

**AVERTISSEMENT : CE JEU EST LA PROPRIETE DE BERNARD TAVITIAN
(BERNARD.TAVITIAN@WANADOO.FR)**

SYNDICAT

1. Description du jeu

Syndicat est un jeu de réflexion dans lequel le hasard ne joue aucun rôle. Il se joue à deux, et se situe, de par ses règles, son aspect stratégique et tactique, et sa philosophie, entre les Échecs et les Dames.

Le jeu comporte un plateau et des pièces. Le plateau est constitué de 144 cases carrées (12 fois 12). Les pièces sont noires ou blanches et appartiennent en propre aux joueurs noir et blanc. Dans chacune des deux couleurs, ou si l'on préfère, dans chacun des deux syndicats, on retrouve les mêmes pièces :

- les syndiqués sont des pions occupant une case ;
- les syndicalistes sont des « dominos » occupant deux cases contiguës. Il en existe deux sortes : les syndicalistes « debout », qui adoptent la position verticale, et les syndicalistes « couchés », qui sont à l'horizontale ;
- les secrétaires de section occupent trois cases contiguës en ligne. À l'instar des syndicalistes, il existe des secrétaires de section « debout » et des secrétaires de section « couchés » ;
- les secrétaires généraux occupent quatre cases disposées en carré (deux fois deux).

Les syndiqués sont au nombre de douze par couleur. Les syndicalistes couchés sont six par couleur, les syndicalistes debout sont quatre, les secrétaires de section debout sont deux, de même que les secrétaires de section couchés. Pour éviter que règne l'anarchie, il y a évidemment un seul secrétaire général par syndicat.

La disposition initiale des pièces sur le plateau est représentée sur la figure 1.

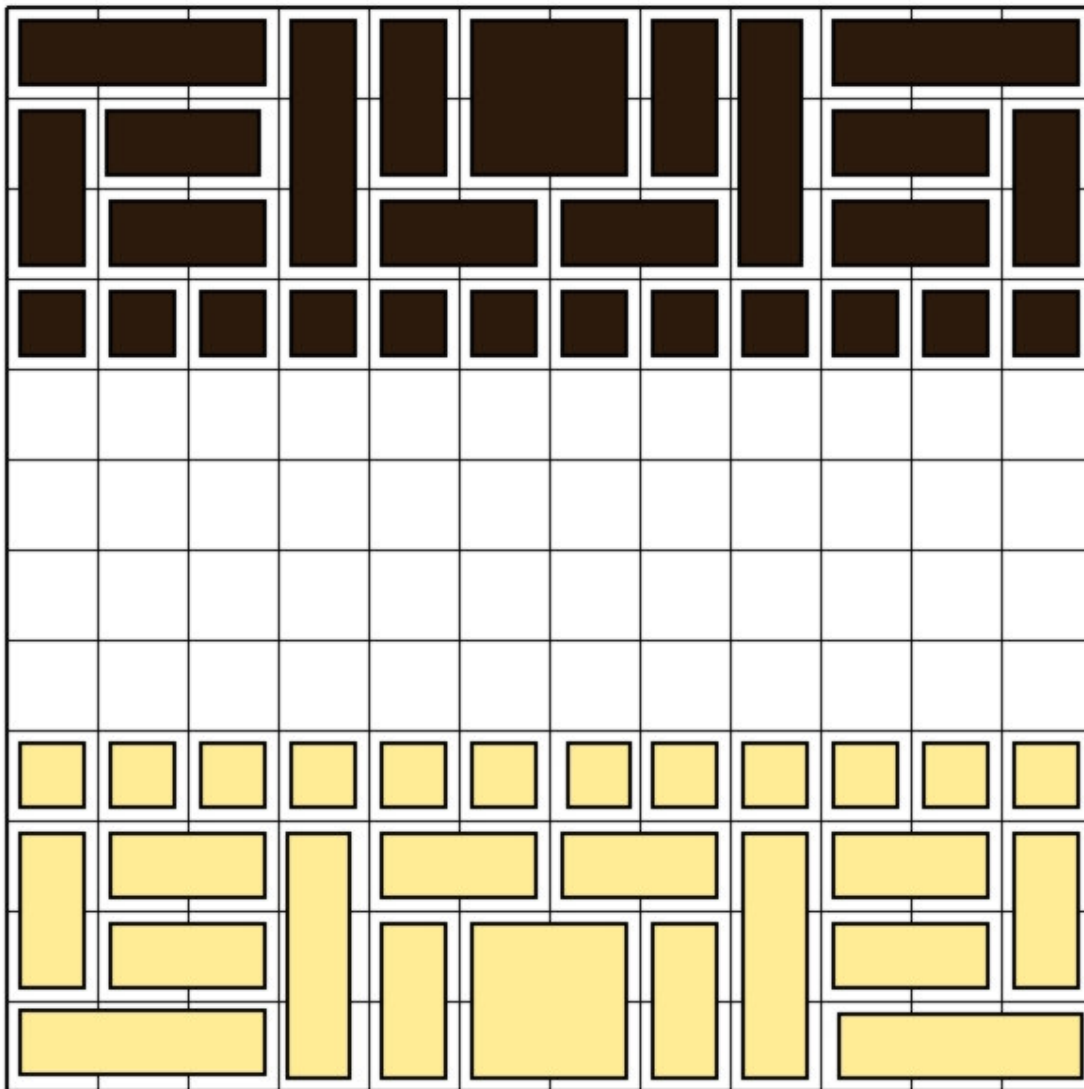


Figure 1. Disposition initiale des pièces du jeu « *Syndicat* ».

2. Règles du jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle en déplaçant une pièce de son choix. Il n'est pas permis de passer, à moins d'être bloqué et de ne pouvoir faire autrement. Dans ce cas, le joueur adverse continue à jouer seul, jusqu'à ce que la situation se débloque ou que lui-même soit bloqué à son tour, auquel cas la partie s'arrête.

2.1. Déplacement des pièces

- Les pièces occupant une case (les syndiqués) se déplacent d'une case vers l'avant.
- Les pièces occupant deux cases (les syndicalistes couchés et debout) se déplacent d'une ou deux cases, vers l'avant ou sur le côté.
- Les pièces occupant trois cases (les secrétaires de section couchés et debout) se déplacent d'une, deux ou trois cases, vers l'avant ou sur le côté.
- Les pièces occupant quatre cases (les secrétaires généraux) se déplacent d'une, deux, trois ou quatre cases, vers l'avant ou sur le côté.

Les déplacements des pièces occupant 1, 2, ..., n cases se décomposent donc en 1, 2, ..., n « mouvements » au plus. Il est interdit de se déplacer vers l'arrière, et l'on doit en outre respecter les règles suivantes :

- un au moins des mouvements constituant le déplacement d'une pièce doit être effectué vers l'avant ;
- au cours du déplacement d'une pièce, il est interdit d'effectuer un mouvement qui l'amènerait à en recouvrir une autre, même partiellement, sauf dans le cas d'une capture (voir ci-dessous les règles relatives à la capture des pièces).

De même qu'aux Échecs un pion peut effectuer son premier déplacement en avançant de deux cases, un syndiqué peut ici avancer de deux cases lors de son premier déplacement. Cette règle ne vaut que pour les syndiqués occupant initialement la quatrième rangée de chaque syndicat, et non pour un syndiqué qui résulterait de la capture d'une pièce plus importante. Par exemple, si le joueur noir a capturé une partie d'un syndicaliste couché blanc en laissant un syndiqué blanc sur la quatrième rangée, celui-ci ne peut avancer de deux cases, mais d'une seulement. Cette règle est motivée par le souci d'accélérer les ouvertures, en les enrichissant du point de vue stratégique.

Contrairement aux Échecs, cependant, la règle de la « prise en passant » n'est pas adoptée.

2.2. Capture des pièces

Les parties avancées des pièces (correspondant à trois cases pour le secrétaire de section couché, deux cases pour le secrétaire général et le syndicaliste couché, et une case pour le secrétaire de section debout, le syndicaliste debout et le syndiqué) mettent en échec les cases situées en diagonale et vers l'avant (comme les pions aux Échecs). Un secrétaire de section couché met donc en échec cinq cases, à moins qu'il soit près du bord du plateau, auquel cas il n'en met plus que trois (voir plus bas la manière dont s'effectue la capture). Un syndicaliste couché ou un secrétaire général met quatre cases en échec, et deux seulement s'il se trouve près d'un bord. Les secrétaires de section debout, syndicalistes debout et syndiqués mettent deux cases en échec seulement, et une seule s'ils sont contre le bord. On notera en tout cas que, pour les pièces qui occupent plusieurs rangées, c'est-à-dire qui ont une « profondeur » de deux ou trois rangées dans le sens vertical (ce sont les syndicalistes debout, secrétaires de section debout et secrétaire général), c'est uniquement la (ou les) case avancée(s) qui met(tent) d'autres cases en échec. Par exemple, la partie centrale ou arrière d'un secrétaire de section debout ne met pas de case en échec.

La capture d'une pièce s'effectue par un mouvement en diagonale de la pièce capturante. Ce mouvement est un mouvement vers l'avant et est comptabilisé comme tel. Par exemple, un secrétaire de section peut commencer par effectuer deux mouvements sur le côté, puis un mouvement de capture : il aura bien avancé au cours de son déplacement, donc le coup est valable.

Les pièces peuvent être prises entièrement ou en partie seulement. Si elles sont prises seulement partiellement, la ou les parties non capturées des pièces restent sur le plateau et peuvent continuer à participer au jeu. Evidemment, elles possèdent moins de carrés qu'à l'origine et sont donc moins puissantes. Un secrétaire de section peut même devenir une paire de syndiqués, si sa case centrale est capturée.

Rappelons qu'il est interdit d'effectuer un mouvement si celui-ci oblige à passer par dessus une de ses propres pièces, même si le recouvrement est temporaire.

Sur la figure 2 sont donnés un certain nombre d'exemples de déplacements et de prises autorisés. Le trait est au joueur blanc, qui joue vers le bas. Une pièce hachurée représente la position initiale d'une pièce qui vient d'être jouée selon la direction de la flèche.

- 2a : déplacement d'un syndiqué d'une case vers l'avant.
- 2b : le syndiqué blanc met en prise la moitié du syndicaliste debout noir. Il peut la prendre, auquel cas la situation évolue vers celle de la figure 2c. La partie arrière du syndicaliste debout noir n'a pas été prise et devient un syndiqué noir.
- 2d : deux déplacements possibles pour un syndicaliste couché blanc : de deux cases vers l'avant, ou d'une case sur le côté et une case vers l'avant.
- 2e : le syndicaliste couché blanc met en échec la totalité du syndicaliste couché noir. Un seul mouvement suffisant pour le capturer, il peut effectuer un second mouvement, puisqu'il s'agit d'une pièce à deux carrés, et capturer la moitié du syndicaliste debout noir (figure 2f).
- 2g : le syndicaliste couché blanc peut capturer la moitié du syndicaliste couché noir, puis avancer d'une case s'il le désire (figure 2h). Mais s'il effectue son premier mouvement en se décalant sur la droite du plateau (il ne peut le faire sur la gauche, en étant empêché par la présence de son syndicaliste debout, marqué d'une astérisque), il pourra effectuer son deuxième mouvement en diagonale, puisqu'il s'agit d'une capture, et éliminer ainsi la totalité du syndicaliste couché noir (figure 2i).
- Un cas particulier est celui correspondant à la capture d'une case unique d'un secrétaire général. Dans ce cas, la partie restante du secrétaire général est constituée de deux pièces : un syndiqué et un syndicaliste debout (figure 2k), ou un syndiqué et un syndicaliste couché (figure 2l). C'est au joueur qui a effectué la capture, en l'occurrence le joueur blanc, de choisir la configuration qu'il préfère.

Les parties arrières des pièces ne mettent pas de case en échec ; cependant, elles peuvent participer à une capture à condition qu'une des cases avancées de la pièce effectue elle-même cette capture. Ainsi, un secrétaire de section debout qui se trouve juste à côté et une case en retrait d'un secrétaire de section adverse peut capturer entièrement ce dernier en un seul mouvement. La figure 3 montre un exemple de déplacement d'un syndicaliste debout blanc, qui effectue une saignée dans les lignes noires (figure 3b) : il capture les 2/3 avant d'un secrétaire de section debout, et les moitiés de deux syndicalistes couchés.

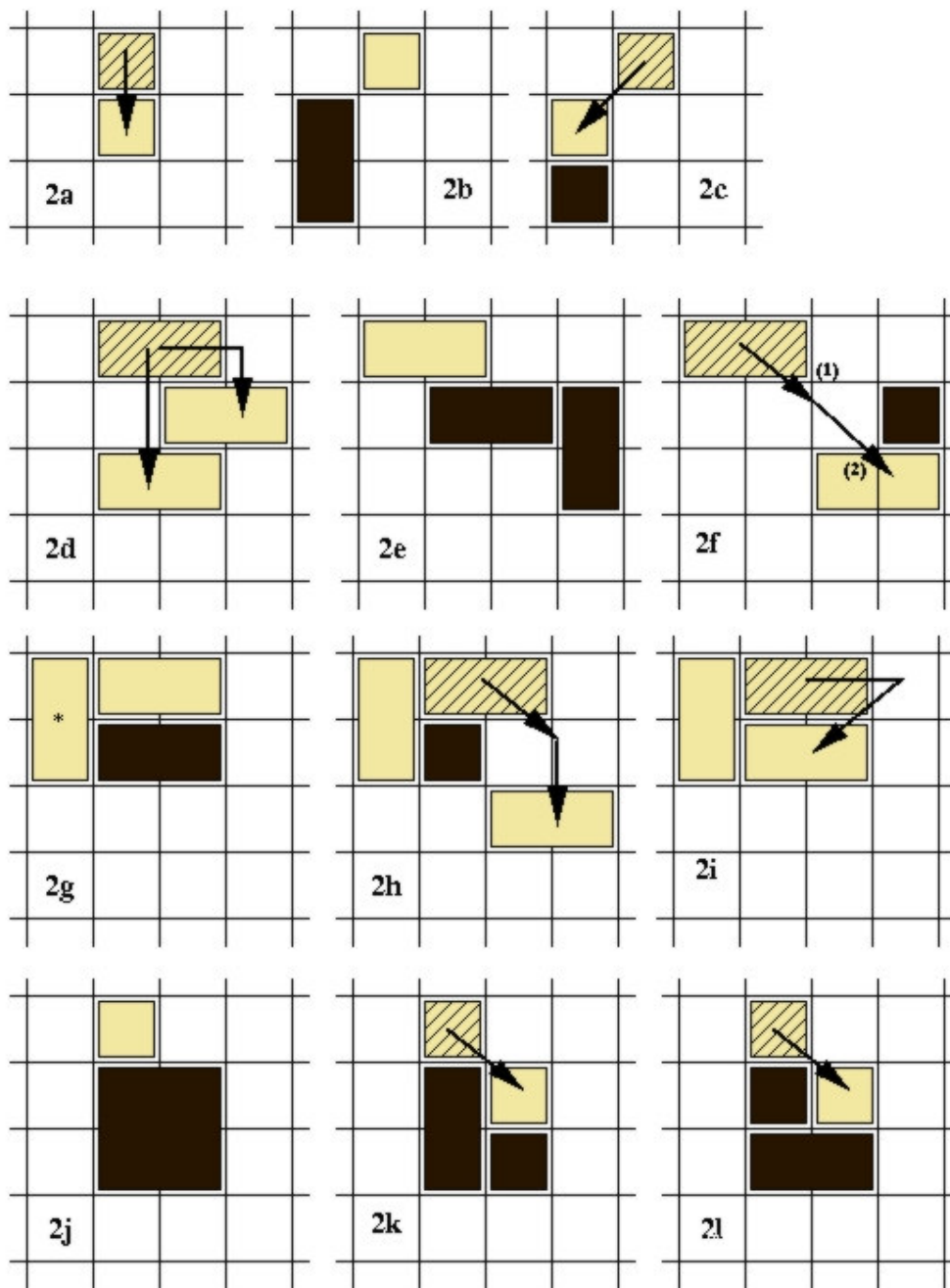
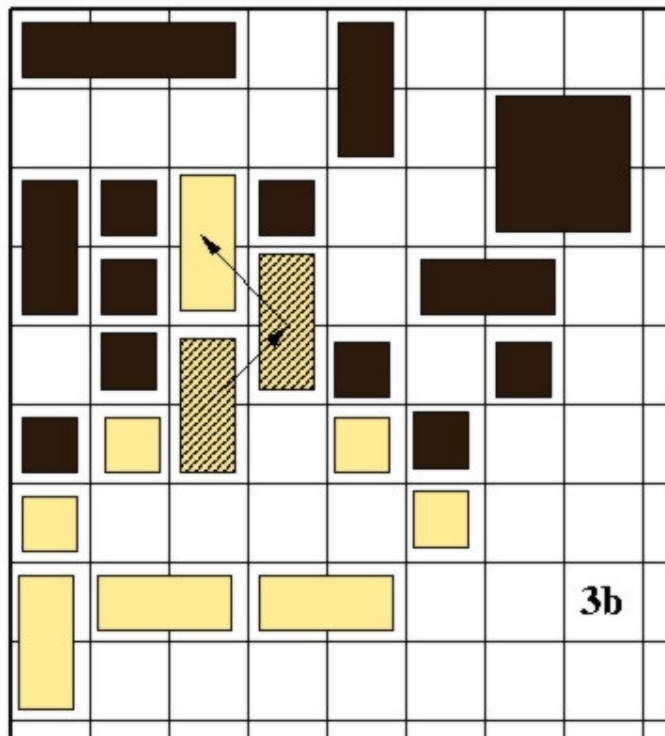
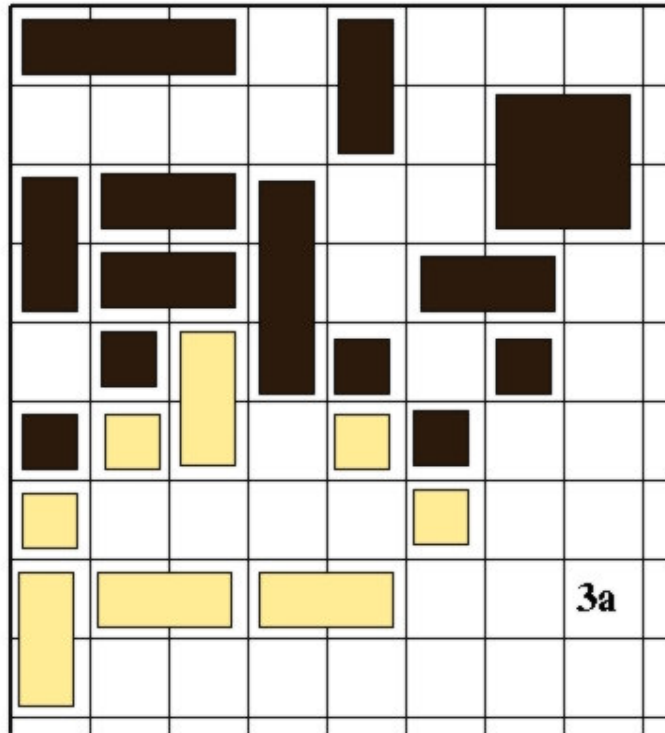


Figure 2. Exemples de déplacements et de prises autorisés (voir texte).



Figures 3a et 3b. Exemple d'un déplacement blanc.

Sur la figure 3a, on peut remarquer ce qui suit : si le trait était au joueur noir, il ne pourrait pas se servir de son secrétaire de section debout pour capturer le syndicaliste debout blanc : un mouvement de prise l'amènerait à recouvrir partiellement un de ses propres syndicalistes couchés, ce qui est interdit. S'il commence par avancer d'une case, il ne peut pas plus le prendre, puisqu'alors la case avant du secrétaire de section debout noir ne mettrait plus en échec aucune case occupée par une pièce blanche. Le joueur noir peut par contre avancer de deux cases son secrétaire de section debout, puis effectuer le troisième mouvement en prenant à la fois la moitié arrière d'un syndicaliste debout et la moitié d'un syndicaliste couché blancs (figure 3c).

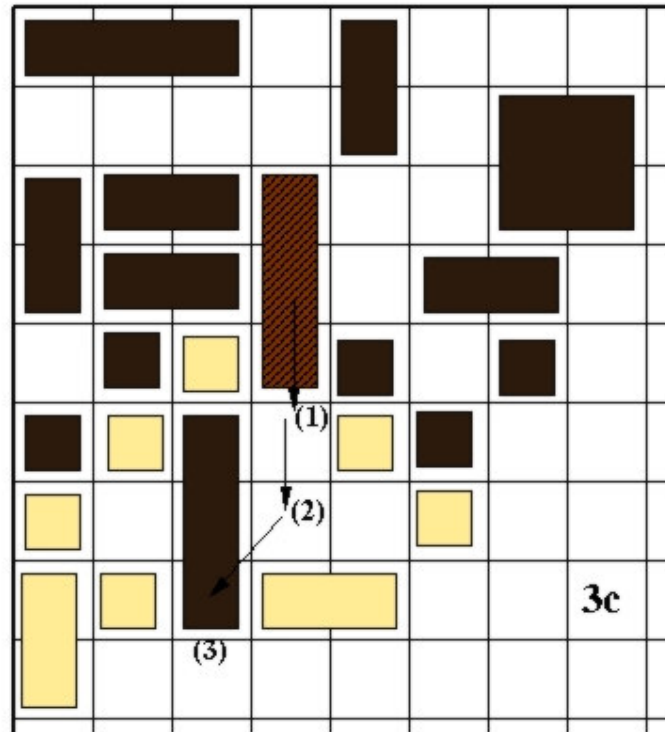


Figure 3c. Exemple d'un déplacement noir à partir de la position de la figure 3a.

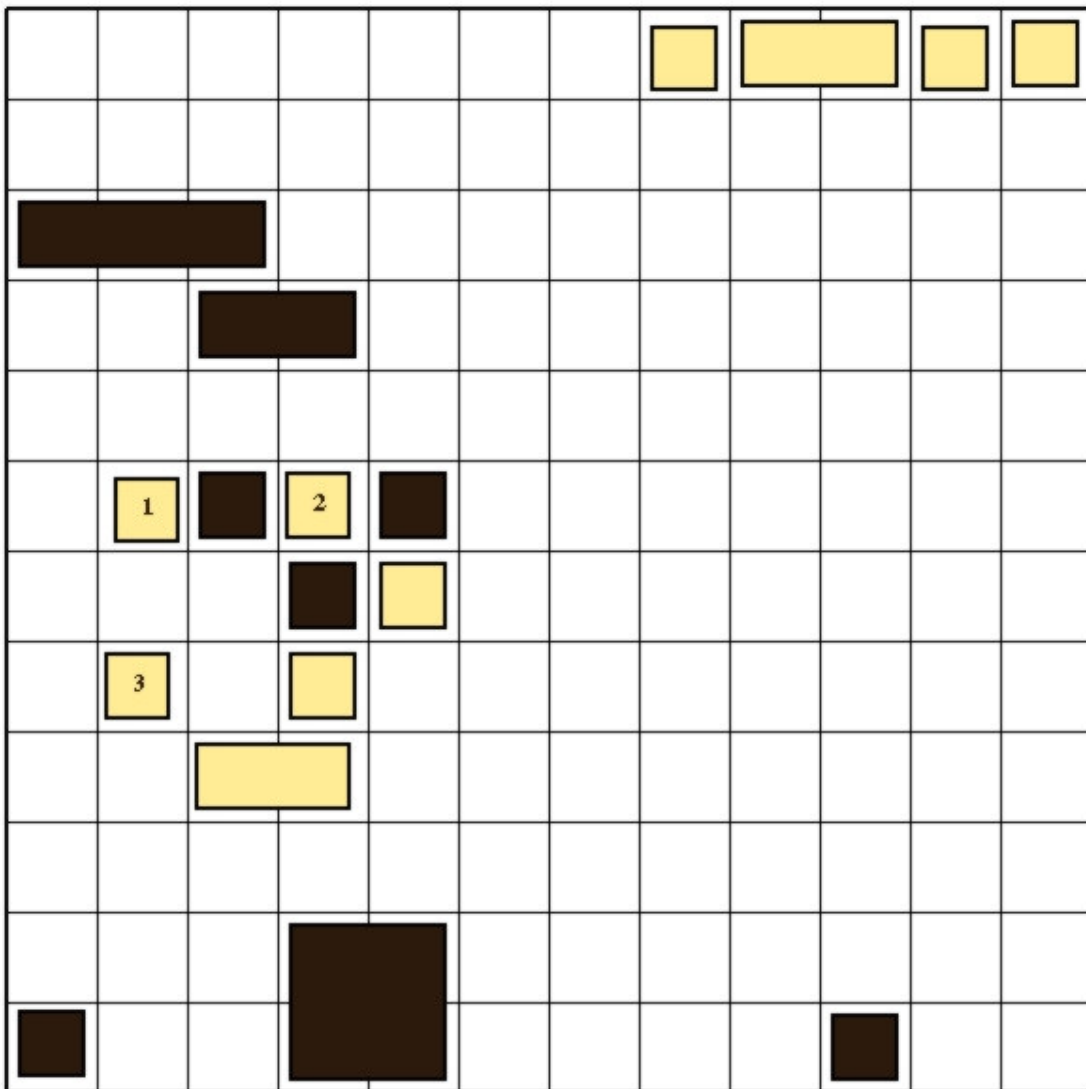
2.3. But du jeu et décompte du score

Le but du jeu est de terminer en conservant le plus grand nombre possible de cases occupées par des pièces de sa propre couleur. C'est-à-dire qu'un syndiqué restant en fin de partie compte un point, un syndicaliste debout ou un syndicaliste couché compte deux points, un secrétaire de section couché ou un secrétaire de section debout compte trois points, et le secrétaire général compte quatre points.

Toutes les pièces restant sur le plateau comptent, qu'elles aient franchi les lignes adverses ou qu'elles se bloquent mutuellement le passage, sans possibilité pour l'une ni pour l'autre de passer. En effet, il peut arriver que deux syndiqués se bloquent mutuellement le passage, ne pouvant se

prendre l'un l'autre et étant hors de portée des autres pièces. Dans ce cas, ils vaudront un point chacun à leur propriétaire.

Un exemple de fin de partie est donné sur les figures 4a et 4b. Les blancs jouent vers le haut, les noirs vers le bas du plateau. Le joueur blanc a passé cinq points hors de portée des pièces noires. Réciproquement, le joueur noir a sauvé six points pour l'instant. Son secrétaire général a dû faire des ravages dans les lignes blanches avant de parvenir sain et sauf à l'extrémité du plateau. Mais le joueur blanc, qui a le trait, est très mal en point : obligé de jouer, il devra avancer successivement ses trois syndiqués numérotés 1, 2 et 3. Il se les fera prendre les uns après les autres, ainsi d'ailleurs que toutes ses autres pièces, si le joueur noir joue correctement. La fin de partie ressemblera sans doute à ce qui est représenté sur la figure 4b, où le joueur noir gagne par 14 points à 5.



Figures 4a (ci-dessus) et 4b (page suivante). Exemple d'une fin de partie.

