

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LOIS ET RÈGLES DU JEU DE SYNE-STRAT QUELQUES RÉFLEXIONS

Le SYNE-STRAT 7 est un élément de la Collection « Jeux de Form », comme le STRAGONE que vous connaissez peut-être ?

C'est un jeu de logique qui permet par son originalité (et ses propriétés stratégiques et tactiques) de stimuler chez le joueur des types de raisonnement d'une cruciale actualité.

Jeu de logique complet, il met en évidence la théorie ensembliste à laquelle les enfants sont sensibilisés dès le plus jeune âge aujourd'hui.

Du plus haut niveau, le SYNE-STRAT, en mettant en œuvre des évidences contemporaines, remet en cause la conception féodale que représente le jeu d'échecs.

Voir un marxiste ou tout simplement un démocrate protéger son roi en concevant des stratégies guerrières a quelque chose de paradoxal.

Le SYNE-STRAT a une particularité exceptionnelle et nouvelle : c'est d'être utilisable à 2, 3 ou 4 joueurs permettant ainsi, tels des accords politiquement éprouvés, de voir des adversaires s'associer ou conserver leur indépendance quelque soit l'issue de la partie.

RÈGLE DU JEU DE « FORM » SYNE-STRAT 7.

I — LES COMPOSANTS DU JEU.

1 - L'aire de jeu :

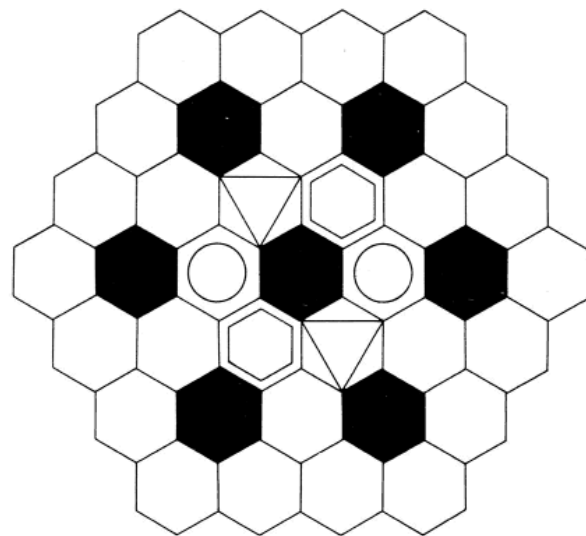
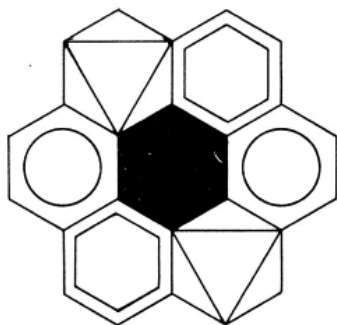
Elle est constituée d'ensembles de 7 cases qui ont pour centres les cases unies.

Il y a un ensemble central et 6 ensembles satellites.

Schéma d'un ensemble :

- 1 case centrale unie.
- 6 cases périphériques représentant des figures géométriques.
- 2 cases rondes, 2 cases triangulaires, 2 cases hexagonales.
- Le plus important de ces ensembles est l'ensemble CENTRAL puisque le but du jeu consiste à « l'occuper »;

Nous verrons comment.

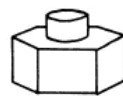


II — LES OBJETS MOBILES.

1 - Les pions

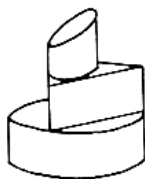
Ils sont au nombre de 24 et à base ronde, triangulaire ou hexagonale.

Convexes ou Concaves, ils ont la propriété de s'empiler.



2 - Les pièces :

Elles sont au nombre de 4 et d'une taille plus importante.



3 - Dispositions des objets mobiles.

Sur l'aire de jeu, les pièces occupent les cases blanches unies au centre des ensembles satellites.

Les pions se disposent autour de ces pièces, sur les cases correspondantes à leur figure géométrique.

Un pion à base triangulaire se pose sur une case où figure un triangle, etc.

Les objets mobiles sont de 4 couleurs :

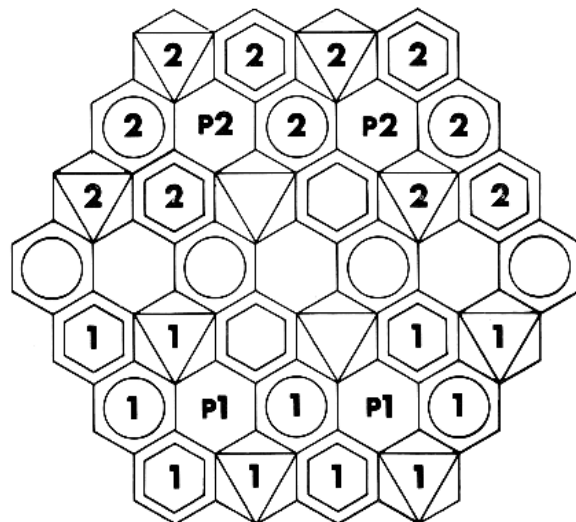
IVOIRE,
GRIS,
ÉBÈNE,
BLEU.

Ils se disposent par camps distincts sur l'aire de jeu, selon le nombre de joueurs.

Pour 2 joueurs :

Chacun dispose de 11 pions et de 2 pièces réparties comme suit sur l'aire de jeu.

L'un aura les objets mobiles clairs (ivoire et gris), l'autre les objets mobiles foncés (ébène et bleu).



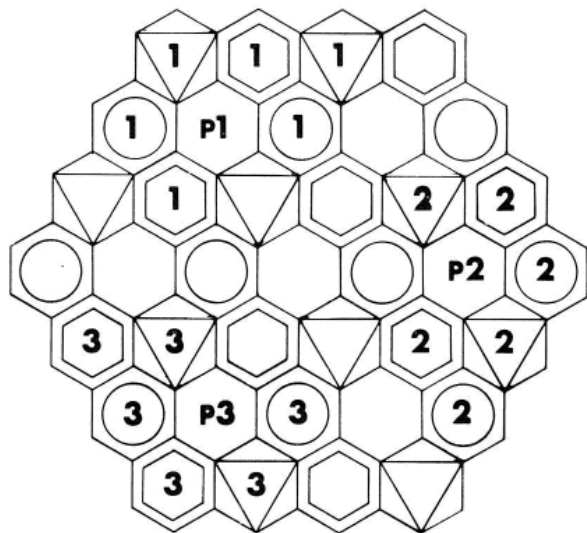
Pour 3 joueurs :

Chacun dispose de 6 pions et 1 pièce répartis
comme suit :

Le 1^{er} joueur aura les objets mobiles ÉBÈNE.

Le 2^e, les objets mobiles IVOIRE.

Le 3^e, les objets mobiles GRIS.

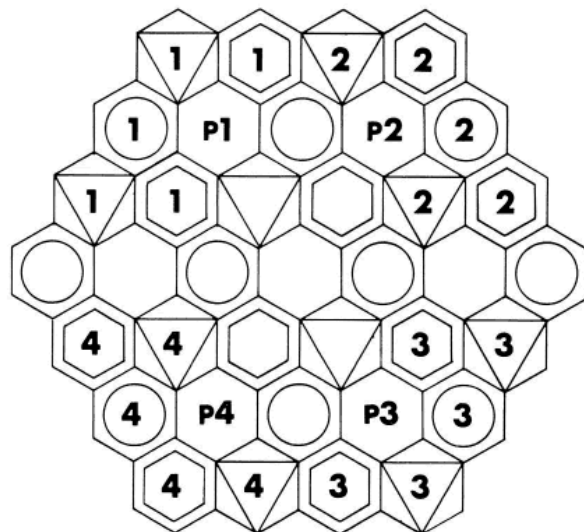


Pour 4 joueurs :

Chacun dispose de 5 pions et 1 pièce répartis
comme suit :

Le 1^{er} joueur aura les objets mobiles ÉBÈNE.

Le 2^e joueur etc.



BUT DU JEU

Pour gagner : Il faut prendre le pouvoir dans l'ensemble central de façon à y placer une pièce, ou prendre toutes les pièces adverses.

1 - **On peut occuper l'ensemble central :**

a) soit en y étant MAJORITAIRE*
Pour une partie à 2 joueurs, il faut occuper 5 cases dans l'ensemble au centre.
Pour une partie à 3 joueurs, il faut occuper 4 cases dans l'ensemble au centre.
Pour une partie à 4 joueurs, il faut occuper 3 cases dans l'ensemble au centre.

b) soit en y étant TOTALITAIRE*
Pour être totalitaire, il faut occuper **une case au moins**, dans l'ensemble au centre si les autres cases de cet ensemble sont totalement inoccupées.

Un joueur qui est MAJORITAIRE ou TOTALITAIRE dans l'ensemble central devra mettre une pièce au centre de cet ensemble.

Le fait de mettre une pièce dans l'ensemble au centre, c'est jouer 1 fois.

Le fait de déplacer une pièce, c'est jouer une fois.

2 - **On peut prendre toutes les pièces de l'adversaire :**

L'adversaire aura perdu, ne disposant d'aucune pièce à mettre dans l'ensemble au centre.

MAJORITAIRES et TOTALITAIRES :

soient 2 groupes adverses,
les IVOIRE et les GRIS.

* MAJORITAIRE : les pions clairs sont majoritaires s'ils occupent plus de cases dans un ensemble que les pions foncés.

* TOTALITAIRE : les pions clairs sont totalitaires dans un ensemble s'ils occupent au moins une case de cet ensemble et que les pions foncés sont absents de l'ensemble.

LES MOYENS D'ACTION

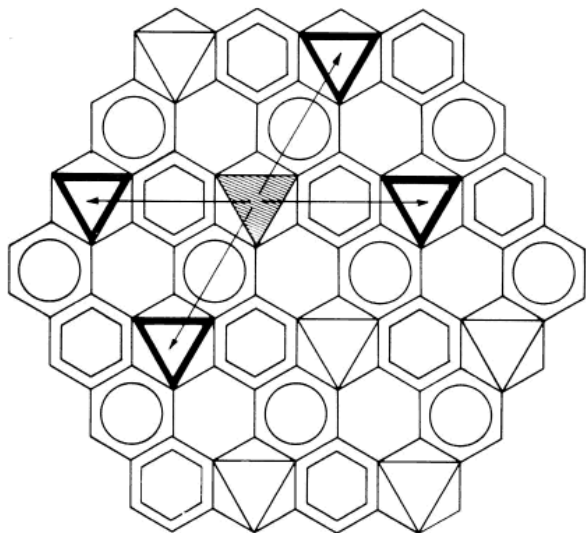
1 - DÉPLACEMENT DES PIONS.

— **Les pions se déplacent :**

- soit pour changer simplement de case,
- soit pour prendre un pion à l'adversaire.

a) **Pour changer de case :** un pion peut se déplacer seul.

— Il se déplace sur une case immédiatement proche, à figure semblable. Ex. : un pion à base triangulaire se place sur une case où figure un triangle. Il ne doit pas sauter par-dessus un pion de son camp ni par-dessus une des sept cases blanches unies.



Ex. : un pion à base triangulaire se place sur une case où figure un triangle.

b) **Pour prendre un pion à l'adversaire :** on prend un pion à l'adversaire avec un des siens en sautant par-dessus et en l'absorbant, à condition de retomber sur une case immédiatement proche à figure semblable.

— Ceci ne concerne que les pions seuls. En effet ces derniers peuvent s'assembler et former des piles dont les lois sont un peu différentes.

2 - CONSTITUTION et DÉPLACEMENT DES PILES.

— Chaque pion peut s'associer à un pion de son camp en s'emboîtant sur celui-ci pour former une pile. Il peut ensuite se **désempiler**.

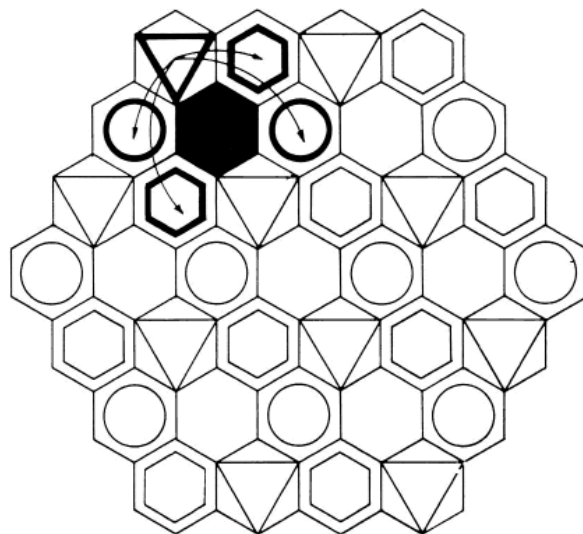
— On peut faire des piles de 2 ou 3 pions et les désempiler pion par pion.

a) Règle de l'empilement :

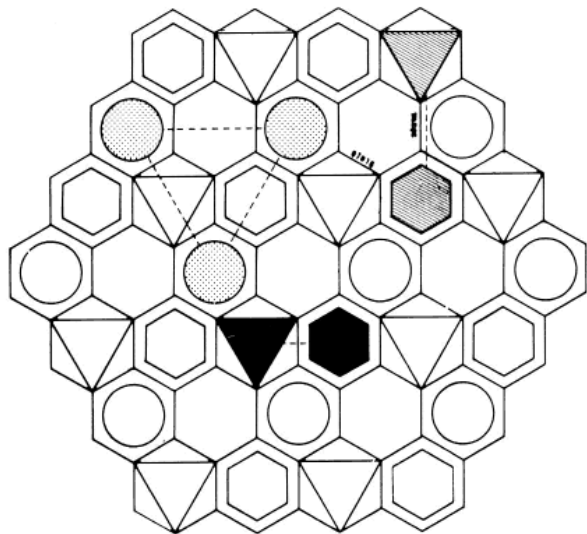
2 pions peuvent s'empiler :

s'ils sont de figure différente ;

s'ils sont dans 2 cases contiguës ou séparées par l'arête.



- un 3^e pion peut s'empiler sur une pile de 2 pions à condition qu'il soit différent des 2 autres et placés sur une case contiguë ou séparée par l'arête.
- un pion peut se poser sur une pile, mais pas une pile sur un pion ;
- empiler c'est jouer une fois.

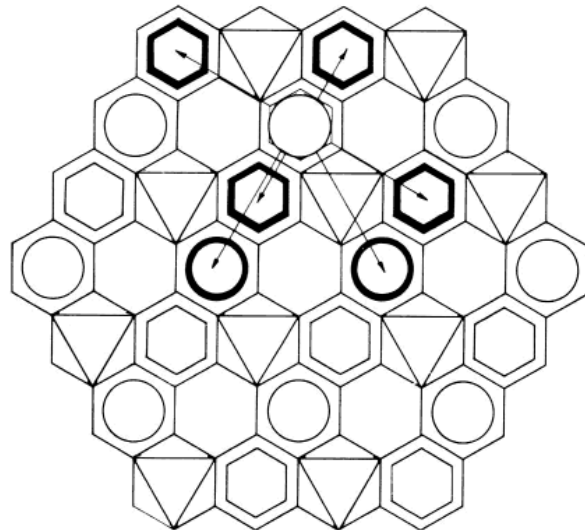


b) Déplacement des piles :

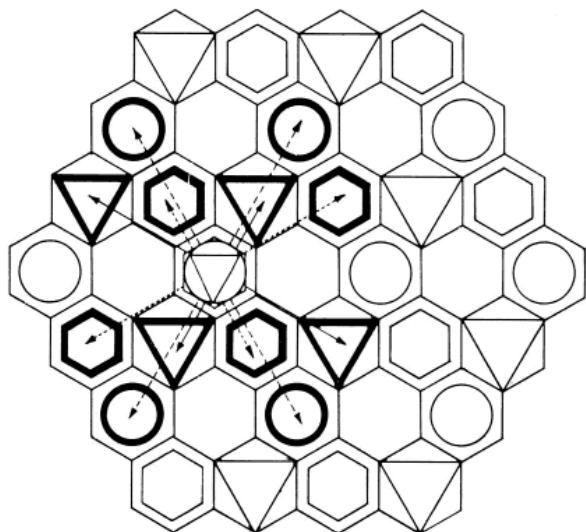
— Les piles comme les pions se déplacent sur les cases : (immédiatement proches, contigües, séparées par l'arête) aux figures semblables.

— Comme elles ont 2 ou 3 figures (triangle + hexagone, ou triangle + rond, ou rond + hexagone) leur champ de manœuvre est donc plus vaste que celui des pions seuls.

Ex. : Une pile de pions triangle + hexagone pourra seulement se déplacer sur les cases triangulaires ou hexagonales immédiatement proches.



déplacement d'une pile de deux pions. hexagone + rond



déplacement d'une pile de trois pions. hexagone + rond + triangle

IMPORTANT : Les piles, (comme les pions), ne doivent pas sauter par-dessus un pion ou une pile de pions de leur camp, ni par-dessus les cases blanches unies.

c) Règle du déempilement :

- Le pion placé au sommet d'une pile de pions peut se dissocier de cette pile, c'est-à-dire se déempiler en allant se placer sur une case : immédiatement proche, contiguë, séparée par l'arête, à figure correspondante.
- Il ne peut se poser sur un pion ou une pile, mais seulement sur une case vide.
- On ne peut déempiler qu'un pion à la fois.
- Déempiler, c'est jouer une fois.

REMARQUE : La pile ou le pion restant après le déempilement doit avoir la même figure que la case qu'il occupe. Donc : un pion ne peut pas quitter une pile s'il est lui-même la représentation de la case occupée par celle-ci. Il faudra au préalable déplacer la pile.

3 - DÉPLACEMENT DES PIÈCES.

- Les pièces se déplacent sur les cases blanches unies des ensembles.
- Une pièce se déplace sur une case unie immédiatement proche.
- Une pièce ne prend pas de pions.
- Une pièce se déplace vers un ensemble lorsque son camp est MAJORITAIRE ou TOTALITAIRE dans cet ensemble, ou lorsque cet ensemble est inoccupé. Elle exclue du centre de cet ensemble la pièce adverse qui s'y trouve. La pièce exclue est retirée du jeu. Il s'agit donc ici d'une majorité relative alors que dans l'ensemble central il faut la majorité absolue. (cf. But du Jeu).

— **Ne pas oublier** que celui qui gagne est celui qui peut placer une pièce sur la case blanche centrale (ou bien qui a pris toutes ses pièces à l'adversaire).

4 - LES LOIS DE L'ATTAQUE.

a) **attaque d'1 pion** : un pion ou une pile de pions peut prendre un pion adverse en sautant par-dessus, à condition de retomber sur une case de sa figure immédiatement proche.

— le pion pris est exclu du jeu.

b) **attaque d'1 pile** : un pion ou une pile de pions peut sauter par-dessus une pile de pions adverses.

CONSÉQUENCE :

a) Le pion du sommet de la pile adverse est dissocié et replacé sur l'aire de jeu, dans une case de sa figure, par le prenant. Ce pion reste la propriété du camp adverse, il est simplement déplacé sur l'aire de jeu.

b) Si le pion ou la pile de pions restant ne contient plus la figure de sa case, le joueur devra déplacer son pion ou sa pile. L'adversaire le lui fera remarquer.

RESTRICTION.

Un pion ne peut pas prendre un autre pion adverse en s'associant ou en se dissociant d'un pion ou d'une pile de pions.

LA PARADE.

c) **Propriété de la pile de 3 pions et parade** :

3 pions assemblés ont une **propriété particulière**. Ils peuvent sauter 2 pions ou 2 piles en ligne en se posant sur la case au-delà. Les pions franchis et pris sont replacés sur l'aire de jeu. Les pions des sommets des piles franchies seront replacés sur l'aire de jeu.

d) **Les pièces** : Elles se prennent entre elles.

Lorsqu'un joueur est MAJORITAIRE ou TOTALITAIRE dans un ensemble dont le centre est occupé par une pièce adverse, il peut prendre cette pièce en la remplaçant par une pièce de son camp, si celle-ci est placée dans un ensemble immédiatement proche. La pièce prise est exclue du jeu.

CAS DE NULLITÉ.

Comme dans tous jeux de logique, le combat peut ne pas avoir une issue décisive. Ex. : Un joueur n'ayant plus aucune possibilité d'action efficace.

Une telle situation serait révélatrice d'une stratégie et d'une tactique manquant d'élaboration.

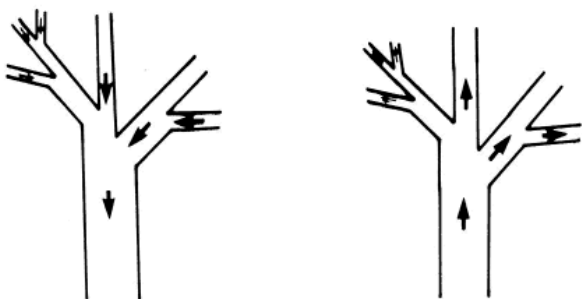
Dans ce cas la partie est nulle.

RÉFLEXIONS SUR LA THÉORIE

Dans les théories philosophiques classiques, la relation de cause à effet est linéairement déterminée. Une cause engendre des effets qui s'additionnent pour constituer une forme donnée du phénomène engendré.

Dans la Geltathtéorie ou théorie de la forme, une cause est liée dialectiquement à son effet : l'effet devient cause à son tour, et la cause devient effet. On peut donc considérer que l'effet devient cause potentielle et engendre une nouvelle structure impliquant, en interrelation, une infinité de nouvelles causes potentielles. En outre, chaque cause a des effets sur une infinité de plans. Dans les « Jeux de Form », cette multiplicité des effets est proportionnelle au nombre de pions et de cases. (comparer par exemple le SYNE-STRAT 7 et le SYNE-STRAT 19).

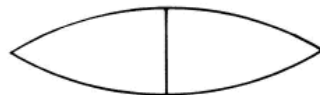
L'arbre est une excellente illustration de cette théorie. Ses ramifications se multiplient comme les effets d'une cause et inversement.



Les branches représentent le potentiel de causes possibles. Les intersections de ces branches (les nœuds) sont les positions définissant les relations cause-effet. Si on coupe une branche, les autres vont se développer différemment. De plus, un arbre possède un système souterrain (les racines), dialectiquement lié, pourrait-on dire, au système aérien (les branches) : le développement des racines conditionne celui des branches : inversement, la suppression d'une branche se répercute sur les racines.

La structure de cette succession dialectique peut-être représentée graphiquement par une géographie de réseaux : les trajectoires des pions ou piles de pions sur l'aire de jeu. Ces réseaux sont superposables et connectés. Dans les jeux classiques, ces réseaux existent également mais ils sont exclusifs, c'est-à-dire nommés une fois pour toutes, et conjoncturellement reliés mais ne se superposant pas et ne se connectant pas par simple mutation. La complexité est donc progressive, depuis la quasi-absence de possibles (l'ouverture au jeu d'échecs) jusqu'à l'équilibre des conjonctions et tendant en fin de jeu à redevenir limité, soit le graphique :

— structure initiale; — structure finale.

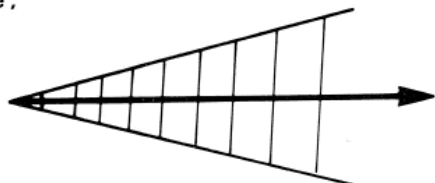


— équilibre des conjonctions ;

Si une cause a un nombre fini d'effets, si cette cause a elle-même une qualité exclusive et intrinsèquement définie, la forme engendrée est comprise dans le nombre de possibles engendrés et définis par cette cause. Tels sont les jeux dans lesquels sont définies préalablement les valeurs des causes.

La description de ce système peut être illustrée par le graphique du rapport des proportions.

— cause ;

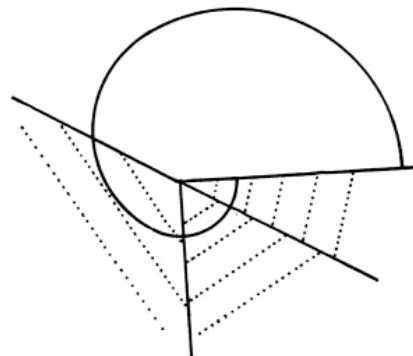


— résultante définie.

L'angle définit la valeur de la cause : à grand angle, grande valeur ; à petit angle, petite valeur. L'image suggérée est celle d'un coup de projecteur. Une cause conçue comme ayant des effets sur tous les plans, c'est l'éclairage total.

En surimpression, l'image de la spirale qui englobe tout l'espace remplace la ligne du schéma précédent.

Dans le premier cas, il y a une simple démultiplication, dans le second, une véritable mutation.



Dans la gelta-théorie, les propriétés d'un phénomène ne résultent pas de la simple addition des propriétés de ses éléments, mais de l'ensemble des relations entre ces éléments. Ainsi, un être ne se réduit pas à l'addition d'une pensée et d'un corps : ceux-ci sont liés de façon dialectique et multiple. D'où l'analyse psychosomatique de la maladie : une altération du corps et inversement.

Si une personne choisit de dynamiser sa vie, il lui faudra faire un second choix, c'est-à-dire augmenter son taux de rencontres, augmenter son taux d'action, si elle reste chez elle, en effet, le nombre d'effets probables sera proportionné.

Pour atteindre un but, il faut faire la synthèse de différents éléments. Pour faire une statue, il faut tenir compte du matériau, du volume, de la forme... Il faut choisir et utiliser les outils. Tous ces éléments sont liés entre eux et chaque coup de ciseau ou de burin s'inscrit dans une série qui donnera naissance à l'œuvre.

Chaque action entraîne un potentiel de risques, de même que le déplacement d'un pion sur l'ensemblier peut le rendre à la fois plus fort et plus vulnérable. C'est ce potentiel de risques qui est, chez l'homme, à l'origine de la propriété de conscience.

Toutes ces considérations ne doivent pas masquer la simplicité du jeu de SYNE-STRAT, qui est en réalité pour vous, le moyen d'expérimenter ces données théoriques.

Vous recréerez ainsi, par le jeu, les schémas qui induisent votre réalité et celle de vos contemporains.

D'autres jeux basés sur des ensembles et des systèmes dont vous avez fait connaissance vont paraître :

- Le STRAGONE (déjà paru)
- Le STRAGONE CIBLE; un jeu de déduction et d'analyse.
- Le STRAGONE SOLITAIRE; plusieurs règles sont mises à votre disposition.
- Le SYNE-STRAT 19.

et bien d'autres jeux dont nous vous informons et qui seront également compris dans la « Nouvelle Collection des Jeux de Form ».

**Collection des
JEUX DE FORM**

**POLYAJEU EDITION
6 rue de la Galissonnière
44 000 Nantes**