

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



TROX

Principe du jeu

Les deux joueurs placent à tour de rôle, sur la table, des pièces trapézoïdales où ils posent leurs pions. L'objectif à atteindre pour gagner la partie est de réaliser un triangle de quatre pions (trois pour les sommets, un au centre) dit **triangle gagnant**. Si celui-ci n'a pas été obtenu lors de la pose de tous les pions, la partie continue par leurs déplacements.

Nombre de joueurs

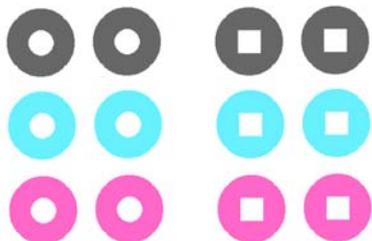
2 joueurs.

Équipement (fig. 1 et 2)

- 12 pions dont quatre noirs, quatre bleus et quatre rouges. Tous les pions sont réversibles, ils ont une face neutre (sans repère) et une face repérée soit par un carré blanc, soit par un rond blanc. Ainsi, six pions (deux par couleur) ont un repère rond et les six autres ont un repère carré.

- 12 pièces trapézoïdales formées chacune de trois cases triangulaires : noire, bleue, rouge.

figure 1



Le jeu commence

Chaque joueur prend six pions : les repères carrés pour l'un, les ronds pour l'autre. Ainsi, chacun joue avec deux pions par couleur. Les pièces trapézoïdales sont, face visible, à la disposition des deux joueurs.

But du jeu (fig. 3)

Réaliser un triangle gagnant de quatre pions : les trois pions des sommets peuvent être neutres (pions communs aux deux joueurs après retournement) mais le pion central doit appartenir à l'auteur de ce triangle gagnant (un repère carré pour l'un et un rond pour l'autre).

Figure 1

Les 12 pions : chacun dispose d'un repère sur une face (carré ou rond). L'autre face est neutre, c'est-à-dire sans aucun repère.

Le jeu se déroule (fig. 4 et 5)

Une partie se déroule en deux phases : la pose des pièces et des pions puis le déplacement éventuel des pions si aucun joueur n'a obtenu de triangle gagnant lors de la première phase.

Le premier joueur, tiré au sort, choisit une pièce trapézoïdale qu'il place au milieu de la table et pose l'un de ses pions en corres-

pondance de couleur sur l'une des trois cases triangulaires de cette pièce. Ensuite, chacun doit à tour de rôle jouer l'un de ses pions sans être obligé de poser préalablement une pièce trapézoïdale près de celles déjà en place. À chaque coup, les joueurs peuvent choisir de poser leur pion sur l'une des cases triangulaires libres d'une pièce déjà placée. En revanche, le joueur qui choisit de placer

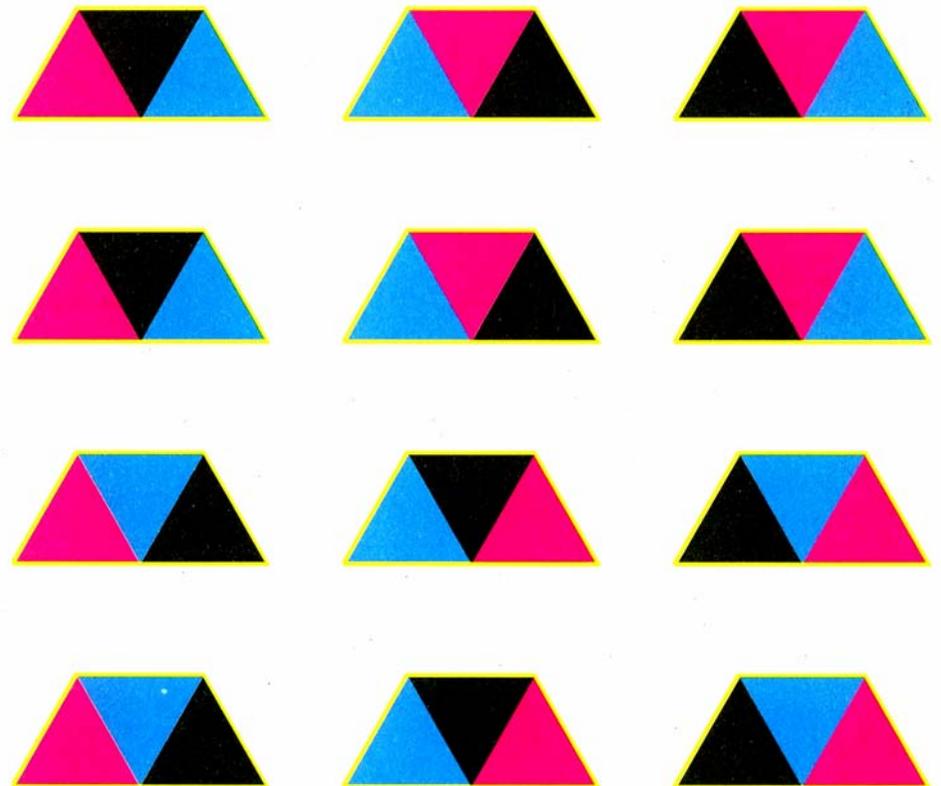


Figure 2

Les douze pièces trapézoïdales sont formées chacune de trois cases triangulaires.

figure 2

une pièce trapézoïdale, près de celles déjà en place, doit obligatoirement poser l'un de ses pions sur cette pièce. Lors de la phase de pose, les joueurs peuvent effectuer des prises (voir ci-dessous) et bien sûr, terminer la partie en obtenant un triangle gagnant. Si cet objectif n'est pas atteint quand tous les pions sont posés, la partie continue. Les joueurs déplacent alors l'un de leurs pions à

tour de rôle jusqu'à l'obtention de la configuration gagnante.

a) La pose des pièces et des pions (figure 4)

Une pièce posée doit toujours être en contact, par un côté de case triangulaire au moins, avec une pièce déjà en place. Cependant, les couleurs des cases adja-

centes peuvent ne pas correspondre. Le joueur, qui choisit de jouer une pièce trapézoïdale, est obligé ensuite de poser son pion sur cette pièce. Les pions doivent toujours être posés en correspondance de couleurs pion-case triangulaire. Des espaces vides fermés ne doivent pas apparaître au milieu du pavage (figure 4c).

b) Le déplacement des pions

Quand les deux joueurs ont posé leurs six pions sur les pièces trapézoïdales sans avoir réussi un triangle gagnant, la partie continue par le déplacement des pions. Ainsi, chaque joueur doit déplacer à tour de rôle l'un de ses pions en le retirant d'une pièce pour le poser sur une autre à condition que la case d'arrivée soit libre et de la couleur du pion déplacé. Les pièces de départ et d'arrivée du pion déplacé peuvent être éloignées l'une de l'autre.

c) Les prises (figure 5)

Elles peuvent survenir soit lors de la pose des pions, soit à l'occasion d'un déplacement. Un pion adverse est pris quand il se retrouve au centre d'un **triangle preneur** dont les trois sommets sont des pions adverses. Le pion central est retourné sur place et devient neutre. Il pourra ensuite être l'un des sommets d'un triangle de pions, qu'il soit preneur ou gagnant ; ce triangle pouvant appartenir au joueur « carré » ou au joueur « rond ». Un pion pris est figé sur place (aucun joueur ne peut le déplacer).

La partie s'achève (fig. 6)

Le gagnant est celui qui réussit à construire un triangle composé de quatre pions avec l'un de ses pions au centre. Les trois pions des sommets peuvent être soit les siens, soit des pions neutres.

figure 3

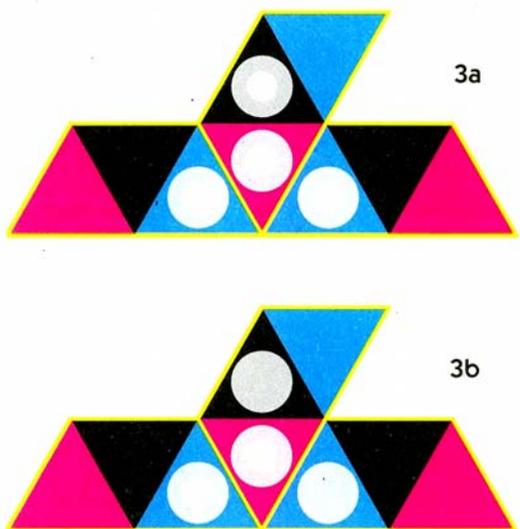


Figure 3

Exemple de deux types de triangles gagnants pour le joueur « Rond ». C'est l'identité du pion central qui fixe l'appartenance de ce triangle gagnant.

3a : les sommets sont des pions appartenant au joueur « Rond ».

3b : seul l'un des pions des sommets du triangle gagnant appartient au joueur « Rond », les deux autres étant neutres (pions qui ont été retournés).

figure 4

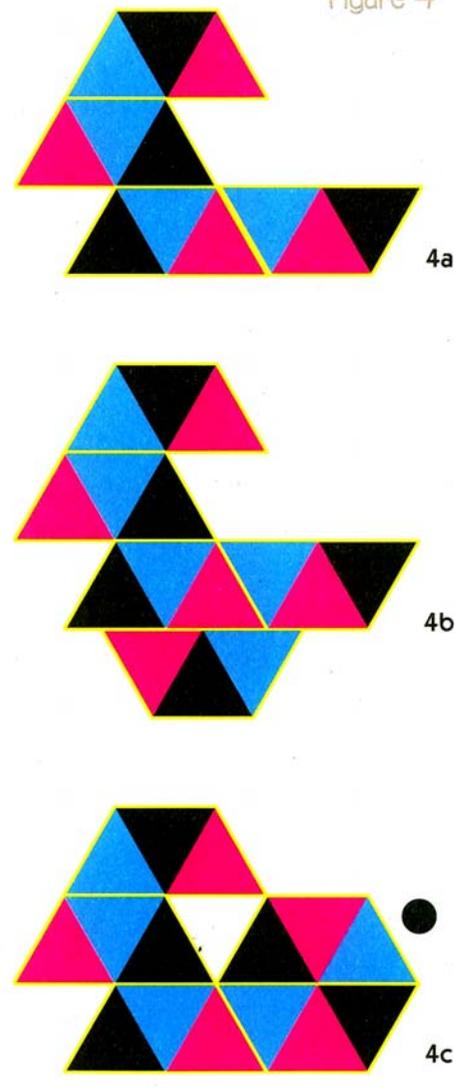


Figure 4

La pose des pièces

4a : les pièces trapézoïdales doivent se toucher au moins par un côté de cases triangulaires.

4b : la pièce du bas est mal placée.

4c : la pièce repérée par un rond noir est mal placée car elle laisse « un trou » au milieu du pavage.

figure 5

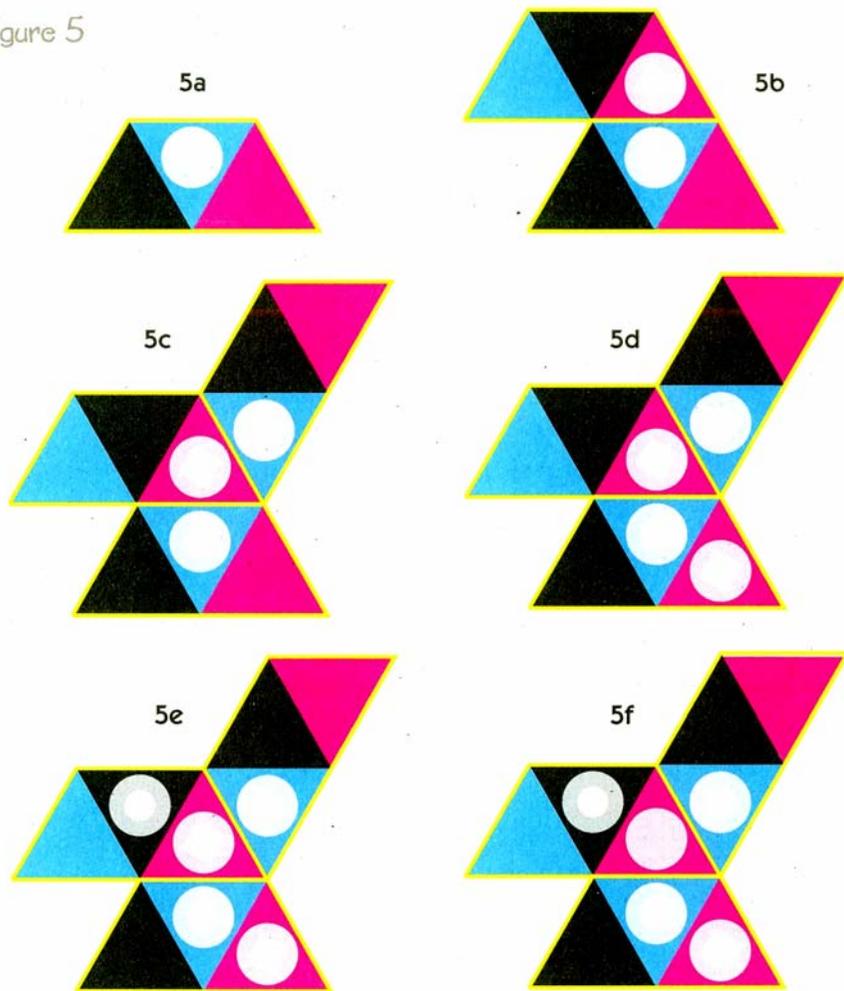


Figure 5

Exemple de début de partie où le joueur « Rond » commence.

5a : Rond pose une pièce et un pion bleu.

5b : Carré pose une nouvelle pièce et un pion rouge.

5c : Rond pose une pièce et un pion bleu.

5d : Carré pose un pion rouge sur une pièce déjà placée.

5e : Rond pose un pion noir et forme un triangle preneur.

5f : le pion carré rouge, pris au sein d'un triangle de trois pions-ronds, est retourné et devient neutre. Il pourra alors être utilisé par les deux joueurs selon les modalités définies par la règle.

figure 6

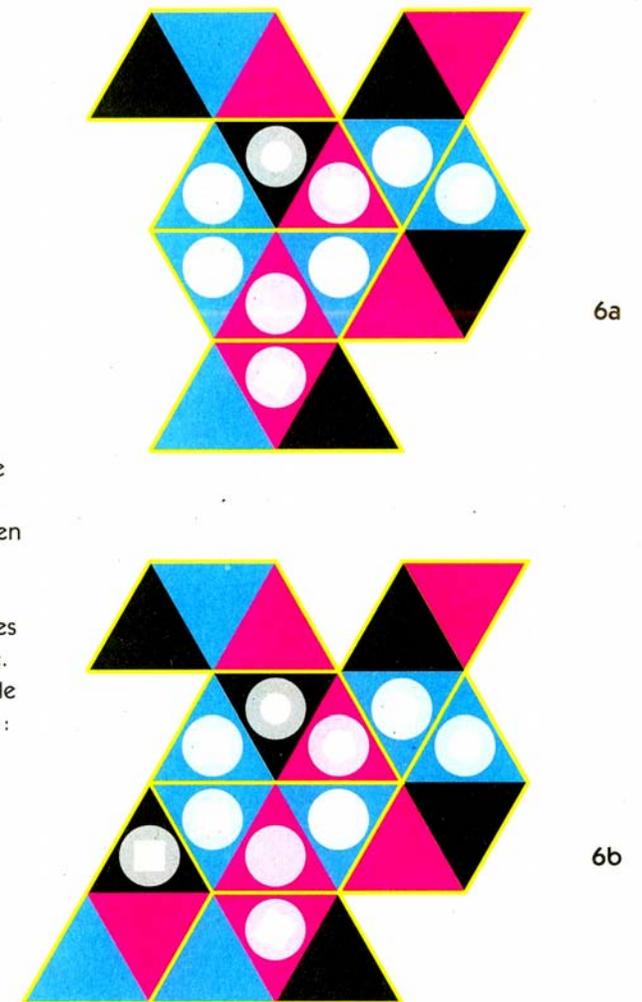


Figure 6.

Exemple de fin de partie

6a : situation du jeu avant le coup du joueur « Carré ».

6b : Carré place une pièce en bas à gauche sur laquelle il pose un pion noir. Il forme ainsi un triangle dont l'un des sommets est un pion neutre. Le pion central de ce triangle bleu est au joueur « Carré » : c'est ce pion qui lui permet de revendiquer un triangle gagnant.

Commentaires

Trox a été inventé par Peter Andrew en 1997. C'est un jeu remarquable, sa simplicité cache une structure très riche. Jouer des pièces sur lesquelles on pose ensuite des pions réversibles, pouvant devenir neutres, est un enchaînement d'actions très original dans l'univers des jeux à stratégie abstraite. Trox a été montré et apprécié dans plusieurs grandes manifestations sur les jeux : The British Toy & Hobby Fair, The mind Sports olympiad, Essen, etc.

L'auteur, Peter Andrew, est aussi l'éditeur du jeu. Nous le remercions de nous avoir autorisé à décrire Trox pour ce fichier qui permettra à de nombreux enfants des centres de vacances et des écoles d'y jouer. On peut aussi acheter Trox au prix de 15 € à Peter Andrew, 2 Dolbear Road, Ashburton, Devon TQ13 7AS, U.K. Adresse électronique : trox@tesco.net

