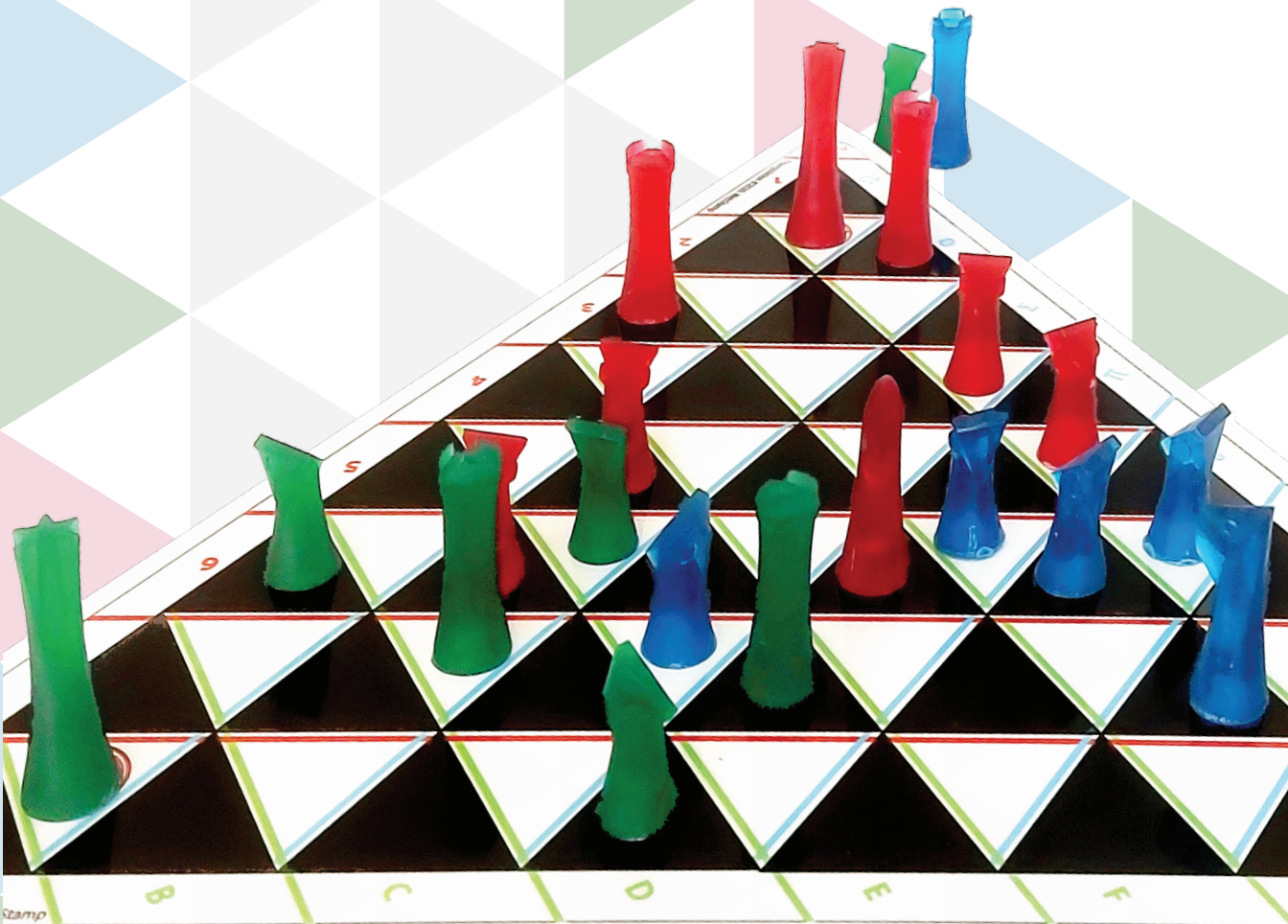


TRIANGULATION

© 2020 WebStamp

Un 3 Voies
Bataille Stratégique
Sur Un
Avion Différent



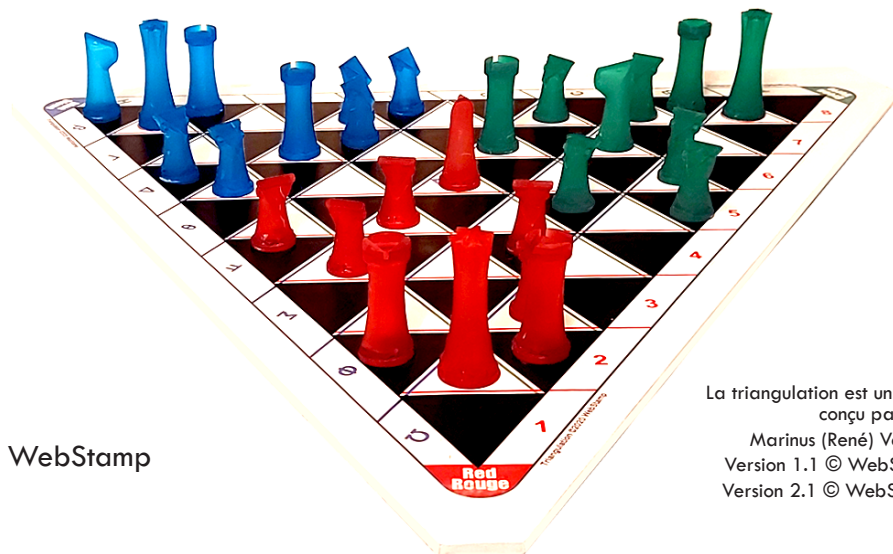
TRIANGULATION

La triangulation est une variante d'échecs à 3 armées très difficile pour 2 ou 3 joueurs. Dans cette bataille stratégique, un joueur combat au corps à corps pour capturer le ou les généraux adverses tout en évitant d'être capturés. Le Jeu se joue sur un plateau triangulaire composé de 64 triangles noirs et blancs.

La triangulation utilise l'ancien jeu de stratégie indien, Chaturanga, des divisions militaires appelées infanterie, cavalerie, charrie (appelée Rukh dans les échecs persans), général, éléphanterie et roi. Ces pièces de jeu sont respectivement devenues le pion, le chevalier, la tour, la reine, le fou et le roi au Moyen Âge pour le jeu d'échecs populaire tel que nous le connaissons aujourd'hui.

La triangulation se joue sur des triangles au lieu de carrés pour simplifier la direction du mouvement de chaque joueur. Il y a un total de 27 pièces de jeu réparties en 3 ensembles, 1 ensemble pour chaque armée. Chaque ensemble comprend 9 pièces de jeu composées de 1 général, 1 cavalerie, 2 Rukhs et 5 infanterie. Chacune des 4 pièces différentes de chaque joueur se déplace de manière distincte, semblable aux pièces correspondantes aux échecs. Chaque armée est représentée par les différentes couleurs Rouge, Vert et Bleu.

Un tour de jeu consiste en ce que le joueur Rouge effectue le premier coup, suivi du joueur Vert, et le joueur Bleu (3 joueurs) effectue le troisième et dernier coup. Cette séquence de mouvements continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul général ou qu'un match nul soit annoncé.



LA CONFIGURATION INITIALE

Chaque joueur choisit un coin du plateau triangulaire pour commencer (rouge, vert ou bleu) et place les pièces de couleur appropriée comme indiqué sur le plateau, comme sur la fig.1.

Placement

- ▶ La Cavalerie est placée dans le coin de couleur similaire.
- ▶ Le Général est placé devant la Cavalerie.
- ▶ Les 2 Rukhs sont placés de part et d'autre du Général.
- ▶ Les 5 unités d'infanterie sont placées sur la 3ème rangée.
 - ▶ Infanterie **Rouge** placée au **Rang C**,
 - ▶ Infanterie **Verte** placée en **File 3**,
 - ▶ Infanterie **Bleue** placée sur la **Colonne Δ**.

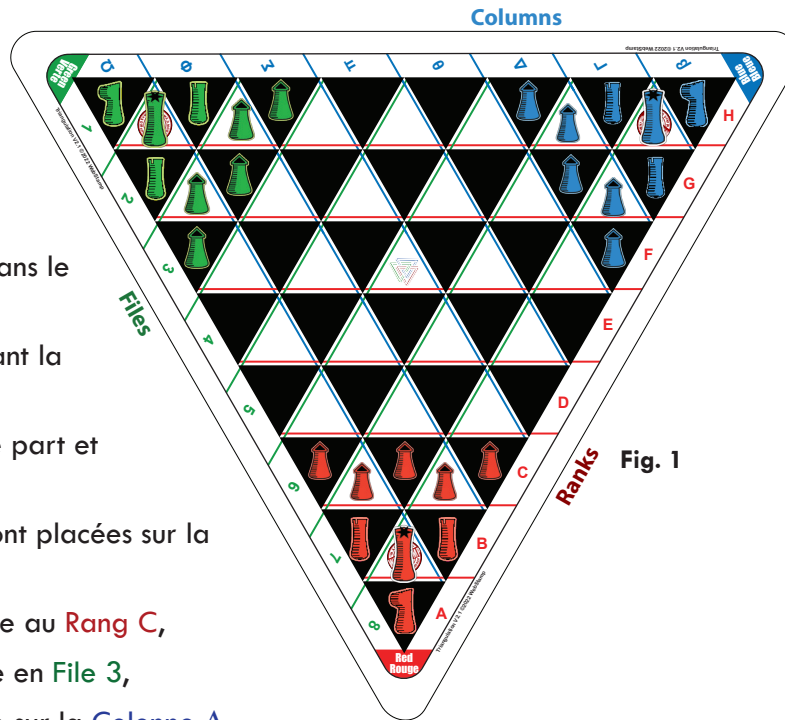


Fig. 1

Chaque joueur est représenté par une couleur différente (rouge, vert ou bleu) indiquée par la ligne colorée en bas des triangles blancs par rapport au coin de chaque joueur. Chaque triangle blanc a une barre colorée en bas dans les couleurs respectives du joueur, le coin opposé du triangle indiquant le mouvement de jeu vers l'avant pour ce joueur particulier. À chaque tour de jeu, le joueur rouge effectue le premier mouvement, suivi du joueur vert et du joueur bleu effectuant le dernier mouvement du tour.

En triangulation, les mouvements sont autorisés en traversant soit un côté (ou des côtés) soit un coin d'un triangle (ou en alternant les deux comme avec la cavalerie) vers un autre triangle. Toutes les pièces, à l'exception de la cavalerie, ne peuvent pas se déplacer au-delà d'un triangle occupé sur leur passage. Un déplacement sur un triangle occupé ne peut se faire qu'en capturant la pièce adverse qui s'y trouve.

INFANTRY

L'infanterie n'est autorisée à avancer que sur un côté d'un triangle vers un triangle adjacent. Lorsqu'elle se trouve sur un triangle avec le côté devant l'infanterie (A1), elle ne peut avancer que d'un triangle. Sur un triangle avec un coin devant l'infanterie (A2), elle peut se déplacer par-dessus l'un ou l'autre côté du triangle, du côté gauche ou droit du triangle, vers un triangle adjacent. L'infanterie ne peut pas se déplacer vers un triangle occupé à moins d'attaquer. Lors du mouvement initial d'une infanterie, elle peut se déplacer sur 1 ou 2 côtés (B1 et B2).

Attaques d'infanterie :

L'infanterie peut attaquer dans n'importe quel coin à condition qu'elle soit orientée vers l'avant du point de vue de l'attaquant.

Sur un triangle où le camp est devant une infanterie (C1), il peut attaquer par n'importe quel coin des 2 triangles gauches ou 2 triangles droits à travers la ligne colorée de l'attaquant. S'il y a une pièce de jeu sur le triangle blanc n°1, alors l'infanterie C1 ne peut attaquer aucun des triangles noirs n°2 car ces triangles sont bloqués par cette pièce sur le triangle blanc n°1.

Sur un triangle avec le coin devant l'infanterie (C2), elle peut attaquer les 3 triangles au-dessus du coin à travers la ligne colorée de l'attaquant. S'il y a une pièce de jeu sur l'un des triangles noirs n°1, l'infanterie C2 ne peut attaquer aucun des triangles blancs n°2 car ces triangles sont bloqués par les pièces sur les triangles noirs n°1 respectivement.

Une fois qu'une infanterie atteint le côté opposé, elle est autorisée à se déplacer latéralement le long du bord extérieur, ou à attaquer à travers un coin le long du bord extérieur, d'un triangle noir à un autre triangle noir, puis à un triangle adjacent dans les deux sens.

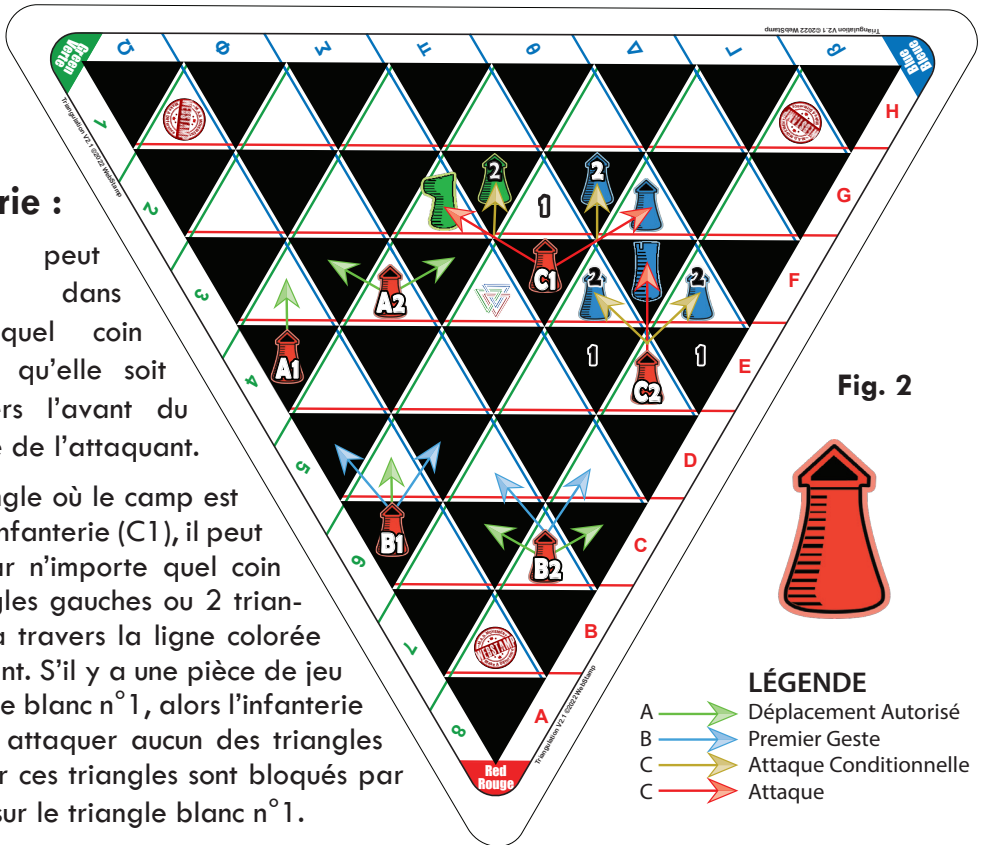


Fig. 2



LÉGENDE

- A → Déplacement Autorisé
- B → Premier Geste
- C → Attaque Conditionnelle
- C → Attaque

RUKH

Le Rukh peut se déplacer sur n'importe quel nombre de côtés sur une trajectoire droite (D1) et peut s'arrêter sur n'importe quel triangle le long de cette trajectoire.

Le Rukh n'est pas autorisé à se déplacer plus loin que le triangle devant un triangle occupé (D2) par un autre pion, ni à atterrir sur un triangle occupé (D3) et à capturer le pion d'un adversaire qui se trouve sur le chemin du triangle occupé (D2), mouvement en cours.

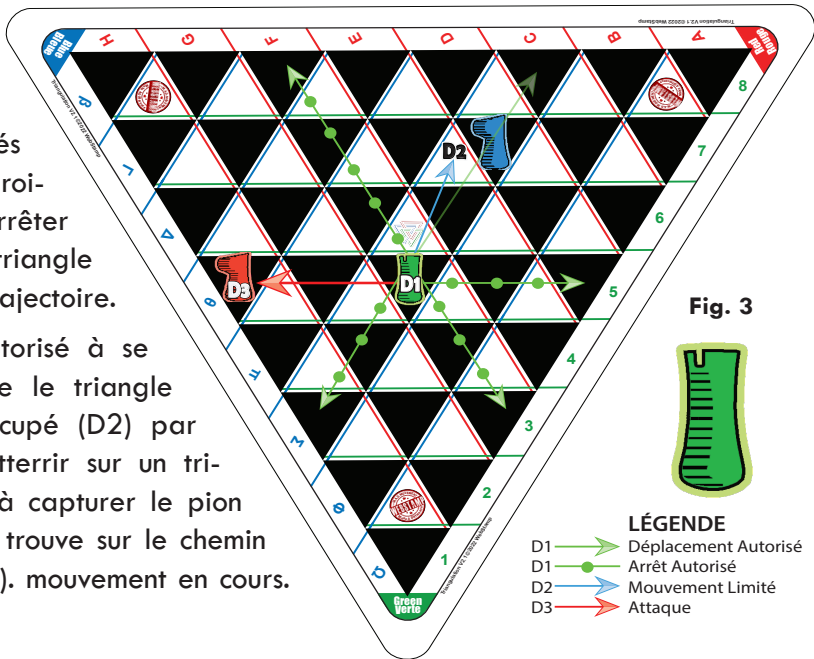


Fig. 3



- LÉGENDE**
- D1 → Déplacement Autorisé
 - D1 ● Arrêt Autorisé
 - D2 → Mouvement Limité
 - D3 → Attaque

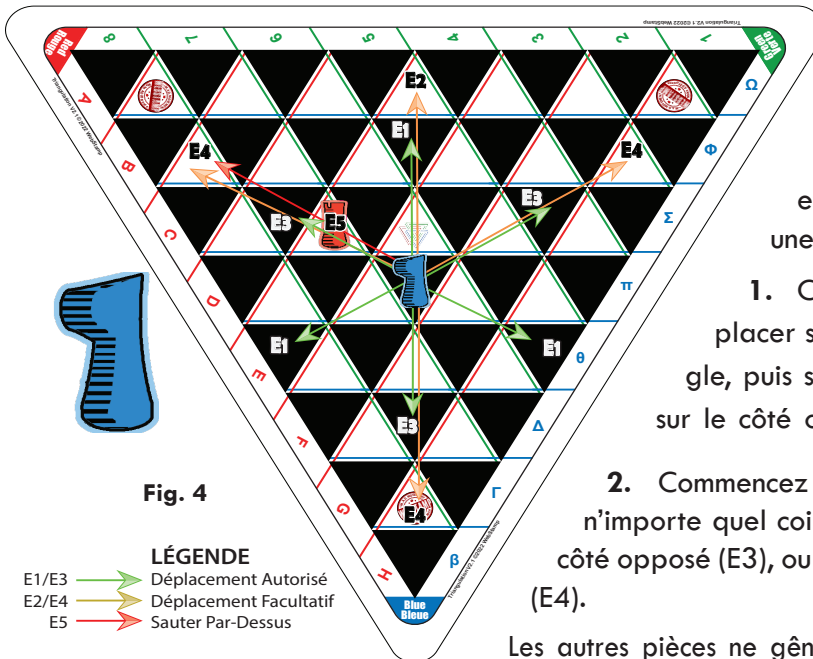


Fig. 4

- LÉGENDE**
- E1/E3 → Déplacement Autorisé
 - E2/E4 → Déplacement Facultatif
 - E5 → Sauter Par-Dessus

CAVALERIE

La cavalerie peut déplacer 2 ou 3 triangles se déplaçant sur des côtés et des coins alternés dans une direction comme suit :

1. Commencez par vous déplacer sur l'un des 3 côtés du triangle, puis sur le coin opposé (E1), ou sur le côté opposé optionnel (E2).

OU

2. Commencez par vous déplacer sur n'importe quel coin, puis déplacez-vous sur le côté opposé (E3), ou sur le coin opposé optionnel (E4).

Les autres pièces ne gênent pas le mouvement de la cavalerie car c'est la seule pièce qui peut sauter (E5) par-dessus n'importe quelle pièce de jeu.

GÉNÉRAL

Le général peut déplacer 1 triangle adjacent dans n'importe quelle direction sur n'importe quel côté (F1) ou vers l'un des 3 triangles adjacents sur un coin (F2). Le Général ne peut pas se déplacer vers un triangle F3 s'il y a une pièce de jeu sur un triangle F4, car ce triangle F3 est bloqué par la pièce sur F4..

Le Général ne peut jamais se déplacer dans une position permettant d'être capturé (appelée Check) et doit toujours sortir de la position Check, si possible. Si un général ne peut pas sortir de l'échec, alors ce joueur est échec et mat. Un contrôle est appelé en disant que la couleur de l'attaquant vérifie la couleur attaquée (par exemple : le rouge vérifie le bleu). Le joueur Checkmat reste dans le jeu et continue d'effectuer des mouvements, permettant même de déplacer son propre général dans un nouveau Check (s'il n'y a pas d'autres mouvements possibles), jusqu'à ce que le général soit réellement capturé.

Lorsqu'un joueur attaquant échoue un autre joueur, il doit capturer le général lors de son prochain tour, si possible, pour réellement terminer l'échec et et mat. Lorsqu'un joueur ne peut pas effectuer un mouvement qui le met en échec, il doit effectuer un mouvement jusqu'à ce qu'il soit réellement capturé. Si un attaquant échec et mat a un autre joueur en échec et mat, cet attaquant doit exécuter la capture du général de l'adversaire échec et mat avant tous les autres mouvements. Un « double contrôle » se produit lorsqu'un joueur vérifie les deux autres joueurs en même temps. Toutes les pièces restantes d'un général vaincu deviennent les atouts du joueur capturant. Les Pions convertis doivent avancer ou attaquer par Page 6 rapport à leur couleur d'origine.

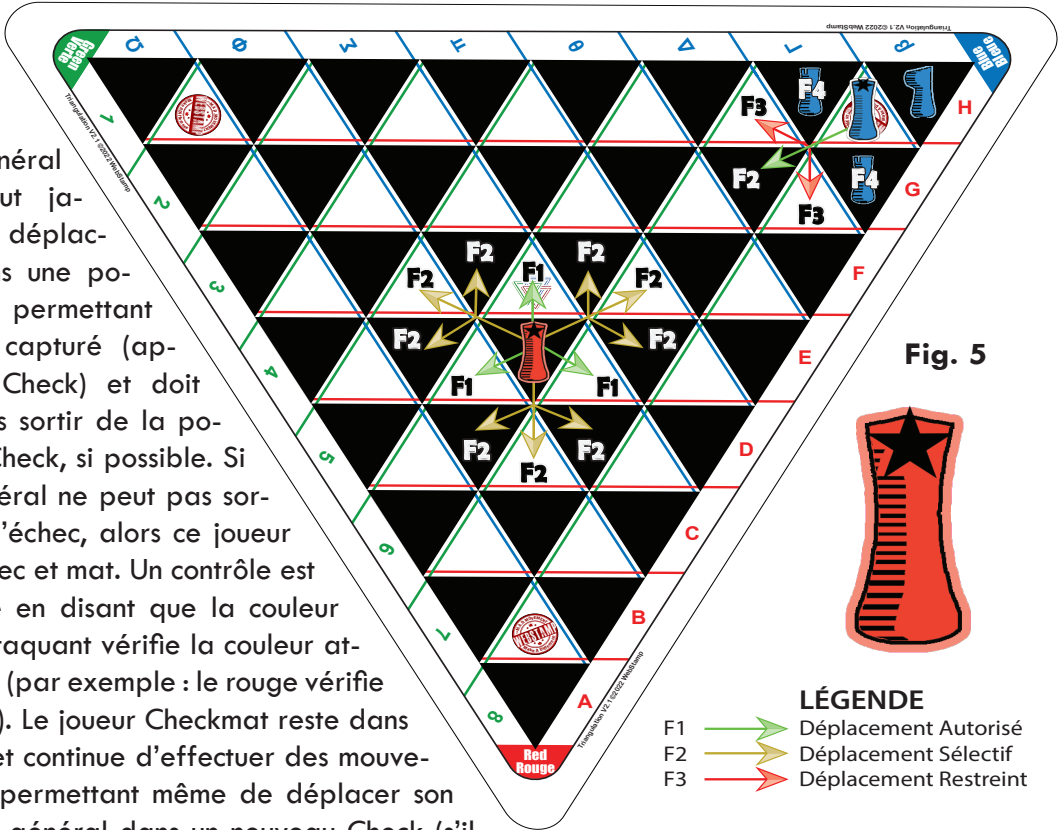


Fig. 5



LÉGENDE

- F1 → Déplacement Autorisé
- F2 → Déplacement Sélectif
- F3 → Déplacement Restreint

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Sauver Les Pièces De Jeu Capturées

Une infanterie peut sauver une pièce capturée en se déplaçant vers le triangle noir de l'autre joueur qui possède la pièce capturée. Seules les pièces capturées par cet autre joueur peuvent être sauvées et la pièce récupérée est placée dans le triangle du coin adverse pour reprendre le jeu. L'infanterie qui a effectué le sauvetage est renvoyée dans l'un des triangles ouverts de la 3ème rangée dans son coin (**Rang C-Rouge**, **Fichier 3-Vert**, **Colonne Δ-Bleu**) pour continuer le jeu. Si le seul résultat possible est de pouvoir sauver une infanterie, alors les deux infanteries se retirent vers n'importe quel triangle ouvert de la 3ème rangée de leur coin pour continuer le jeu. Un joueur ne peut pas sauver une pièce inexistante capturée par cet adversaire. Une infanterie alliée (capturée) peut sauver l'une de ses pièces capturées de l'une ou l'autre couleur de son nouveau coin désigné par la couleur.

Roque

Un général peut échanger sa place avec l'un ou l'autre de Rukh. Le roque n'est possible que si ni le Général ni le Rukh qui échange ses places n'ont bougé et que le Général n'est pas en jeu ou n'est pas en échec.

FIN DU JEU

Le jeu de triangulation se termine lorsqu'il ne reste qu'un seul général (joueur). Si l'un des joueurs restants a des difficultés à vaincre les autres joueurs, le jeu peut être appelé un match nul. S'il ne reste que 2 joueurs dans la partie, il s'agit d'un match nul entre ces joueurs car l'autre joueur a déjà perdu la partie. Une égalité est annoncée immédiatement lorsque 2 ou les 3 joueurs restants n'ont plus qu'un général car un général ne peut pas passer en échec pour vérifier un autre général.

GAMEPLAY À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, la 3ème armée est neutre et hors jeu jusqu'à ce que le 3ème général soit capturé par l'un ou l'autre des joueurs. Une fois capturées, les pièces de jeu restantes de l'armée neutre deviennent des alliées pour le joueur capturant. Les alliés doivent suivre les règles associées à leur couleur. La disposition des pièces de jeu est comme dans le jeu normal, sauf que le général de la 3e armée (neutre) échange ses places et que le calvaire est placé dans le triangle d'angle. La partie se termine, comme dans une partie à 3 joueurs, lorsqu'il ne reste qu'un seul général.

ÉTIQUETAGE ET DÉSIGNATIONS

Chaque triangle sur un plateau de triangulation a une désignation spécifique pour faciliter la référence à l'endroit où une pièce de jeu se déplace d'un point à l'autre et pour fournir un moyen simple de conserver des enregistrements des mouvements effectués. Chacun des 3 côtés du tableau est étiqueté avec une échelle de notation différente unique pour une distinction facile. Les lignes **rouges (rangs)** sont désignées par les lettres majuscules **A** à **H**, les lignes **vertes (fichiers)** par les chiffres de **1** à **8** et les lignes **bleues (colonnes)** par les lettres grecques¹ **β** à **Ω**. Les 3 échelles se lisent dans l'ordre de la lettre majuscule, du chiffre et du caractère grec (ex. : **F6Σ**). Chaque triangle sur une planche de triangulation est identifié comme sur la figure 6.

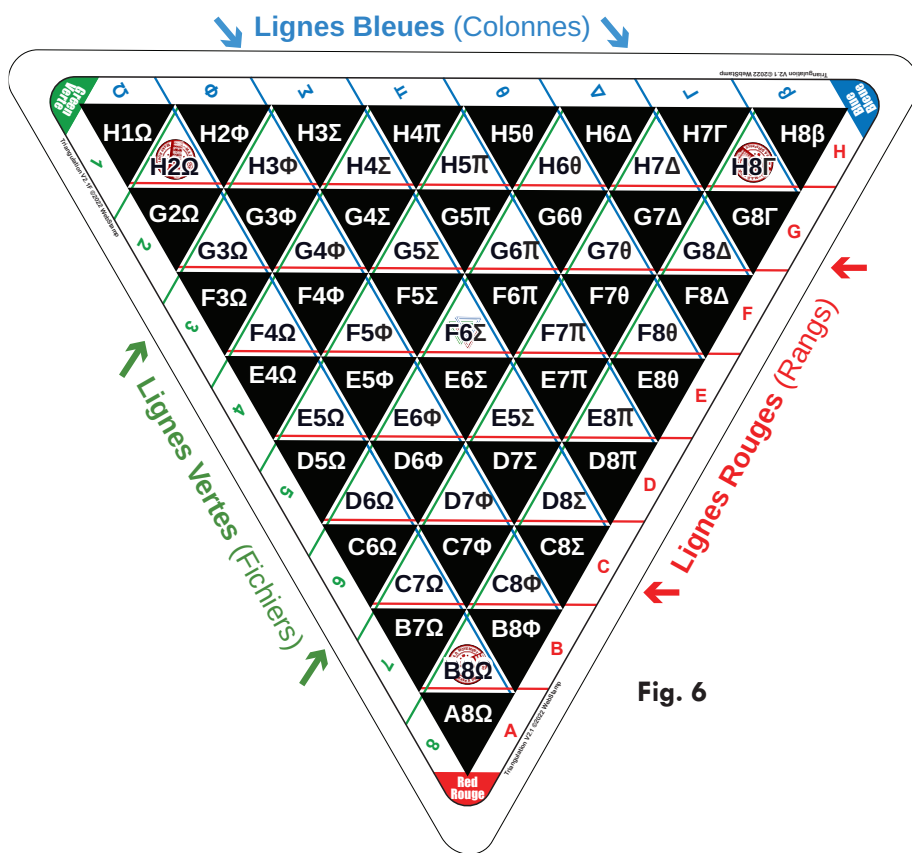


Fig. 6

¹ Par ordre alphabétique, les lettres grecques similaires aux majuscules étant omises pour éviter toute confusion entre les différentes échelles.