nestorgames

Epaminondas

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs de Robert Abbott

introduction

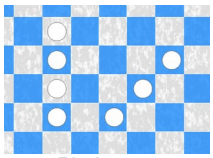
Ce jeu est intitulé Epaminondas d'après le général thébain qui a inventé la phalange, une formation qu'il a utilisée pour vaincre les Spartiates en 371 avant J.-C. Le terme « phalange » est utilisé dans le jeu pour décrire un certain arrangement de pièces qui peut se déplacer et capturer comme une seule unité. Le jeu a été inventé par Robert Abbott et publié en privé par lui-même en 1975.

matériel

Epaminondas se joue sur un plateau de 14 x 12 cases avec 56 pièces en deux couleurs[1].

phalanges

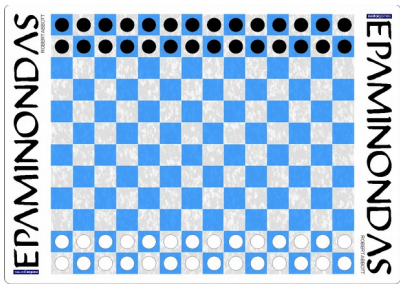
Une **phalange** est définie comme un groupe connecté de deux ou plusieurs pièces en ligne droite, soit orthogonalement ou en diagonale. Une pièce peut appartenir à plusieurs phalanges dans différentes directions. Il est logiquement cohérent (et probablement utile) de considérer une seule pièce comme une phalange d'une seule pièce.



Phalanges

règles du jeu

Disposez les pièces selon l'image suivante.



Un joueur joue blanc et l'autre joue noir. En commençant par les Blancs, les joueurs jouent chacun leur tour pendant la partie.

Déplacement

À chaque tour, un joueur doit soit déplacer une seule pièce d'une case dans n'importe quelle direction jusqu'à une case vide, soit déplacer une phalange. Il n'est pas permis de passer.

Quand une phalange se déplace, toutes les pièces de la phalange se déplacent d'un nombre égal de cases dans la même direction en ligne droite. La direction du déplacement doit être soit vers l'avant, soit vers l'arrière le long de la ligne d'orientation de la phalange. Le nombre de cases déplacées par chaque pièce doit être égal ou inférieur au nombre total de pièces dans la phalange.

Une phalange peut être divisée pour se déplacer. Dans ce cas, elle peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur au nombre total de pièces de la phalange *en mouvement*.

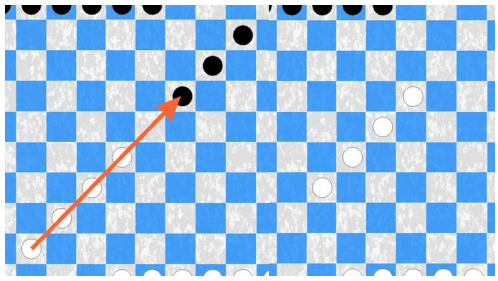
Une phalange ne peut pas quitter le plateau ou se placer ou passer sur ou au-dessus d'une case occupée par une pièce amie. Dans certaines conditions, lors de la capture, la pièce de tête d'une phalange en mouvement peut se déplacer sur une case occupée par une pièce ennemie. À aucun autre moment, une phalange ne peut se déplacer sur ou au-dessus d'une pièce adverse.

Capture

Dans certaines conditions, la pièce de tête d'une phalange en mouvement peut se déplacer sur une case occupée par une pièce ennemie. Le mouvement de la phalange doit alors s'arrêter.

Pour se déplacer sur cette case occupée par une pièce ennemie, le nombre de pièces de la phalange à laquelle appartient cette pièce ennemie, s'étendant dans la direction du mouvement de la phalange en mouvement, doit être strictement inférieur au nombre de pièces de la phalange en mouvement.

Dans ce cas, la pièce ennemie est capturée avec toutes les pièces de la phalange à laquelle elle appartient, s'étendant en arrière dans la direction du mouvement de la phalange en mouvement. Les pièces capturées sont retirées du plateau et ne reviendront pas en jeu.



La phalange blanche capture une phalange ennemie

but du jeu

L'objectif est de déplacer vos pièces à travers le plateau sur le dernier rang de votre adversaire, la rangée la plus proche de lui. Plus précisément, si au début de votre tour vous avez plus de pièces sur le dernier rang de votre adversaire que votre adversaire en a sur votre dernier rang, alors vous avez gagné.

Par exemple, considérez la situation où aucun des deux joueurs n'a de pièces sur le dernier rang de son adversaire. Dès que vous déplacez une pièce sur le dernier rang de votre adversaire, il doit immédiatement soit (a) capturer cette pièce, soit (b) placer une de ses pièces sur votre dernier rang, sinon il perd.

Comme autre exemple, considérez la situation où les deux joueurs ont un nombre égal de pièces sur le dernier rang de leur adversaire. Si vous capturez l'une des pièces adverses sur votre dernier rang, votre adversaire doit immédiatement soit (a) capturer l'une de vos pièces sur son dernier rang, soit (b) déplacer une autre de ses pièces sur votre dernier rang.

Il y a une dernière complication : le noir pourrait maintenir une position de symétrie parfaite et ainsi forcer un match nul. Pour surmonter ce problème, une règle supplémentaire est nécessaire : un joueur ne peut pas déplacer une pièce sur la ligne la plus éloignée de lui si ce mouvement crée un motif de symétrie de gauche à droite.

VARIANTE (de Néstor Romeral Andrés)

Avant le début de la partie, placez 3 pierres de la 3e couleur (seulement dans la Mini Édition) dans les 3 cases des 6 rangées du milieu du plateau. Les Noirs en placent une, puis les Blancs, puis les Noirs. Les pierres sont des objets infranchissables qui bloquent le mouvement des phalanges.

1 L'édition Mini comprend 3 couleurs pour que vous puissiez choisir celles qui vous plaisent le plus.

Livret de règles (c) 2010 Néstor Romeral Andrés. Règles (c) 1975 Robert Abbott. Traduction française : Stéphane Athimon