

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Trichess – Règle du jeu

Avant-propos

Le Trichess préserve l'esprit des Échecs et apporte deux évolutions (une évolution du matériel et une évolution de la règle) pour ouvrir le jeu à trois joueurs :

- Un plateau agrandi d'un nombre proportionnel de cases : 64 (soit $2 * 32$) + $32 = 96$ cases ; et un jeu supplémentaire de 16 pièces pour le troisième joueur.
- Une nouvelle règle fondatrice, la règle de non agression, et quelques règles annexes pour encadrer les développements logiques dans l'espace de jeu où trois joueurs s'affrontent.

La règle du Trichess

1. Les couleurs

Par convention, le blanc, le rouge et le noir sont les trois couleurs utilisées pour délimiter les territoires ($3 * 32$ cases) et différencier les pièces des joueurs.

2. Le positionnement

Sur le plateau, les Blancs ont à leur droite les Rouges et à leur gauche les Noirs. Le positionnement initial des pièces est celui des Échecs à une différence près : pour les trois couleurs, les rois sont placés sur la case noire, à la droite de leur dame, en position offensive, comme le sont les Blancs sur un échiquier de 64 cases.

3. Les déplacements

Les pièces obéissent aux principes de déplacement des Échecs et leurs trajectoires suivent les lignes courbes du plateau.

A noter : les pièces contournent l'obstacle central, à l'intersection des trois territoires (blanc, rouge et noir), mais ne peuvent le franchir.

4. Le déroulement

Les Blancs commencent, les Rouges suivent et les Noirs ferment le tour qui se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pris à rebours, le temps est suspendu durant une partie de Trichess.

5. La valeur de pièces

Au Trichess, les pièces ont la même valeur qu'aux Échecs :

Pion	1 point	(1 * 8 pions)	8 points
Fou	3 points	(3 * 2 fous)	6 points
Cavalier	3 points	(3 * 2 cavaliers)	6 points
Tour	5 points	(5 * 2 tours)	10 points
Dame	9 points	(9 * 1 dame)	9 points
Total			39 points

6. La règle de non agression

La règle de non agression intègre la notion de territorialité et la valeur des pièces : un joueur en infériorité numérique d'au moins 3 points par rapport à un autre joueur bénéficie d'une semi-immunité territoriale sur ses 32 cases, sauf si cet autre joueur le met en échec.

Exemple :

Les Blancs ont perdu 2 points, les Rouges 4 points et les Noirs 5 points. 3 points séparent les Blancs des Noirs. Les Noirs sont protégés par la règle de non agression vis-à-vis des Blancs. Les Blancs ne peuvent pas prendre de pièce noire sur le territoire noir, sauf si la prise permet aux pièces blanches de mettre le roi noir en échec.

7. La libération

La notion de libération remplace celle de promotion. Quand un pion atteint l'extrémité d'un territoire adverse, il n'est pas promu mais échangé contre une des pièces de sa couleur ayant déjà été prises (pion y compris), s'il y en a.

8. Le bouclier

En le contraignant à ne pas jouer un coup illégal, un joueur peut occasionnellement utiliser comme bouclier une pièce du joueur qui joue après lui pour se protéger d'un échec du joueur qui le précède.

Autrement dit,

- une pièce noire ne peut pas être déplacée si elle met les Rouges en position d'échec vis-à-vis des Blancs,
- une pièce rouge ne peut pas être déplacée si elle met les Blancs en position d'échec vis-à-vis des Noirs,
- une pièce blanche ne peut pas être déplacée si elle met les Noirs en position d'échec vis-à-vis des Rouges.

9. Le dénouement (fin de partie)

La partie prend fin en cas d'échec et mat, de pat, d'échec et pat ou d'échec et fat.

○ Echec et mat

Un joueur est échec et mat quand, à son tour de jouer, les pièces d'un des deux autres joueurs suffisent à elles seules à le mettre en échec et à lui interdire tout coup légal, sans parade possible.

Il y a double échec et mat quand les couleurs de deux joueurs, chacune indépendamment l'une de l'autre, mettent en échec le troisième joueur et lui interdisent tout coup légal, sans parade possible.

○ Pat

Un joueur est pat comme aux Échecs quand son roi n'est pas sous le coup d'un échec, mais qu'il ne peut jouer aucun coup légal.

○ Echec et pat

Un joueur est échec et pat quand, à son tour de jouer, les pièces associées des deux autres joueurs le mettent échecs et mat sans qu'aucune couleur adverse ne suffise à elle seule à réaliser le mat. On parle aussi d'échec et mat coalisé.

○ Echec et fat

Deux joueurs sont échec et fat quand le troisième joueur parvient à les mettre simultanément en échec.

10. Les résultats

Les joueurs de Trichess terminent la partie en tant que seigneur (3 points), chevalier (2 points), vassal (1 point) ou serf (0 point).

- En cas d'échec et mat, le joueur à l'origine du mat est seigneur, le joueur qui subit le mat est serf et le troisième joueur est vassal.
- En cas de double échec et mat, le joueur qui subit le mat est serf et les deux autres joueurs sont chevaliers.
- En cas de pat, les trois joueurs sont vassaux.
- En cas d'échec et pat, le joueur qui précède cet échec sans avoir pu l'empêcher est vassal, le joueur qui subit le pat et celui qui joue après lui sont chevaliers.
- En cas d'échec et fat, le joueur à l'origine du fat est seigneur et les deux autres joueurs sont serfs.