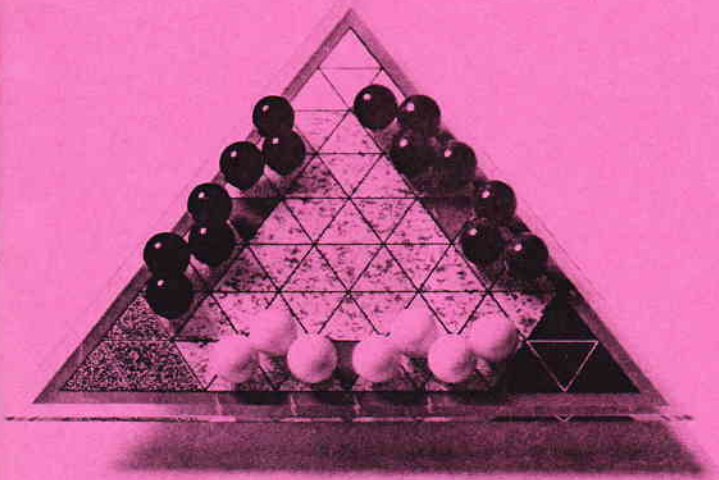
124

TRAMA



FRANCAIS

TRAMA : le jeu qui allie stratégie et intuition.

TRAMA se joue à deux ou trois joueurs. Il se compose d'un damier triangulaire et de trois séries de sept "tores*" blancs, noirs et gris.

PREPARATION DU JEU (identique pour 2 ou 3 joueurs)

Les tores sont disposés sur les **cases de départ***, en face de l'angle (**camp***) correspondant à leur couleur (p. ex. : les tores blancs en face du camp blanc, etc.) **(fig. 1)** ▲. Les tores peuvent se déplacer sur **toute** la surface du jeu (cases de départ inclues), excepté sur les camps ne correspondant pas à leur couleur.

CARACTERISTIQUES ET BUTS DU JEU

A 2 joueurs :
Le jeu innove dans le sens que chaque joueur peut, à tour de rôle, soit déplacer ses propres tores, dont la couleur (blanche ou noire) lui a été attribuée en début de partie, soit déplacer les tores neutres (gris). Les tores neutres sont donc utilisables par les 2 joueurs et peuvent être des pièces **"amies"** ou **"ennemies"**.

Le but du jeu est de parvenir à placer un tore blanc dans le camp blanc ou un tore noir dans le camp noir, selon la couleur qui vous a été attribuée (fig. 2), ceci avant votre adversaire.

A 3 joueurs :
Les joueurs s'attribuent chacun une couleur. **Dans ce cas, il n'y a plus de concept de neutralité,** mais les circonstances du jeu feront que des alliances momentanées auront forcément lieu pour empêcher l'un ou l'autre des joueurs de gagner.

Le but du jeu est de parvenir à placer un de vos tores dans votre camp (p. ex. : un tore blanc dans le camp blanc, un tore noir dans le camp noir, un tore gris dans le camp gris), ceci avant vos 2 adversaires.

▲ *Nota : Dès la fig. 2, nous avons choisi les tores noirs pour illustrer les coups, pour des raisons pratiques.*
* *voir glossaire*

REGLES POUR 2 JOUEURS

1. L'ouverture :

Une couleur est attribuée à chaque joueur, par tirage au sort. Celui qui a les tores blancs commence.

2. Le déplacement :

Chaque joueur, à tour de rôle, déplace d'une case un de ses propres tores **ou un tore neutre**▲. Le déplacement d'un tore s'effectue d'une case triangulaire à une autre, soit par les **sommets (fig. 3)**, dit avance rapide*, soit par les **côtés (fig. 4)**, dit avance lente*. Les tores peuvent avancer ou reculer, cependant un tore déplacé d'une case à une autre ne peut pas revenir sur sa case précédente, **directement à son coup suivant**. On ne peut aligner plus de **quatre tores** de couleur identique côte-à-côte **(fig. 5)**.

3. La prise :

Vous pouvez éliminer* un tore adverse en l'**interceptant**, c'est-à-dire en l'enfermant entre : *A)* deux de vos propres tores, *B)* deux tores neutres ou *C)* un de vos propres tores et un tore neutre **(fig. 6)**. Il est possible ainsi de réaliser des prises doubles **(fig. 7)**, voire des prises triples **(fig. 8a)**, d'un seul coup. **Les tores interceptés sont retirés du jeu.** Cependant, un joueur peut délibérément placer un de ses tores entre deux ou trois tores adverses sans être pris **(fig. 9a)**, en étant attentif à ne pas se le faire intercepter au coup suivant **(fig. 9b)**. Cas spécial : Si vous interceptez un tore neutre (avec un de vos tores) ou un de vos propres tores (avec un tore neutre), ces coups sont permis mais ils ne sont pas considérés comme des prises. **Vous ne pouvez éliminer un tore neutre ou un de vos propres tores.**

4. Le vainqueur :

Gagne celui qui parvient à placer en premier un de ses propres tores dans son camp (p. ex. : un tore blanc dans le camp blanc, un tore noir dans le camp noir). Celui qui n'a plus de tores en jeu peut continuer la partie avec les tores neutres (en respectant les points 2 et 3 des règles), dans le but de réaliser une partie nulle, en empêchant l'adversaire de gagner. Vous ne pouvez en aucun cas placer un tore neutre (gris) dans le camp gris.

▲ *N'importe quel tore neutre peut être déplacé à tout moment durant la partie. Les tores neutres n'appartiennent à aucun des deux joueurs.*

LES TORES NEUTRES (gris)

Le concept des tores neutres s'acquière facilement pour un débutant de TRAMA. Pour les personnes qui ont des difficultés à se séparer des concepts manichéens : noir-blanc, bon-méchant, etc..., la partie risque de devenir au bout d'un moment peu fluide, mais c'est normal car il faut un temps d'adaptation. Pour jouer à TRAMA , il est nécessaire de faire abstraction du concept de dualité et du raisonnement *pur et dur*, laissez-vous emporter par le feeling, tout au moins en début de partie. Le but du jeu n'est pas seulement de gagner, mais aussi de le rendre intéressant, une position trop défensive ou réfléchie entraînera forcément une position défensive chez votre adversaire et le jeu en pâtira.

Le but n'est pas de posséder plus de pièces que votre adversaire ou d'éliminer le plus de pièces ennemies. **Sachez que vous pouvez gagner même lorsqu'il ne vous reste plus qu'une pièce en jeu.** En effet, les tores neutres remplacent vos pièces manquantes, si vous les utilisez à bon escient.

Les tores neutres ont un avantage sur vos propres tores, ils ne peuvent être éliminés par votre adversaire. Pour cette raison, utilisés au bon moment, les tores neutres sont d'excellents éléments offensifs ou perturbateurs. Ainsi, si vous cherchez à destabiliser votre adversaire ou à gagner du temps, ce seront ces pièces que vous utiliserez, de préférence à vos propres tores. Mais attention, ce sont des armes à double tranchant.

Voir page 4 : Quelques conseils pour 2 joueurs.

QUELQUES CONSEILS POUR 2 JOUEURS

Si vous avez les tores blancs :

- gardez vos tores blancs et/ou les tores neutres dans la zone proche du camp noir le plus longtemps possible dans cette zone
- essayez de chasser les tores noirs et les tores neutres de la zone proche du camp blanc le plus rapidement possible

Si vous avez les tores noirs :

- gardez vos tores noirs et/ou les tores neutres dans la zone proche du camp blanc le plus longtemps possible dans cette zone
- essayez de chasser les tores blancs et les tores neutres de la zone proche du camp noir le plus rapidement possible

Pour aider les débutants à utiliser les tores neutres, nous leur conseillons, avant d'effectuer un déplacement, de lancer un dé. Si un chiffre pair apparaît, le joueur bougera un de ses propres tores, si c'est un chiffre impair, un tore neutre.

PRINCIPE
FONDAMENTAL
Les tores neutres sont nécessaires
pour une bonne stratégie

REGLES POUR 3 JOUEURS

1. L'ouverture :

Une couleur est attribuée à chaque joueur, par tirage au sort. Celui qui a les tores blancs commence, suivi de celui qui a les tores noirs.

2. Le déplacement :

Chaque joueur, à tour de rôle, déplace un de ses propres tores d'une case. Le déplacement d'un tore s'effectue d'une case triangulaire à une autre, soit par les **sommets (fig. 3)**, dit avance rapide*, soit par les **côtés (fig. 4)**, dit avance lente*. Les tores peuvent avancer ou reculer, cependant un tore déplacé d'une case à une autre ne peut pas revenir sur sa case précédente, **directement à son coup suivant.** On ne peut aligner plus de **quatre tores** de couleur identique côte-à-côte **(fig. 5)**.

3. La prise :

Vous pouvez éliminer* un tore adverse en l'**interceptant**, c'est-à-dire en l'enfermant entre deux de vos propres tores **(fig. 6,A)**. Il est possible ainsi de réaliser des prises doubles **(fig. 7)**, voire des prises triples **(fig. 8a & b)** et de prendre simultanément un ou plusieurs tores de vos deux adversaires. **Les tores interceptés sont retirés du jeu.** Cependant, un joueur peut délibérément placer un de ses tores entre deux ou trois tores adverses sans être pris **(fig. 9a)**, en étant attentif à ne pas se le faire intercepter au coup suivant **(fig. 9b)**.

4. Le vainqueur :

Gagne celui qui parvient à placer en premier <u>un</u> de ses propres tores dans son camp (p. ex. : un tore blanc dans le camp blanc, un tore noir dans le camp noir, un tore gris dans le camp gris). Celui qui n'a plus de tores en jeu a perdu la partie.

QUELQUES CONSEILS

- visualisez bien les cases triangulaires du damier
- ne jouez pas trop défensivement
- occupez assez vite le centre du damier
- n'hésitez pas à sacrifier un de vos propres tores si cela s'avère nécessaire
- profitez au maximum des fautes de votre adversaire
- Soyez sportif ! Si un de vos 2 adversaires, pour empêcher l'autre de gagner, met un de ses tores dans une position vulnérable, ne profitez pas de cette situation en lui éliminant ce tore, au coup suivant.

GLOSSAIRE "TRAMA"

Tore : Un tore est une pièce du jeu composée d'une bille sur un support.

Cases : De par la forme du jeu, les cases sont triangulaires.

Camp : Un camp est l'un des triangles blanc, noir ou gris situés aux angles du damier.

Cases de départ : Les cases de départ sont les cases saumon clair situées sur les côtés du damier.

Case d'origine : Une case d'origine est la case où se trouve un tore avant d'être déplacé.

Case de destination : Une case de destination est la case sur laquelle un tore peut être déplacé.

Avance rapide : déplacement qui s'effectue d'une case triangulaire à une autre par les sommets. Ce déplacement est fort utile pour mettre en jeu vos tores ou pour créer un effet de surprise.

Avance lente : déplacement qui s'effectue d'une case triangulaire à une autre par les côtés.

Eliminer : Eliminer signifie retirer du jeu un tore adverse **selon la règle N° 3.**

Ce jeu a été inventé en 1987 par M. Gianni Sarcone de l'agence Archimedia Création.

Pour clore...

Ce jeu a été entièrement réalisé par notre atelier.

Nous avons créé TRAMA pour le plaisir des amateurs de jeux et de beaux objets (et le nôtre). Nous avons comme but de promouvoir des jeux originaux qui réunissent ces trois critères :

- Qualité
- Convivialité
- Créativité.

Nous espérons avoir réalisé ce but, grâce à TRAMA, et souhaitons que ce jeu vous plaise. Si vous désirez nous faire part de vos réflexions ou commentaires, quels qu'ils soient, si une démonstration vous intéresse ou si vous avez besoin de pièces de rechange (tores, sac en tissu, livret des règles), nous attendons votre correspondance adressée à :

Archimedia Création
G. Sarcone
CP 2148
CH - 1002 Lausanne

Fax (021) 312.52.52

AMUSEZ-VOUS BIEN !

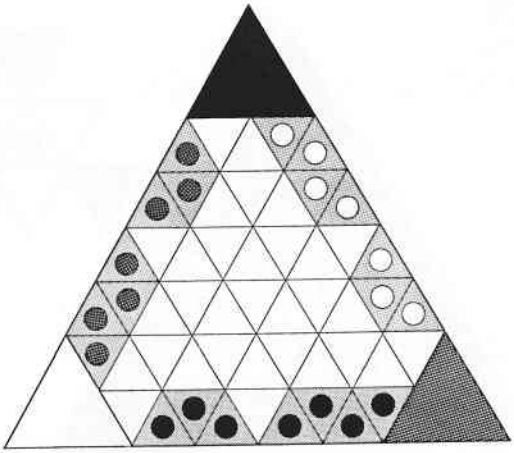


Fig. 1

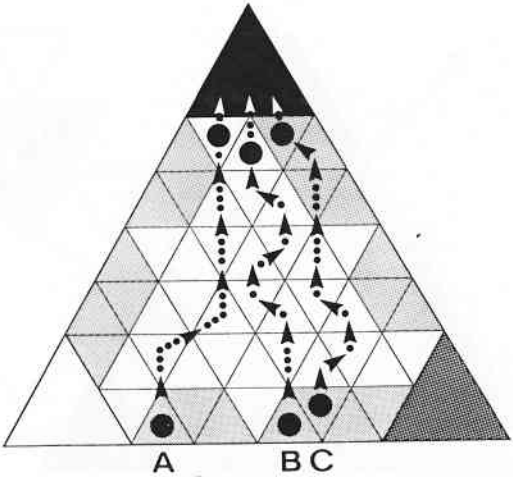


Fig. 2

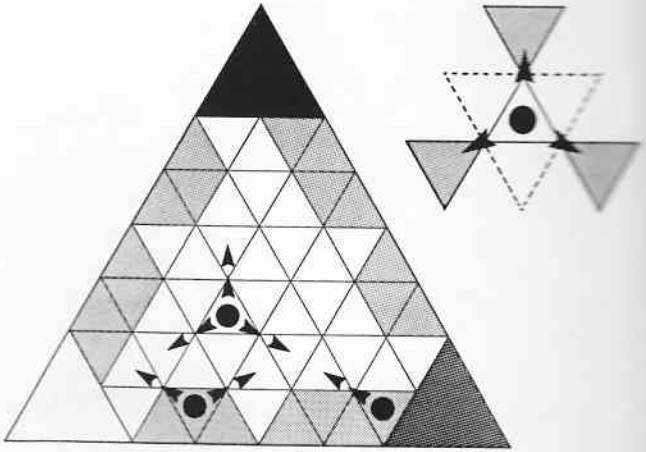


Fig. 3

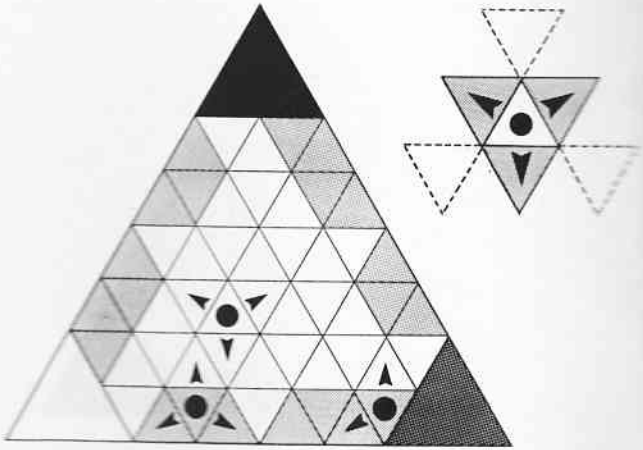


Fig. 4

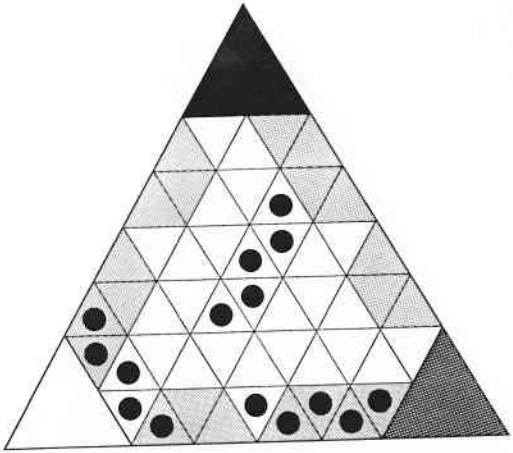


Fig. 5

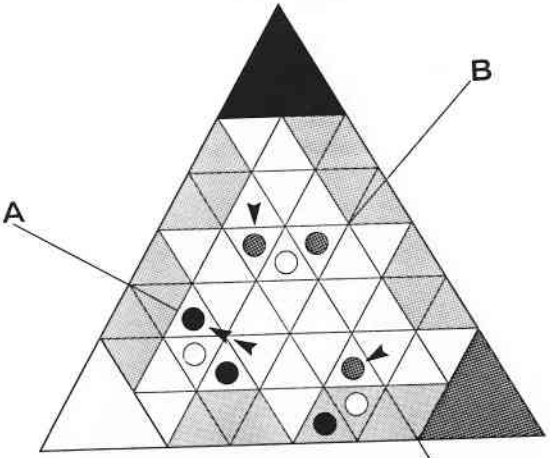


Fig. 6

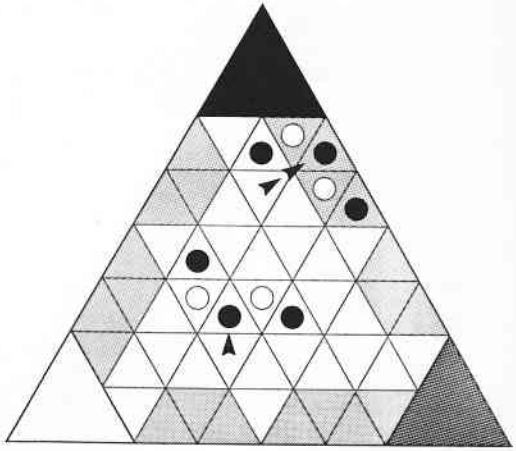


Fig. 7

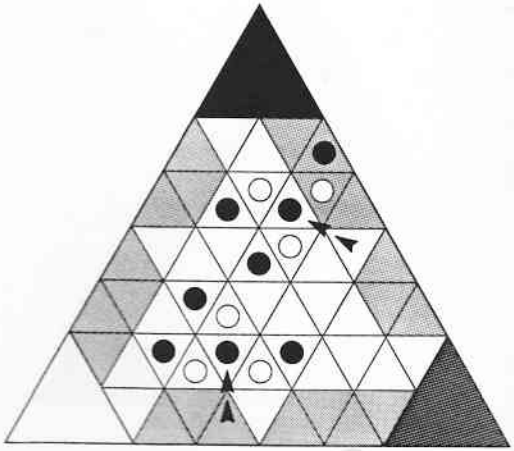


Fig. 8a

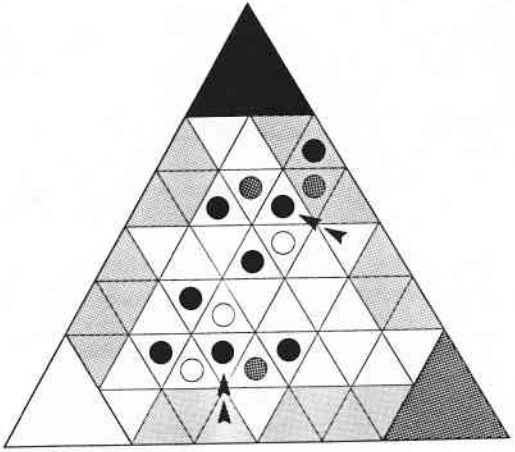


Fig. 8b

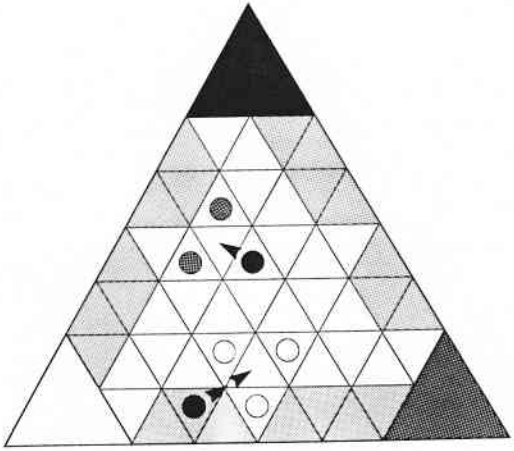


Fig. 9a