

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

— La 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.

(voir schéma 1, page 4).

— **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.

(voir schéma 2, page 4).

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

(voir schéma 3, page 4).

— **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.

(voir schéma 4, page 4).

— **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.

(voir schéma 5, page 5).

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, page 5).

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

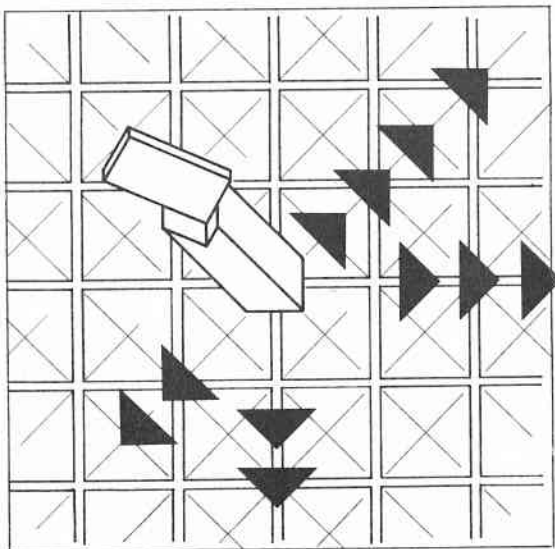
— La partie est gagnée si le Tesseract est capturé ou s'il ne peut plus se déplacer et qu'il ne reste plus d'autre pion de même couleur en jeu.

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.**

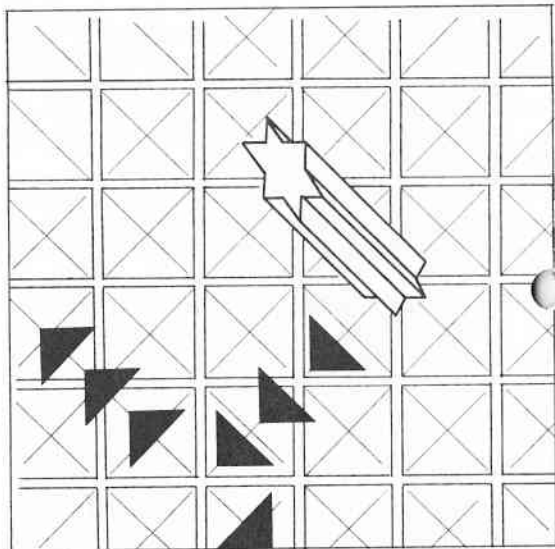
IL N'Y A PAS DE PARTIE NULLE. En effet, si seuls les deux Tesseract restent en jeu, chaque joueur doit s'efforcer d'immobiliser le Tesseract adverse au moyen de ses glissières et de son propre Tesseract.



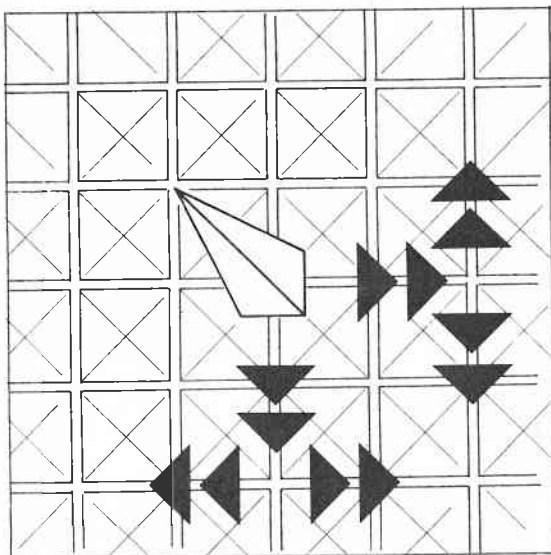
1



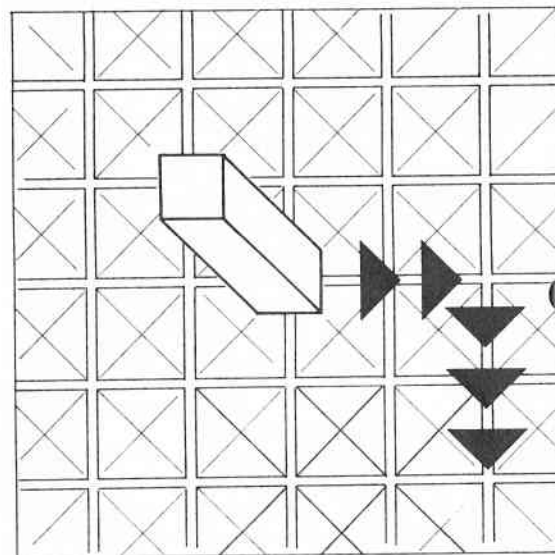
2



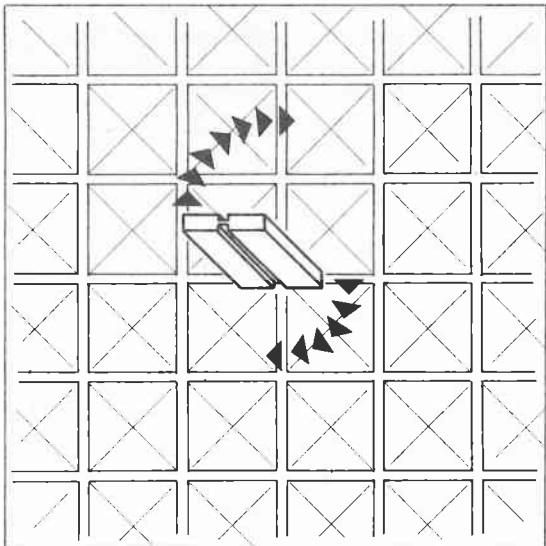
3



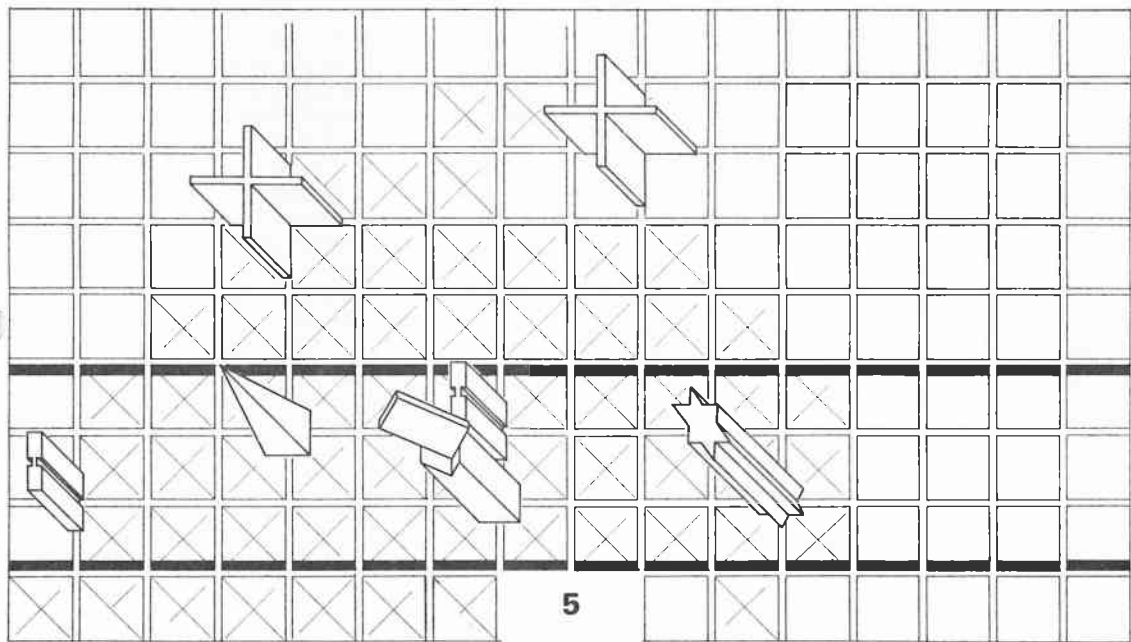
4



5



6



5

TESSERACT

SPIELREGELN

Wir leben in einer dreidimensionalen Welt, doch seit sehr langer Zeit arbeiten Mathematiker und Physiker auf der Grundlage von zwei, drei, vier, fünf und mehr Dimensionen.

In unserer Welt kennen wir geometrische Körper (Würfel, Kugel, Pyramide usw.). Auch in der Welt der Mathematik gibt es geometrische Körper, und das Tesseract ist im Grunde nur die Bezeichnung für die Darstellung eines Würfels in einem vierdimensionalen Universum.

1. Bestandteile

— Das Spiel wird zu zweit auf einer quadratischen Spielfläche gespielt, die kreuzweise von je 15 parallelen Rillen durchbrochen ist. Somit ergeben sich 225 Schnittpunkte oder «Positionen».

— Auf der Spielfläche befinden sich zwei Felder, von denen jedes durch zwei farbige Streifen begrenzt ist und 30 Schnittpunkte aufweist. Die übrige Spielfläche wird als «neutrale Zone» bezeichnet.

— Jeder Spieler verfügt über Steine, Gleitschienen und Kreuze.

a) Jeder Spieler hat 6 Steine, und zwar:

1 Tesseract, die Hauptfigur des Spiels,	
1 Zylinder	1 Pyramide
2 Sterne	1 Quader

b) Jeder Spieler hat 7 Gleitschienen, und zwar:

2 grosse und
5 kleine Gleitschienen

c) Jeder Spieler hat 2 Kreuze

2. VERSTELLEN DER FIGUREN

A) DIE STEINE

Die Steine spielen auf den Schnittpunkten der Rillen und können entlang dieser Rillen oder diagonal dazu verschoben werden. Jeder Stein kann im Verlaufe des Spiels beliebig vor oder rückwärts verschoben werden, nicht aber während ein und demselben Spielzug.

Jeder Spielzug eines Steins wird begrenzt, wenn ein Stein der eigenen Farbe, ein Kreuz oder eine Gleitschiene im Wege steht. Die Ankunftsposition eines Steins muss frei sein. Ein gegnerischer Stein kann beschlagnahmt werden, indem man ihn mit einem Stein oder einer Gleitschiene der eigenen Farbe überspringt und auf dem nächstfolgenden Schnittpunkt anhält. In diesem Fall ist der Spielzug der Figur, die den gegnerischen Stein beschlagnahmt hat, beendet.

Gleitschienen können nicht beschlagnahmt werden, Kreuze dürfen auch nicht übersprungen werden.

Die folgende Beschreibung der möglichen Züge ist allgemein und nimmt auf spezielle Ausgangspositionen keine Rücksicht. Falls nichts anderes steht, ist das Verschieben eines Steins nur durch die Gegenwart eines Hindernisses auf der gewählten Bahn oder durch die Beschlagnahme eines gegnerischen Steins begrenzt.

Schauen wir jetzt die spezifischen Eigenschaften der Steine an:

— **Das TESSERACT** kann in jeder beliebigen Richtung geradlinig verschoben werden, d.h. entlang der Rillen, oder aber diagonal.

Seine Bewegungsfreiheit ist nur durch die Gegenwart eines Hindernisses auf der gewählten Bahn oder durch die Beschlagnahme eines gegnerischen Steins begrenzt, ausser am SPIELENDEN, falls nur noch der Zylinder und das Tesseract derselben Farbe zurückbleiben. In diesem Fall ist die Länge eines Spielzugs des Tesseract auf maximal 4 Schnittpunkte begrenzt.

(Siehe Schema 1, Seite 4).

— **Der ZYLINDER** bewegt sich genau wie das Tesseract, jedoch ist seine Reichweite auf maximal zwei Schnittpunkte beschränkt.

— **Die STERNE** bewegen sich diagonal, und zwar immer zuerst um zwei in der Diagonale liegende Schnittpunkte von der Ausgangsposition aus und anschliessend rechtwinklig dazu um mindestens einen Schnittpunkt weiter.

(Siehe Schema 2, Seite 4).

— **Die PYRAMIDE** bewegt sich nach dem gleichen Prinzip der Sterne, jedoch entlang der horizontalen und vertikalen Rillen. Also zuerst zwei Schnittpunkte weit geradeaus, dann eine beliebige Distanz nach links oder rechts.

(Siehe Schema 3, Seite 4).

— **Der QUADER** folgt — wie die Pyramide — den Rillen, seine Reichweite ist aber begrenzt auf insgesamt vier Schnittpunkte: **zwei** in eine Richtung und **zwei** im rechten Winkel dazu.

(Siehe Schema 4, Seite 4).

— Die Stärke dieses Steins liegt darin, dass er sowohl alle anderen Steine, als auch alle anderen Gleitschienen — nicht aber die Kreuze — überspringen darf. Übersprungene Steine der eigenen Farbe behalten dabei ihre Position, solche des Gegners werden durch das Überspringen beschlagnahmt. Aber auch für den Quader gilt, dass die Ankunftsposition frei sein muss.

B) DIE GLEITSCHIENEN

Die Gleitschienen sind mit einer oder zwei senkrechten Linien gekennzeichnet. Sie gleiten in den Rillen der Spielfläche und müssen mit ihrer (ihren) senkrechten Linie (Linien) auf einem Schnittpunkt anhalten.

Die Gleitschienen dürfen, mit Ausnahme des Tesseract, alle generischen Steine beschlagnahmen, falls der Spieler die Möglichkeit hat, mit einer senkrechten Linie seiner Gleitschiene den Schnittpunkt zu besetzen, der unmittelbar auf die Position des beschlagnahmten Steins folgt.

(Siehe Schema 5, Seite 5).

Die Gleitschienen können sich weder gegenseitig beschlagnahmen, noch von gegnerischen Steinen beschlagnahmt werden. Nur der Quader darf einen von einer Gleitschiene besetzten Schnittpunkt überspringen, ohne dass aber die Gleitschiene ihren Spielwert einbüsst.

Anstatt eine Gleitschiene zu verschieben, haben die Spieler auch die Möglichkeit, deren Richtung zu ändern, indem sie diese auf ihrem Schnittpunkt (oder auf einem der zwei Schnittpunkte) um 90 Grad drehen. Die Drehung gilt als Zug, und die Gleitschiene darf erst beim nächsten Zug wieder verschoben werden.

C) DIE KREUZE

Am Spielanfang stehen die Kreuze in der neutralen Zone und dürfen danach nicht mehr verschoben werden.

Ein Kreuz verbietet den Durchgang der Gleitschienen und der Steine unabhängig von deren Farbe.

Kein Stein darf auf den Schnittpunkten, die sich am Ende der Flügel eines Kreuzes befinden, aufgestellt werden oder diese überqueren. Die Gleitschienen dürfen hingegen diese Schnittpunkte überqueren, aber es darf keine Drehung vorgenommen werden.

3. ZIEL UND EIGENSCHAFTEN DES SPIELS

Jeder Spieler muss versuchen, das gegnerische Tesseract zu beschlagnahmen oder ihm — am Ende des Spiels — jede Bewegungsmöglichkeit zu nehmen.

Das Spiel ist dadurch gekennzeichnet, dass am Anfang der Partie nur eine kleine Zahl von Figuren eingesetzt wird, weil jeder Spieler über Reserve-Figuren verfügt, die er während des Ablaufs des Spiels nach Lust und Laune und überall auf der Spielfläche aufstellen wird.

Es handelt sich um ein Ueberlegungs- und Strategie-Spiel, bei dem die Faktoren «Glück» und «Zufall» ausgeschaltet sind, da jeder Spieler eine Spielfläche mit verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten besetzen und kontrollieren muss. Keine Position ist endgültig erobert, denn die Reserve-Figuren ermöglichen überraschende Eingriffe in den Spielverlauf, da deren Dynamik auf unvorhersehbare Weise die Lage umkehren kann.

Die seitlich versetzte Spielrichtung der Sterne und der Pyramide verlangt ausserdem eine räumliche Wahrnehmung der Züge, die verschiedene Ueberraschungen während des Spiels erlaubt, vor allem bei Anfängern.

4. SPIELREGELN

4.1. BEGINN DES SPIELS

— Jeder Spieler wählt eine Farbe. Danach wird der Spieler ausgelost, der zuerst beginnt.

— Die Spieler besetzen abwechselnd ihre Felder mit folgenden Spielfiguren:

— Zuerst werden auf irgend einem Schnittpunkt des eigenen Feldes und in beliebiger Reihenfolge das Tesseract, ein Stern und die Pyramide aufgestellt.

— Dann werden abwechselnd je zwei kleine Gleitschienen aufgestellt.

— Bevor das eigentliche Spiel losgeht, stellt

jeder Spieler, wiederum abwechselnd, seine zwei Kreuze in der neutralen Zone auf. Eine Variante erlaubt dem Spieler, die Kreuze vor den anderen Figuren (Gleitschienen und Steine) aufzustellen. In diesem Fall ist die Spielfläche von Anfang an eingeschränkt, so dass die Aufstellung der Figuren sowie der Beginn des Spiels erleichtert sind. Wir empfehlen diese Variante vor allem den Anfängern.

— Im anderen Fall, d.h. wenn die Kreuze nach den anderen Figuren aufgestellt werden, kann man die vom Gegner vorgesehene Taktik stören.

— Von diesem Moment an hat das eigentliche Spiel begonnen. Der Begriff vom Feld verschwindet, da die Steine auf der ganzen Spielfläche ohne Einschränkung versetzt und beschlagnahmt werden können.

(Siehe Schema 6, Seite 5).

4.2 WÄHREND DES SPIELS

— Jeder Spieler darf seine Figuren (Steine und Gleitschienen) frei bewegen, indem er die Regeln in bezug auf das Verstellen und die Beschlagnahme beachtet. Es wird abwechselungsweise gespielt. Die Beschlagnahme der Figuren ist nicht obligatorisch.

— Wie wir gesehen haben, verfügen die Spieler am Anfang des Spiels über Reserve-Figuren. Diese können jederzeit, überall auf der Spielfläche und je nach Bedarf aufgestellt werden, z.B. um einen bedrohten Stein zu schützen. Das Aufstellen einer Figur gilt als Zug, und diese darf erst beim nächsten Zug verstellt werden.

— Wenn sämtliche Steine eines Spielers mit Ausnahme des Tesseract beschlagnahmt worden sind und der Spieler noch Reservefiguren hat, MUSS er eine davon irgendwo aufstellen, sobald er wieder an der Reihe ist.

4.3 ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist gewonnen, wenn entweder das Tesseract des Gegners beschlagnahmt wird, oder wenn alle anderen Steine des Gegners beschlagnahmt sind und es gelingt, sein Tesseract in eine Position zu bringen, wo es sich nicht mehr bewegen kann.

Falls alle Steine ausser Tesseract und Zylinder

beschlagnahmt worden sind, wird die Reichweite des Tesseract auf 4 Schnittpunkte pro Zug begrenzt.

Es gibt KEIN NULL-RESULTAT, selbst wenn nur die zwei Tesseract im Spiel bleiben, da jeder Spieler versuchen muss, das gegnerische Tesseract mit den Gleitschienen und dem eigenen Tesseract zu blockieren.

