

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).

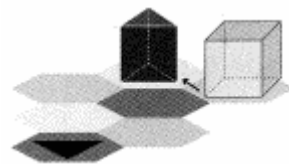
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

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

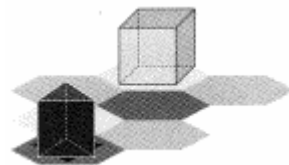
**ESCALE À JEUX**



Neutralisation : la pièce qui attaque est de même force que la pièce adverse ; les deux pièces sont alors immédiatement renvoyées à leur case de départ respective.



avant l'attaque

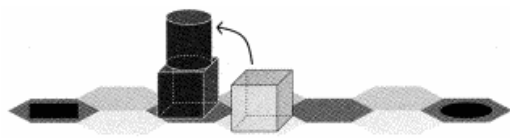


après l'attaque

Kamikaze : la pièce qui attaque est de moindre force ; c'est elle qui est immédiatement renvoyée à sa case de départ. Ce coup paradoxal peut être un moyen subtil de se diriger vers les autres pièces de son camp.

Nota : la pièce gagnante reste toujours sur la case du combat.

LE CAS DES COMBINAISONS



avant l'attaque



après l'attaque

Lorsque les attaques concernent des DUOS ou des TRIOS, seule la force de la pièce du sommet compte. Les autres pièces sont totalement passives. En cas de défaite ou de neutralisation, toutes les pièces retournent à leur case de départ.

Exemple : □ attaque ▲, c'est une neutralisation. Les quatre pièces retournent à leur case de départ respective.

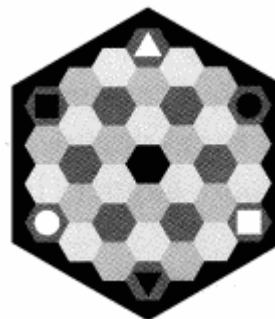
CAS SPÉCIAL

Que se passe-t-il pour une pièce vaincue si sa case de départ est occupée ?

- Si c'est par une pièce de son camp, elle se place dessus et il y a formation d'un DUO.
- Si c'est par une pièce adverse, elle sera placée par l'adversaire sur une case vide de son choix, à l'exception bien sûr de la case TRIPLEX.

Règle du *TRIPLEX*

GÉNÉRALITÉS

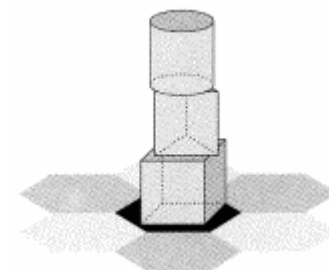


Le TRIPLEX se joue à deux, sur un plateau de 37 cases hexagonales. Chaque joueur dispose de trois pièces de même couleur le carré (□ ou ■), le triangle (△ ou ▲), le cercle (○ ou ●). Au début de la partie, les six pièces sont placées sur les cases à leur effigie, c'est-à-dire leur case de départ. La case centrale s'appelle la case **TRIPLEX**. Les «Blancs» commencent.

Chaque joueur déplace une seule pièce ou, comme nous le verrons, un seul DUO ou un seul TRIO par coup. Il est interdit de passer son tour.

BUT

Le but du jeu est, pour chaque joueur, de rassembler ses trois pièces dispersées en les empilant sur une même case (voir DUO et TRIO), de placer le cercle au sommet et d'atteindre, ainsi constitué, la case **TRIPLEX**. Le premier joueur à y parvenir fait **TRIPLEX** et gagne la partie.



LES DEUX CARACTÉRISTIQUES DES PIÈCES

Les pièces se déplacent et combattent selon les valeurs inscrites dans le tableau ci-dessous.

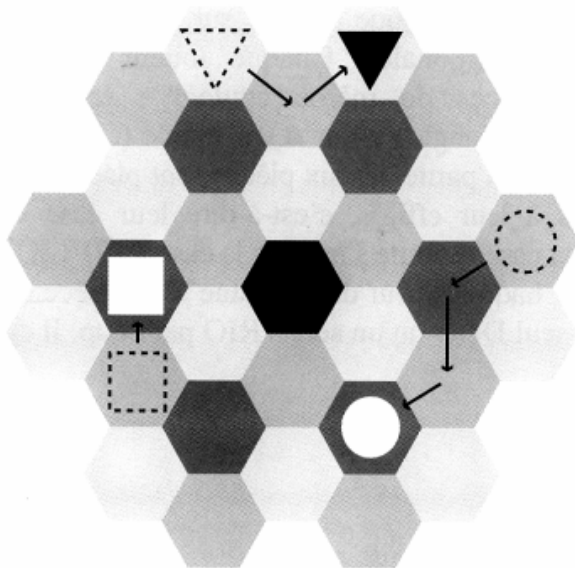
	■	▲	●
Mouvement	1	2	3
Force	3	2	1

indique le nombre exact de cases de déplacement

indique la force respective des pièces lors des combats

DÉPLACEMENT

Les pièces ont le droit de jouer dans toutes les directions. Le joueur déplacera sa pièce du nombre exact de cases indiqué par le tableau.



Attention ! La case **TRIPLEX** ne peut jamais être traversée et ne sera occupée que pour gagner la partie.

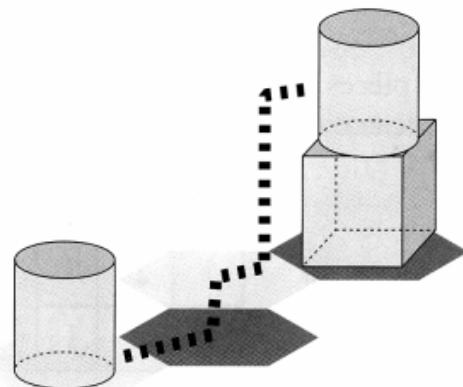
Une case déjà occupée ne peut pas être traversée.

Nota : les cases de départ, c'est-à-dire portant les six effigies des pièces, peuvent être traversées ou occupées.

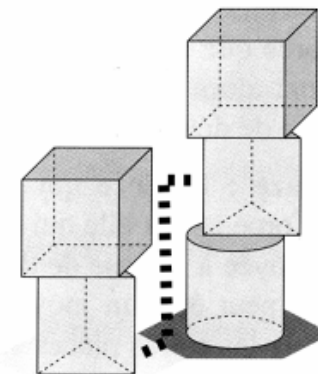
DUOS et TRIOS

I- FORMATION

Lorsqu'une pièce termine son mouvement sur une case occupée par une pièce de même couleur, elle se place automatiquement dessus : c'est un DUO. Le DUO a toujours les deux caractéristiques de la pièce située au sommet.

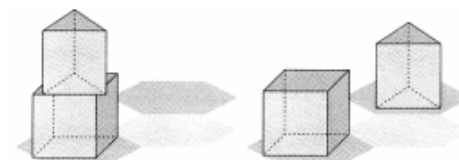


Lorsqu'une pièce (ou un DUO) termine son mouvement sur un DUO de même couleur (ou une pièce de même couleur), elle (ou il) se place automatiquement dessus : c'est un TRIO. Le TRIO a toujours les deux caractéristiques de la pièce située au sommet.



II- MUTATION

Un joueur peut changer à son gré l'ordre des pièces d'un DUO ou d'un TRIO mais seulement avant de le déplacer.

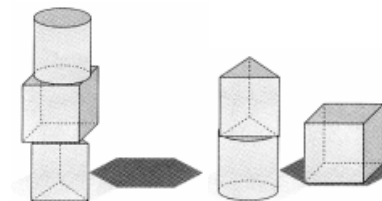


Avant de jouer

après avoir joué

- Un joueur est libre d'extraire et de jouer une seule pièce d'un DUO ou d'un TRIO. De même, un joueur est libre de jouer un DUO extrait d'un TRIO.

- Un joueur a le libre choix de la pièce ou du DUO qu'il extrait et le droit de modifier l'ordre des pièces restantes.



Avant de jouer

après avoir joué

Nota : les mutations des DUOS et des TRIOS ont toujours lieu avant de jouer et jamais en cours de déplacement.

LES ATTAQUES

Pour attaquer une pièce adverse, il faut terminer son mouvement sur la case qu'elle occupe. Trois cas sont possibles.

Gain : la pièce qui attaque est la plus forte (voir tableau) ; la pièce adverse est alors immédiatement renvoyée à sa case de départ.