion case par case, jusqu'à ce qu'ils atteignent leur case d'arrivée correspondante. Ils ne peuvent, à chaque fois, déplacer leur pion que dans les directions des flèches figurant sous le pion de leur adversaire. Le pion rond peut ainsi se déplacer dans une des directions des flèches figurant sous le pion carré et ainsi de suite.

PRINCIPES A RESPECTER

1. Les pions peuvent être placés sur toute case libre, en avant, en arrière ou en diagonale. Ils ne peuvent pas être placés sur une case déjà occupée ou sur une case de "zone neutre"** et, bien entendu, ils ne peuvent pas sortir du cadre.
2. Si un joueur place son pion sur une case qui empêche son adversaire de jouer, celui-ci passe son tour et le premier joueur peut alors rejouer en respectant toujours les directions des flèches figurant sous le pion de son adversaire. Si un joueur ne peut pas quitter sa case de départ, il passe son tour et son adversaire rejoue dans une quelconque direction.
3. Les joueurs ne peuvent pas passer leur tour, même si leur jeu les désavantage.
4. Le jeu est gagné par le joueur qui atteint le premier sa case d'arrivée.

** Les cases de "zone neutre" peuvent également être considérées comme un "territoire sauvage" si tous les joueurs sont d'accord en début de partie.
Ces cases peuvent alors être occupées et les joueurs qui les utilisent bénéficient immédiatement d'un second tour dans une quelconque direction.

AUTRES FACONS DE JOUER

La victoire "indirecte"
Quand un joueur est obligé de répéter sans cesse le même mouvement afin d'éviter une case qui donnerait la victoire à son adversaire, celui-ci, s'il n'est pas dans une position perdante, est déclaré vainqueur.

Une partie "gelée"
Un joueur est déclaré vainqueur quand il annonce un mouvement qui va empêcher les 2 joueurs de bouger leur pion. Bien entendu, le joueur qui fait cette annonce ne doit pas être, à ce moment-là, dans une position perdante.

Une partie est nulle
1. Si les 2 joueurs ne peuvent plus déplacer leur pion et si aucune annonce de gel n'a été faite.
2. Si les 2 joueurs répètent chacun les mêmes mouvements pour éviter chacun de perdre.
3. Si les 2 joueurs reconnaissent qu'une victoire n'est pas possible, compte tenu de la disposition du jeu.

AUTRES POSSIBILITES DU TRIPPPLES

1. On peut faciliter le jeu en déplaçant les cases de départ et d'arrivée d'une case en diagonale. Cette mesure permet des victoires plus nombreuses et facilite également le début du jeu.
2. On peut, sur le plateau, retourner toutes les cases, sauf les cases de départ et d'arrivée. Les joueurs jouent chacun leur tour et les cases sont remises à l'endroit au fur et à mesure qu'elles sont occupées par un pion, indiquant alors dans quelles directions l'adversaire peut diriger son pion. Dans ce cas, une case de "zone neutre" permet à son occupant un deuxième tour dans une quelconque direction. Le TRIPPPLES devient alors un jeu de hasard plus que d'adresse.
3. On peut également placer les cases d'arrivée au centre du plateau, en laissant les cases de départ dans les coins. Si l'on dispose avec soin les cases de "zone neutre", la victoire devient alors très illusoire.
4. Le TRIPPPLES peut être joué par 2 équipes de 2 joueurs chacune. Quand un joueur atteint sa case d'arrivée, son équipe a gagné. Dans cette disposition, les possibilités de mouvements sont augmentées, puisque les joueurs peuvent se conformer aux flèches figurant sous les pions des 2 adversaires, soit un maximum de 6 directions.

SI VOUS AVEZ D'AUTRES IDEES SUR LES POSSIBILITES DU TRIPPPLES, NOUS SERIONS HEUREUX DE LES CONNAITRE.