

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



TESSERACT

REGLES DU JEU

Nous vivons dans un monde à trois dimensions. Depuis fort longtemps des mathématiciens et des physiciens travaillent en utilisant deux, trois, quatre, cinq ou plus de dimensions.

Dans notre monde, nous connaissons des volumes (cubes, sphères, pyramides, etc.). Les mondes des mathématiciens connaissent aussi des volumes, et le Tesseract n'est en fait que le nom donné à la représentation d'un cube dans un univers à quatre dimensions.

1. LE MATÉRIEL

- Là partie se joue à deux sur un «terrain» carré, constitué de 15 rainures sur 15, soit 225 intersections ou «positions».
 - Le terrain comprend deux camps. Chaque camp est délimité par deux bandes de couleur et contient 30 intersections. Le reste du terrain est défini comme «zone neutre».
 - Chaque joueur dispose de pions, de glissières et de croix :
- a) les pions sont au nombre de 6 par joueur, soit :
- un Tesseract, la pièce maîtresse du jeu
 - deux étoiles
 - une pyramide
 - un parallélépipède rectangle (ci-après désigné par rectangle)
 - un cylindre.
- b) Les glissières sont au nombre de 7 par joueur, soit:
- deux grandes
 - cinq petites.
- c) Les croix sont au nombre de 2 par joueur.

2. DÉPLACEMENT DES PIÈCES

A) LES PIONS

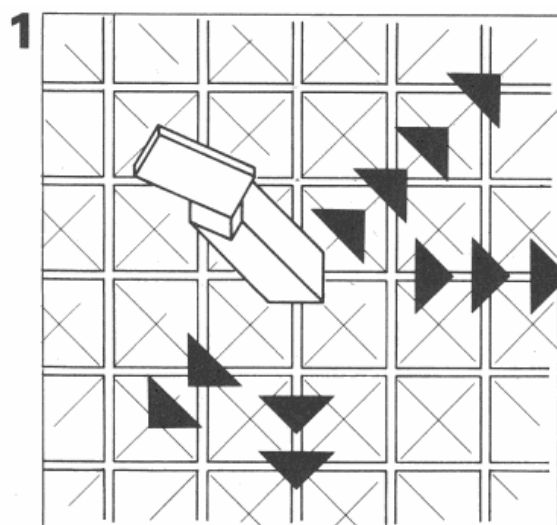
Les pions se jouent sur les intersections des rainures et peuvent être déplacés, en suivant celles-ci ou selon les diagonales. Chaque pion peut avancer ou reculer, au choix du joueur. Il est interdit de changer le sens de déplacement au

cours du même coup. Tout déplacement est interrompu par la présence d'une croix, d'une glissière ou d'un autre pion de la même couleur sur une des intersections du parcours. La position d'arrivée d'un pion doit être libre de toute pièce. Un pion est fait prisonnier si un pion ou une glissière adverse lui saute par dessus et s'arrête sur l'intersection contiguë dans le sens du déplacement. Dans ce cas, le déplacement de la pièce qui a procédé à la capture est interrompu.

Dans ce qui suit, les déplacements sont toujours calculés position de départ non comprise. Si rien n'est précisé, le déplacement d'une pièce n'est limité que par la présence d'un obstacle sur la trajectoire, ou la capture d'un pion adverse.

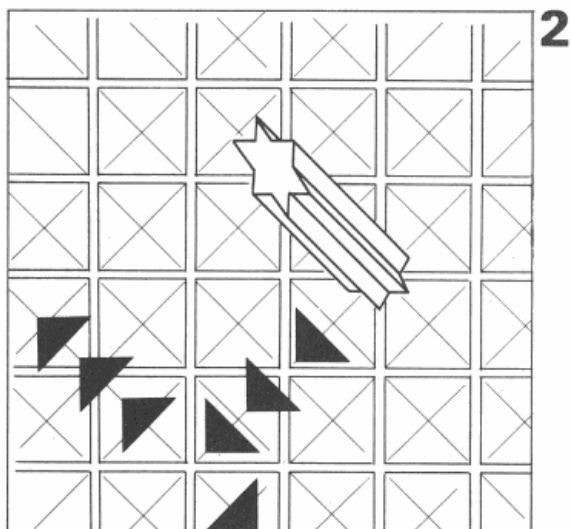
Examinons maintenant les propriétés spécifiques à chaque pion :

- **LE TESSERACT** se déplace dans n'importe quelle direction. Le déplacement n'est limité que par la présence d'un obstacle sur le trajet choisi ou la prise d'un pion adverse, sauf en FIN DE PARTIE, s'il ne reste plus, au plus, que le cylindre et le Tesseract de la même couleur. En ce cas, les déplacements du Tesseract sont limités à 4 intersections au maximum.

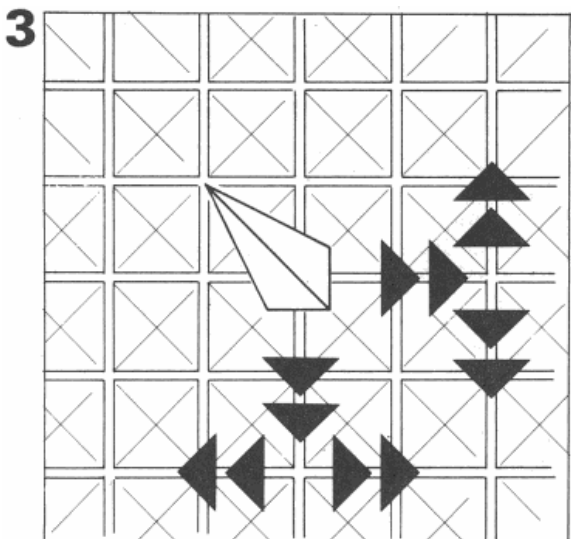


- **LES ÉTOILES** se déplacent comme suit sur les diagonales :

2 intersections en diagonale à partir de la position de départ et au minimum une intersection sur la diagonale perpendiculaire.

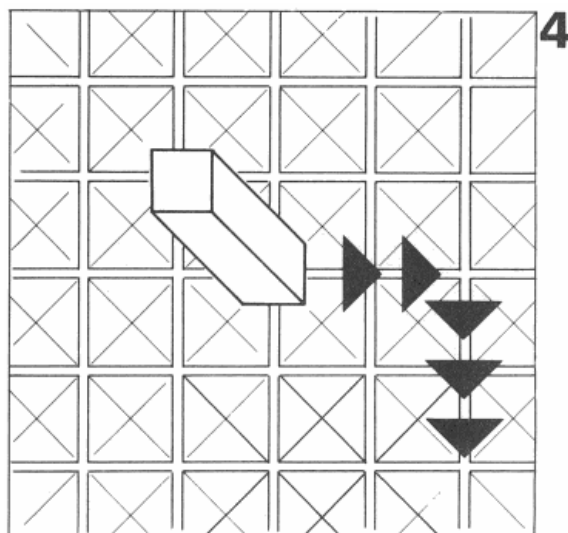


- **LA PYRAMIDE** procède du même principe de déplacement que les étoiles, mais en suivant les rainures verticales et horizontales.



- **LE RECTANGLE** : seul le rectangle peut SAUTER par dessus toutes les pièces, en effectuant un trajet basé sur les rainures comme suit :

deux intersections à partir de la position de départ et deux intersections à angle droit. Tout pion de l'adversaire se trouvant sur le trajet est capturé au cours d'un saut.



- **LE CYLINDRE** se déplace de manière identique au Tesseract, mais sur deux intersections au maximum.

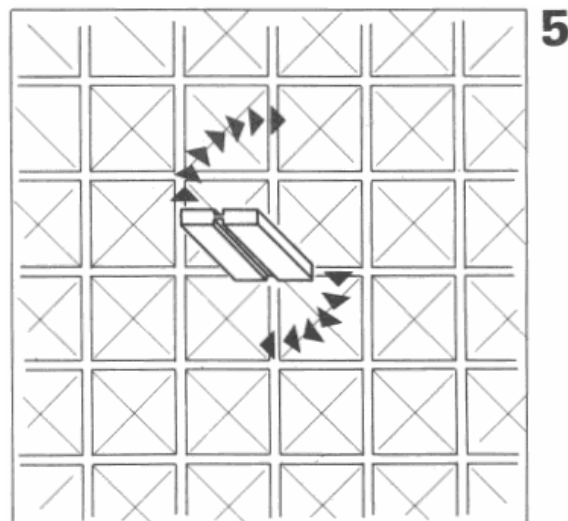
B) LES GLISSIÈRES

Les glissières comportent une ou deux lignes verticales. Elles coulissent dans les rainures du terrain et doivent s'arrêter avec leur(s) ligne(s) verticale(s) positionnée(s) sur une intersection.

Les glissières peuvent capturer n'importe quel pion adverse, sauf le Tesseract, si le Joueur a la possibilité de positionner une ligne verticale sur l'intersection qui suit immédiatement le pion capturé.

Les glissières ne peuvent pas se capturer entre elles et ne peuvent pas être capturées par les pions. Seul le rectangle peut passer par dessus une intersection occupée par une glissière.

Les joueurs ont la possibilité, au lieu de faire coulisser une glissière de changer son sens de déplacement en la faisant pivoter à angle droit sur son intersection (ou sur une des deux intersections). Le pivotement compte comme un coup et la glissière ne pourra être mise en mouvement qu'au coup suivant.



C) LES CROIX

Les croix sont posées dans la zone neutre en début de partie et ne peuvent plus être déplacées par la suite. Une CROIX interdit le passage des glissières et des pions, quelle que soit leur couleur. Aucun pion ne peut être posé ou passer sur les intersections situées à l'extrémité des branches d'une croix. En revanche, les glissières peuvent y coulisser, mais il est interdit d'y procéder à un pivotement.

3. BUT ET CARACTÉRISTIQUES DU JEU

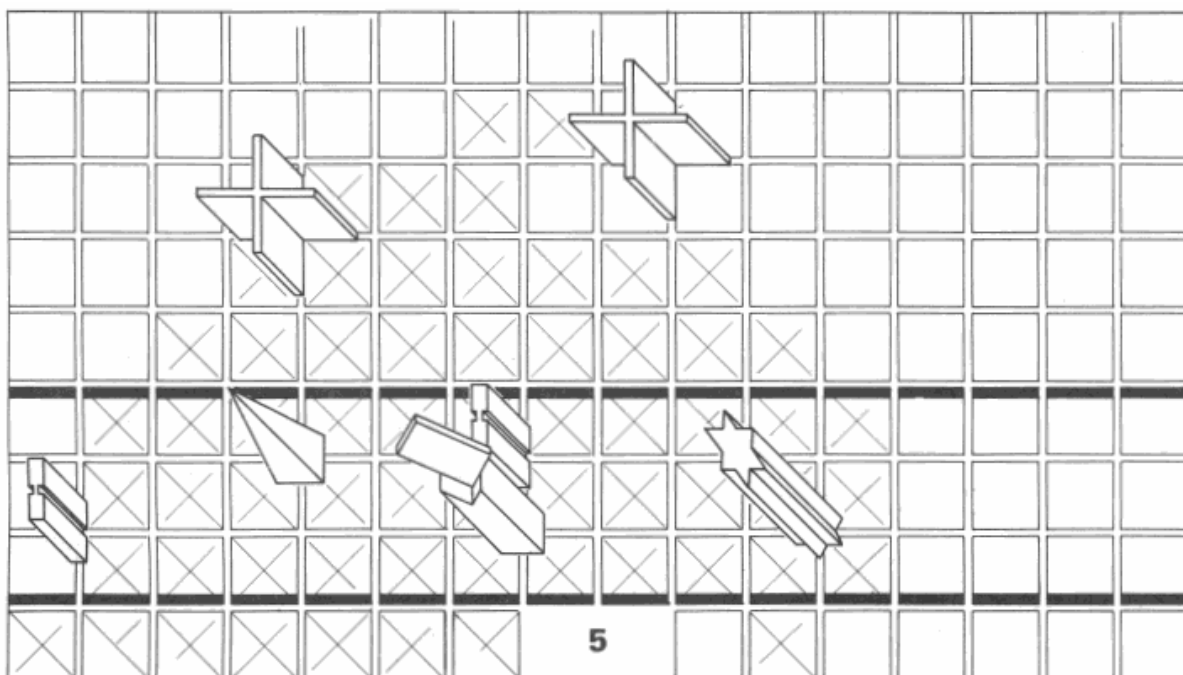
Chaque joueur doit tenter de capturer le Tesseract de l'adversaire ou de lui ôter toute possibilité de mouvement en fin de partie. Le jeu se caractérise par le fait que seul un petit nombre de pièces intervient en début de partie, chaque joueur disposant de réserves qu'il utilisera au fur et à mesure des développements de la partie, à son gré et n'importe où sur le terrain. Il s'agit d'un jeu de réflexion et de stratégie où LE FACTEUR CHANCE N'INTERVIENT PAS, chaque joueur devant occuper et contrôler au mieux un terrain offrant de nombreuses possibilités de mouvements. Aucune position n'est définitivement acquise, les pièces de réserve permettant des interventions surprises dont le dynamisme peut conduire à renversement de situation avec une rapidité déconcertante.

De plus, le déplacement «**décroché**» des étoiles et de la pyramide impose une vision spatiale des coups, susceptible de causer de nombreuses surprises en cours de partie, principalement au niveau des débutants.

4. RÈGLE DU JEU

4.1 DÉBUT DE PARTIE

- Chaque joueur choisit une couleur, puis on tire au sort celui qui commence.
- Chaque joueur, alternativement, garnit son camp avec les pièces suivantes:
 - en premier lieu, on dispose sur une intersection quelconque de son camp et dans n'importe quel ordre, le Tesseract, une étoile et la pyramide.
 - Ensuite on y place deux petites glissières.
- Avant de commencer la partie proprement dite, chaque joueur dispose encore alternativement ses deux croix, à son gré, sur la zone neutre. Une variante de ces règles permet de disposer les croix dans la zone neutre avant de poser les autres pièces. Dans ce cas, le terrain étant connu, la pose des pièces et le début de la partie sont plus faciles. Nous conseillons donc cette variante aux débutants. Dans l'autre cas, la pose des croix après celle des autres pièces permet de désorganiser la tactique initiale élaborée par l'adversaire.
- Dès cet instant, la partie proprement dite est engagée. la notion de camp disparaît, tous les pions pouvant être déplacés et capturés sur l'ensemble du terrain, sans aucune restriction.
(voir schéma 6)



4.2 EN COURS DE PARTIE

- Chaque joueur est libre de déplacer ses pièces à son gré, en tenant compte des règles de déplacement et de capture. Chaque joueur joue alternativement. La capture des pièces n'est pas obligatoire.
- Ainsi que nous l'avons vu, les joueurs disposent de réserves de pièces en début de partie. On peut faire intervenir ces dernières n'importe quand, et n'importe où sur le terrain, selon ses besoins, par exemple pour protéger un pion menacé de capture. La pose d'une des pièces de réserve compte comme un coup, et celle-ci ne pourra être déplacée qu'au coup suivant.
- Si un joueur a vu tous ses pions capturés, sauf le Tesseract, et qu'il lui reste des pions en réserve, **IL EST TENU D'EN POSER UN SUR LE TERRAIN, OÙ IL DÉSIRE, AU COUP QUI SUIT IMMÉDIATEMENT LA PERTE DE SON DERNIER PION ENGAGÉ.**

4.3 FIN DE PARTIE

- La partie est gagnée si le Tesseract est capturé ou s'il ne peut plus se déplacer et qu'il ne reste plus d'autre pion de même couleur en jeu.

Au cas où tous les autres pions ont été capturés, sauf au plus le CYLINDRE, **le Tesseract voit ses possibilités de déplacement limitées à 4 intersections au maximum.**

IL N'Y A PAS DE PARTIE NULLE. En effet, si seuls les deux Tesseract restent en jeu, chaque joueur doit s'efforcer d'immobiliser le Tesseract adverse au moyen de ses glissières et de son propre Tesseract.

