

Le jeu de triangles **Triancey** et sa variante “Selacata”

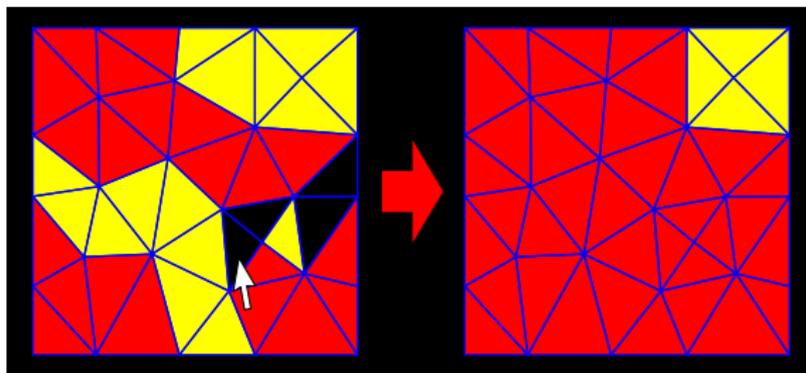
Jean-Luc Ancey

triancey.com

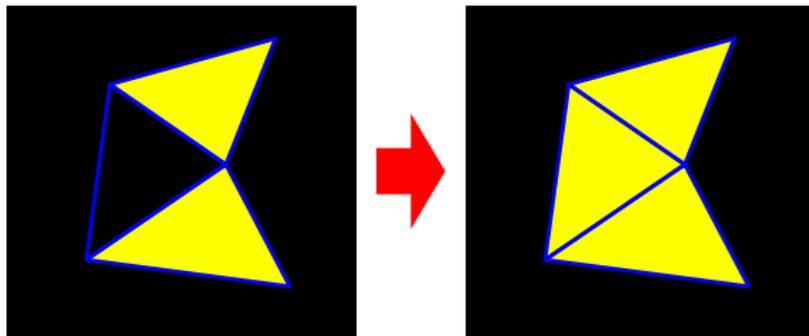
Juillet 2011

En deux mots

Triancey est un jeu logique de **réactions en chaîne** dans une surface découpée en triangles.

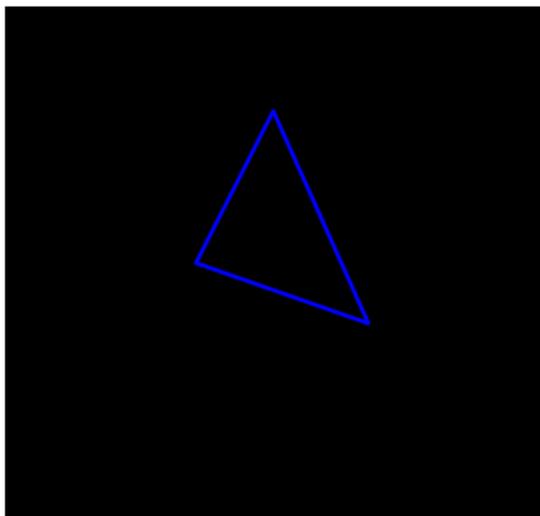


Il repose sur un principe simplissime : **tout triangle ayant deux voisins d'une même couleur prend lui-même cette couleur.**

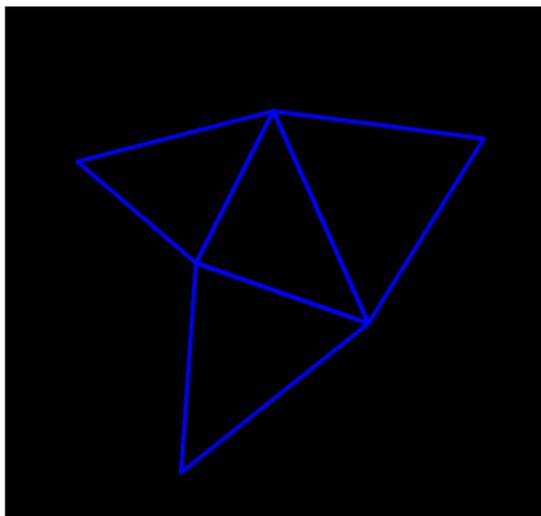


Voyons ça plus en détail.

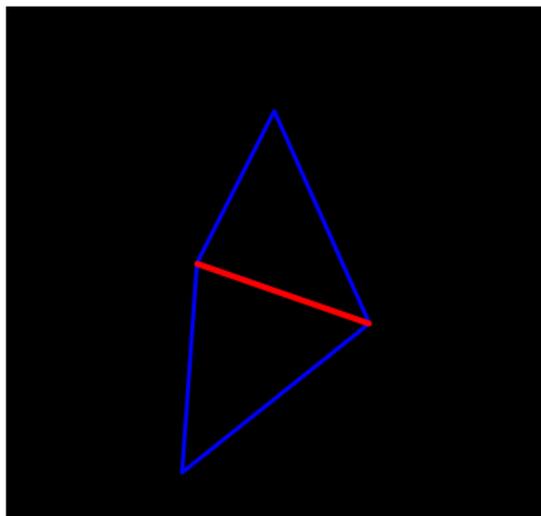
Principe



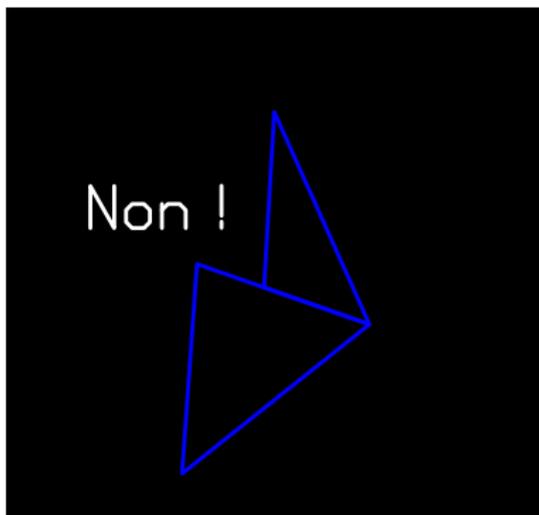
Un triangle a trois côtés...



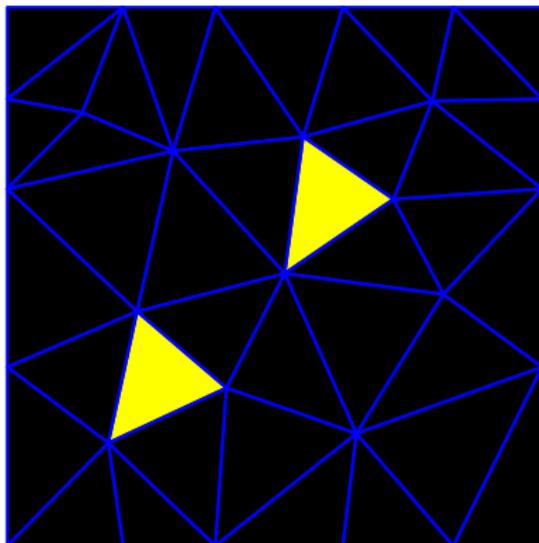
... mais dans Triancey, un triangle a aussi **trois voisins**.



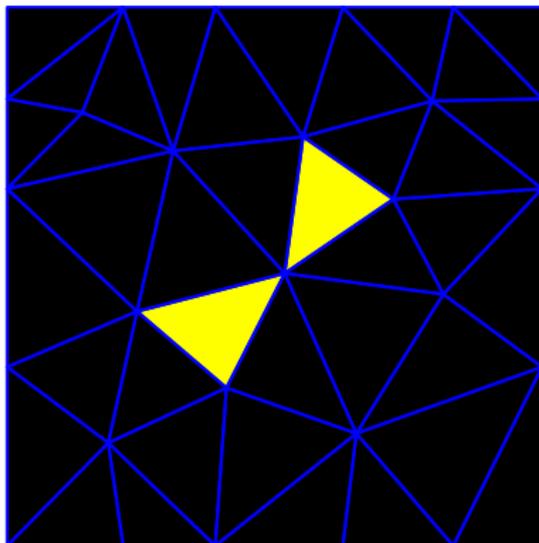
Dans Triancey, n'importe quel côté de n'importe quel triangle est toujours *entièrement commun à **deux** triangles, de sommet à sommet.*



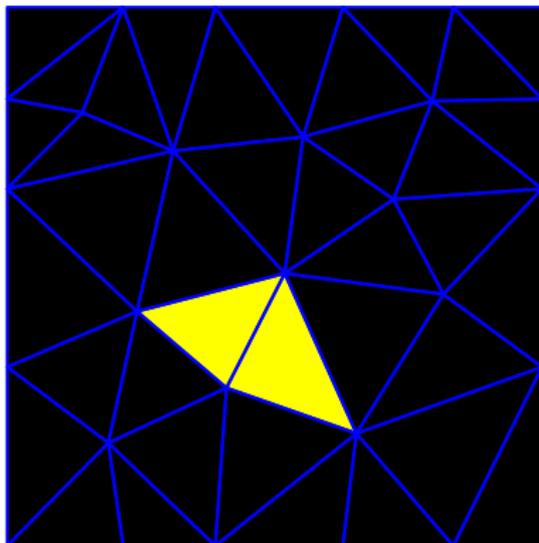
Jamais il n'est possible que deux triangles n'aient qu'une fraction de côté en commun.



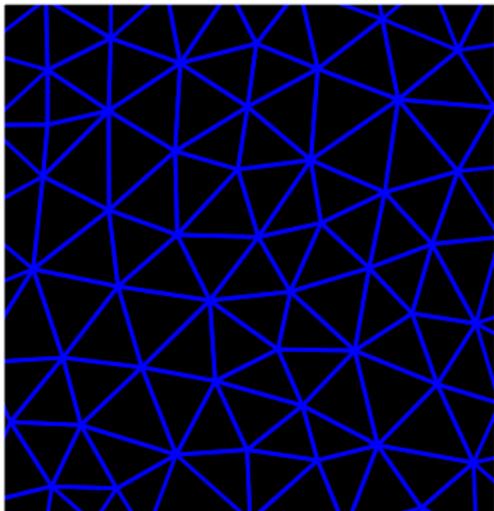
Les triangles ne se touchent pas du tout...



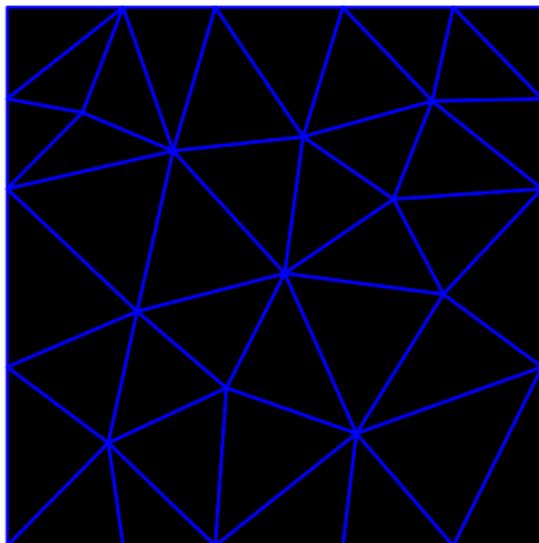
... ou seulement par une pointe
(auquel cas on ne les considère
pas comme voisins)...



... ou par un côté entier. *Dans ce cas seulement*, on considère qu'ils sont voisins.

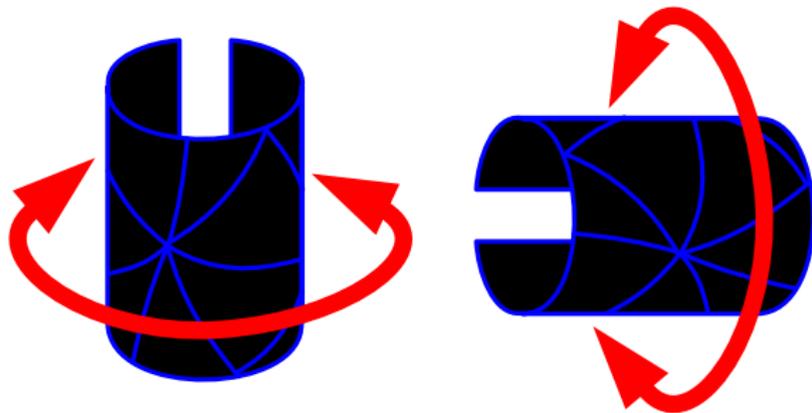


Les grilles Triancey sont construites de façon que tous les triangles de la figure touchent par leurs trois côtés **exactement trois voisins**, pas un de plus, pas un de moins.

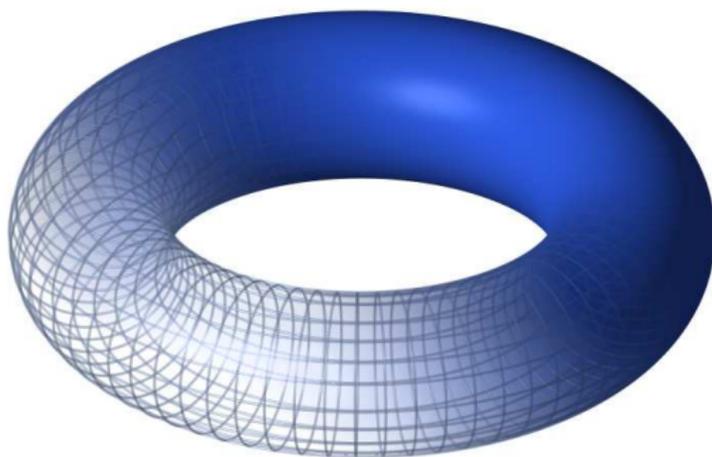


C'est vrai pour tous les triangles de la figure, *y compris ceux des bords et des coins.*

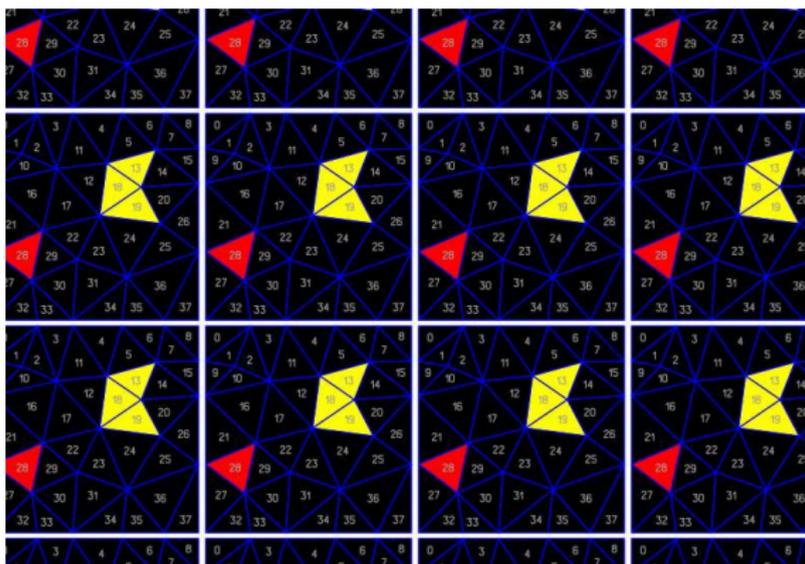
En effet, les bords opposés sont censés se toucher comme si le carré était recourbé en tube...

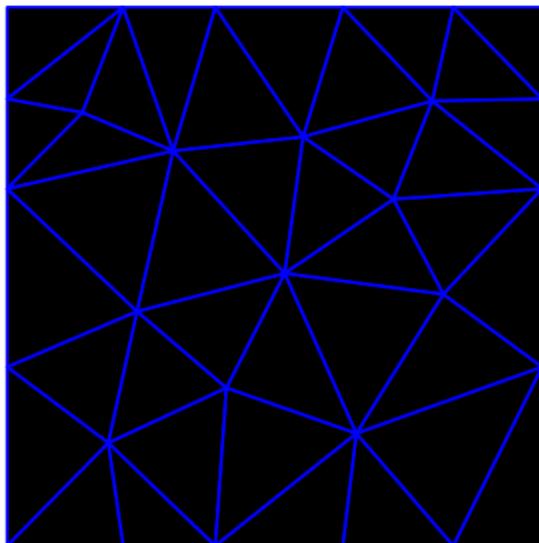


... ou plus exactement, en *tore*.

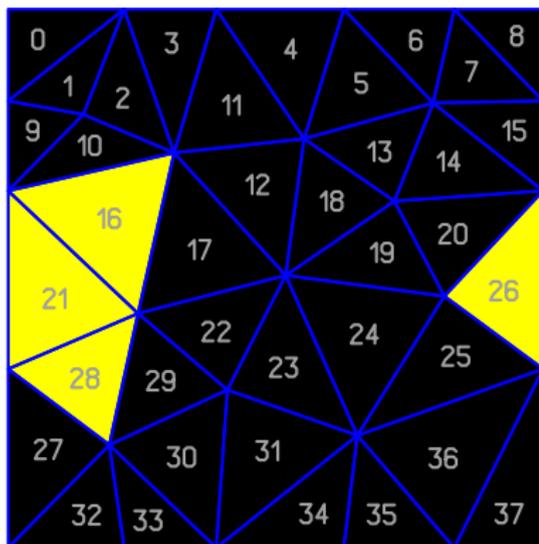


On peut aussi considérer une grille Triancecy comme un motif répétitif appliqué sur un quadrillage infini. Le côté gauche touche le côté droit, le côté supérieur touche le côté inférieur.

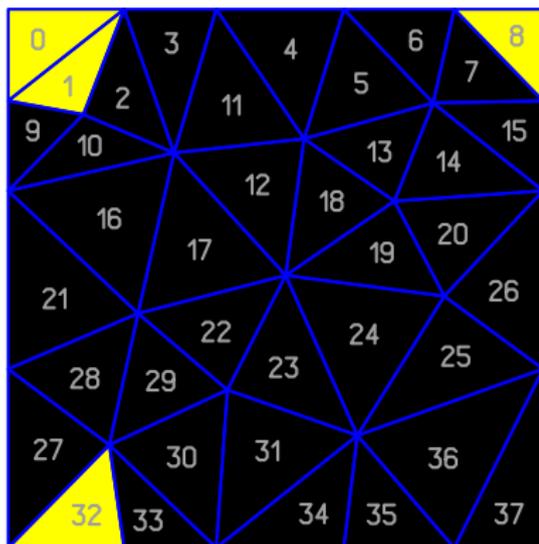




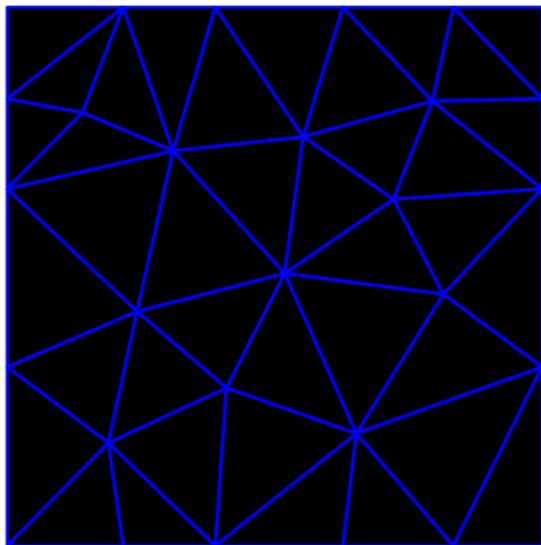
Quelle que soit la façon de l'expliquer, le résultat est le même : **chaque triangle d'une grille Triancey touche par ses trois côtés exactement trois voisins.**



Ainsi, sur cette figure, le triangle **21**, situé sur le bord gauche, est voisin des triangles **16** et **28**, mais aussi de **26**, situé sur le bord droit.

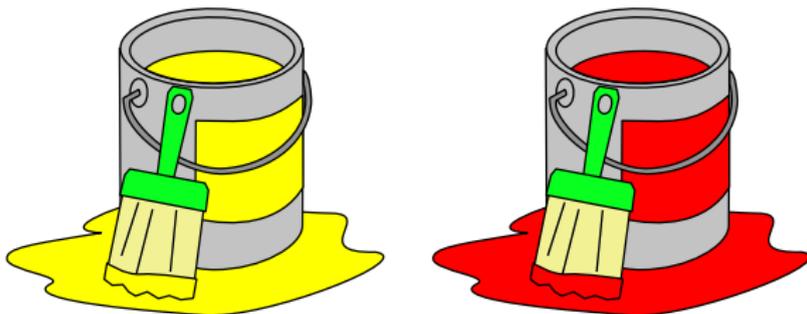


Ou encore, le triangle **0**, situé dans le coin supérieur gauche, est bien sûr voisin du triangle **1**, mais aussi des triangles **8** et **32**, situés dans deux autres coins du carré.

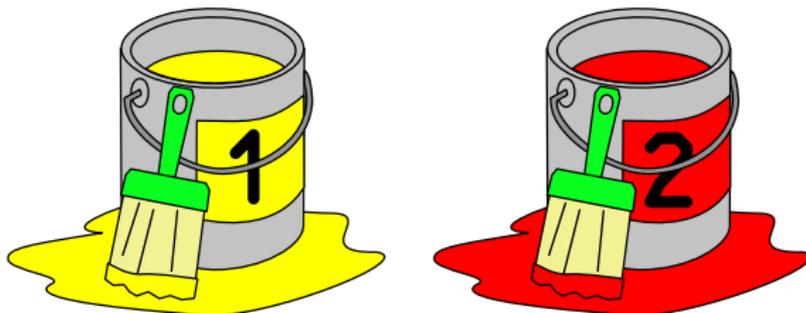


Pardon d'insister lourdement :
tout triangle de la figure a
exactement trois voisins, pas
un de plus, pas un de moins.

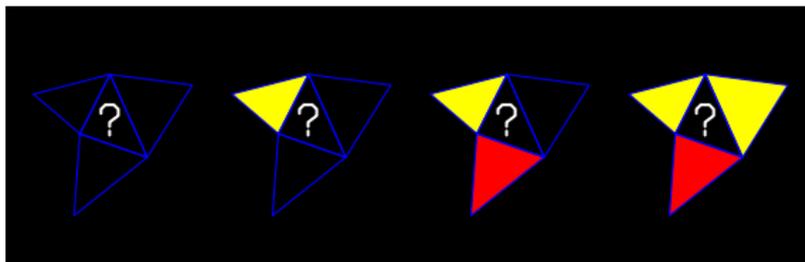
C'est important, car sur cette grille où tous les triangles ont **trois** voisins, on va graduellement apposer **deux** couleurs.

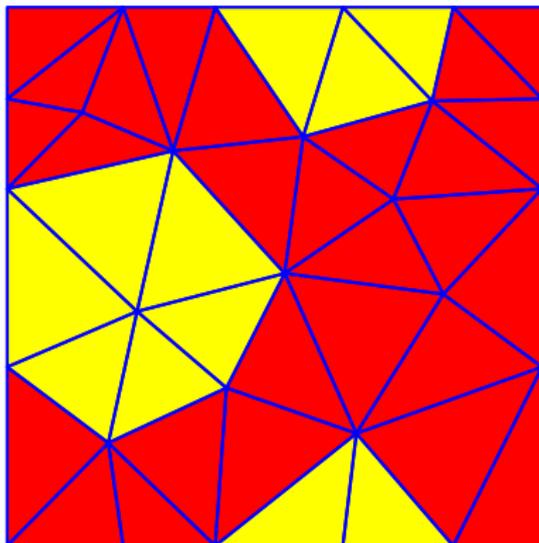


Par convention, le joueur qui joue en premier conquiert des triangles *jaunes*, et son adversaire des triangles *rouges*.

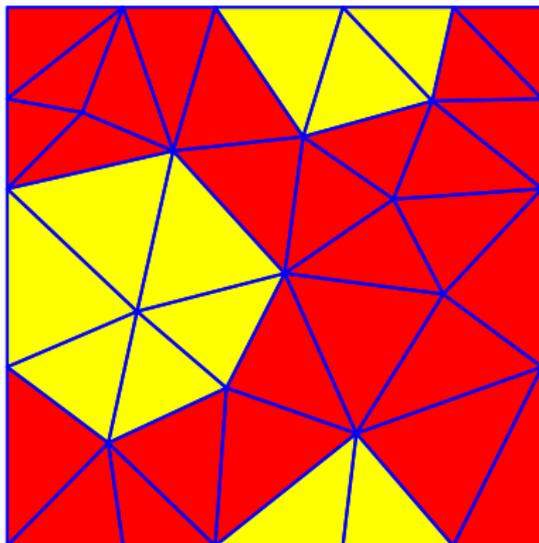


Comme au départ l'ensemble de la figure est noir, les triangles auront d'abord zéro voisin coloré, puis un, puis deux, puis trois.





Au bout du compte, la grille sera entièrement remplie de triangles colorés...



... donc chaque triangle de la grille aura trois voisins colorés, parfois de la même couleur, parfois de deux couleurs...

$$\begin{array}{c|c} 3 & 2 \\ \hline 1 & 1 \end{array}$$

... mais comme 3 est un nombre impair (peut-être le saviez-vous déjà)...



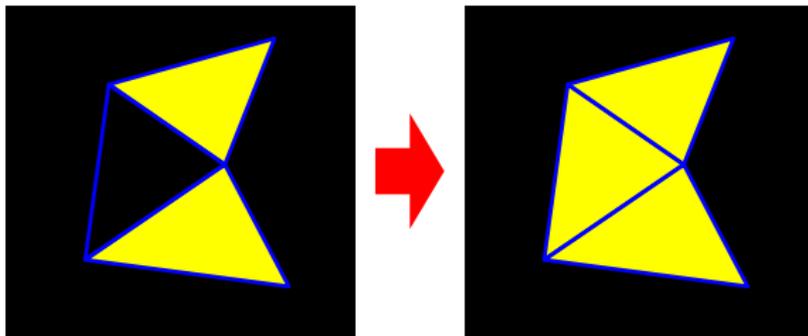
... une **majorité absolue** de ces trois voisins rassemblera forcément **au moins deux** triangles de la même couleur.



Photo Pierre-Alain Donange

L'inventeur de Triancey étant un démocrate convaincu, pour lui, c'est la majorité qui décide.

De là le principe directeur du jeu : **tout triangle ayant deux voisins d'une même couleur prend lui-même cette couleur.**



Cette règle simplissime va nécessairement engendrer des *réactions en chaîne*.

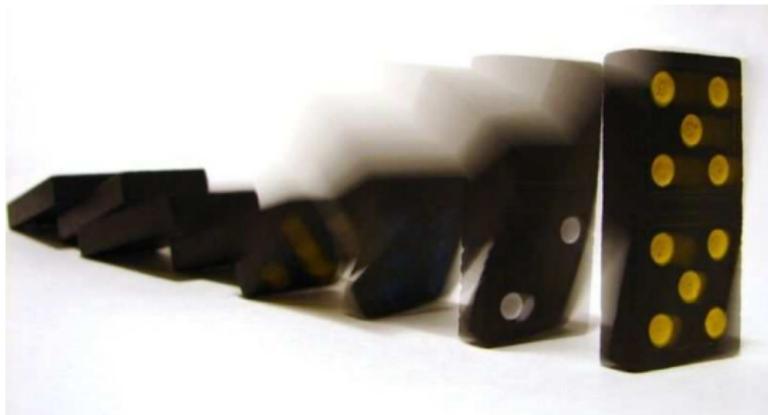
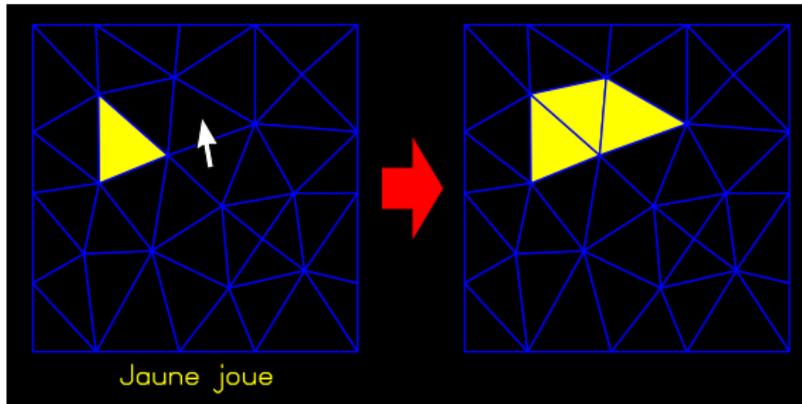


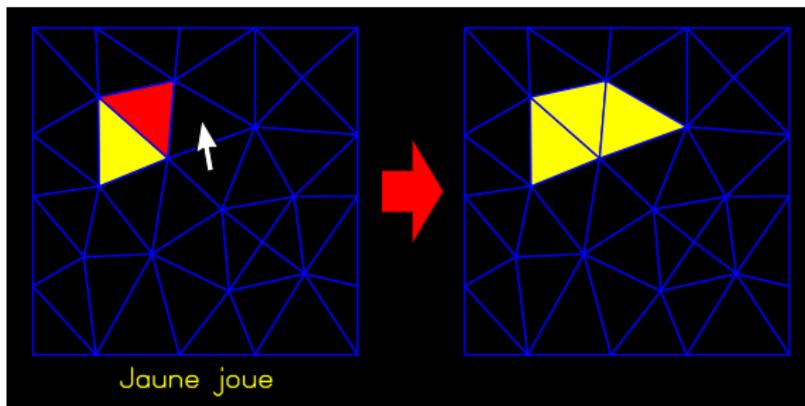
Image Ausstieg11

Les réactions en chaîne

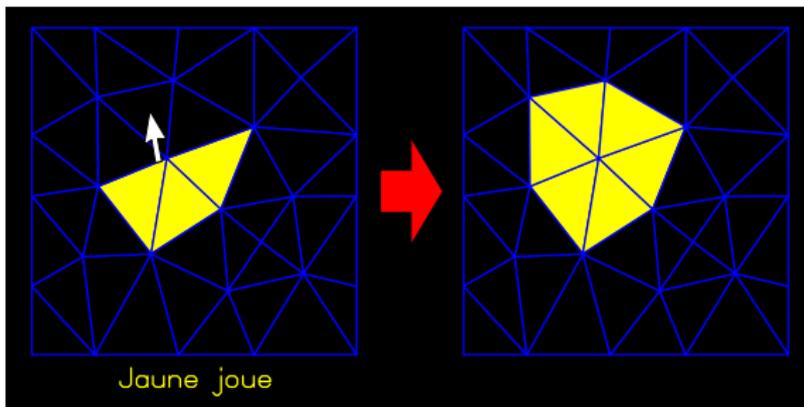
Voici la réaction en chaîne la plus simple. Elle permet la prise simultanée de deux triangles.



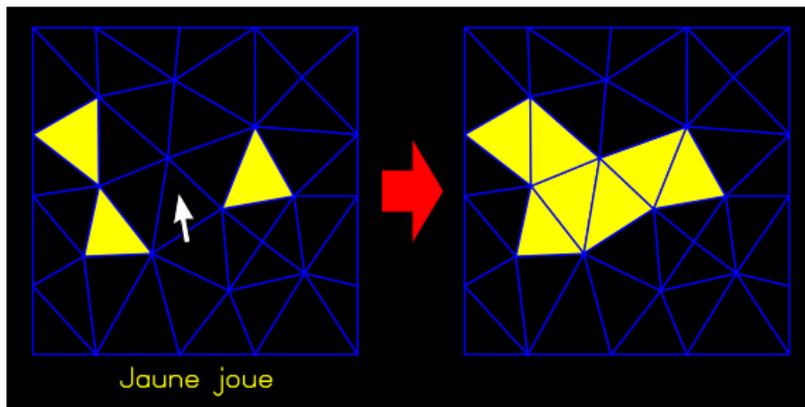
Notez que cela marche exactement de la même façon, que la réaction en chaîne s'exerce sur des triangles vides ou non.



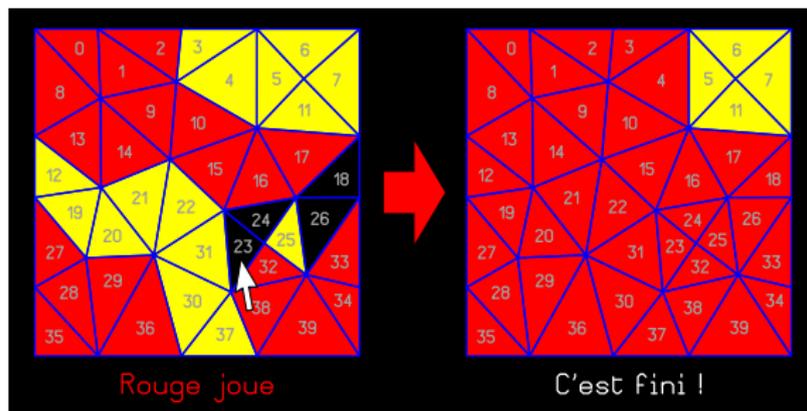
Voici la prise simultanée de trois triangles...



... de quatre...



... et de beaucoup plus (ici, quinze).



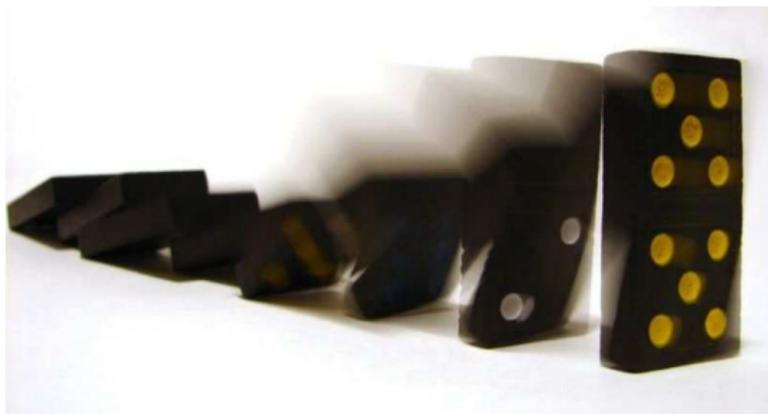
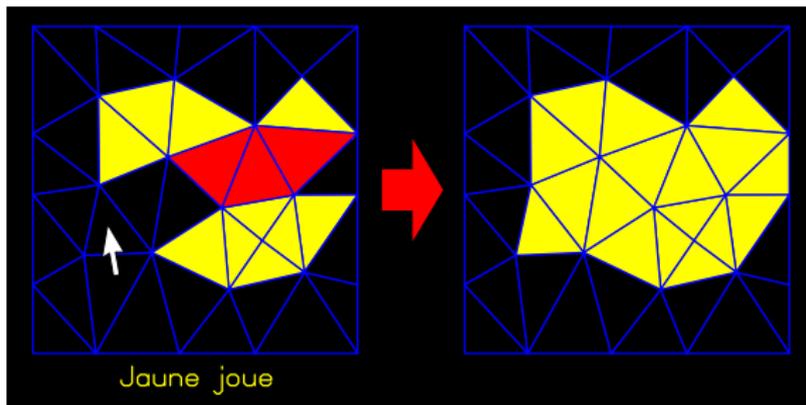


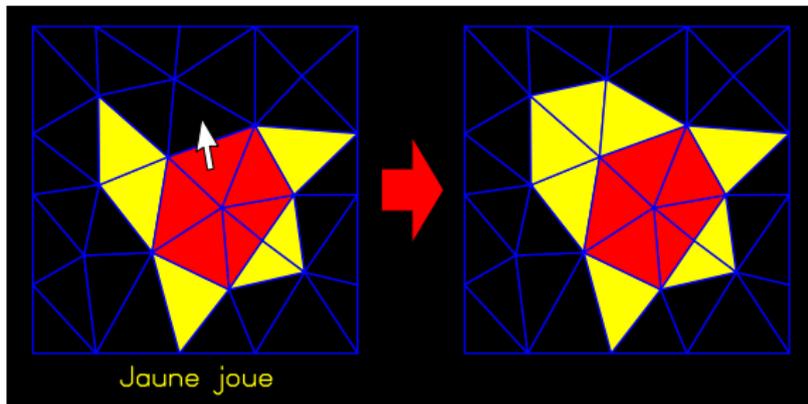
Image Ausiegall

Il y a deux choses à savoir sur les réactions en chaîne.

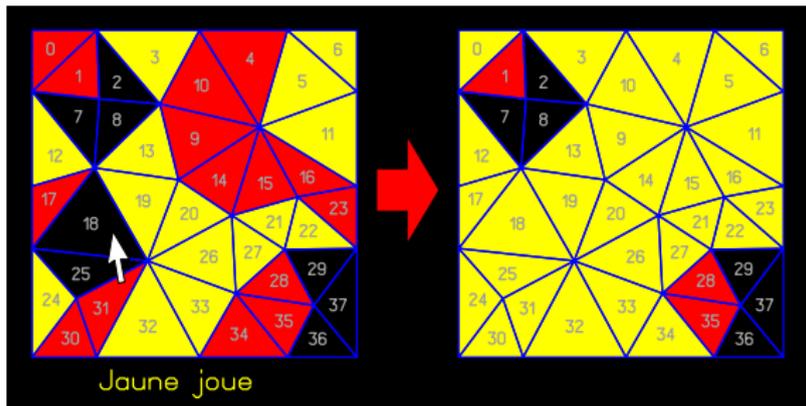
Primo, elles prennent entièrement les *couloirs*, quelle que soit leur longueur, quel que soit le nombre de triangles de l'adversaire qui s'y trouvent.



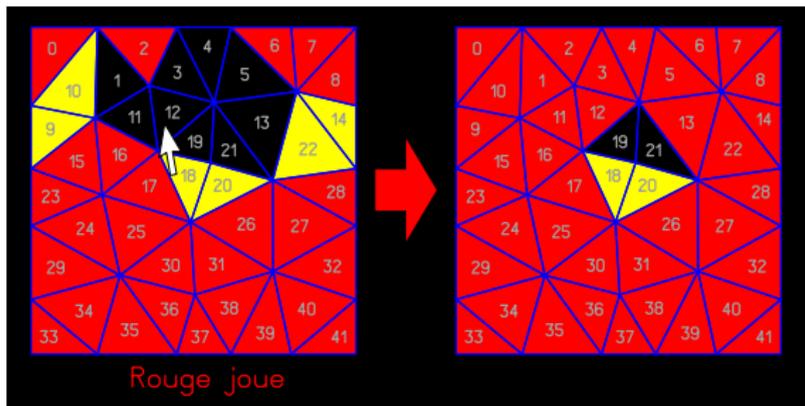
Deuxio, elles ne permettent jamais la prise de triangles adverses réunis en *polygone convexe* sur **tout le pourtour** d'un sommet commun.



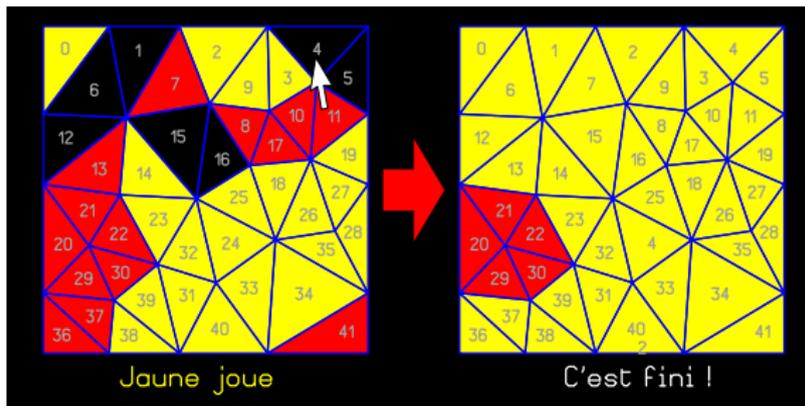
Voici un exemple de réaction en chaîne complexe.



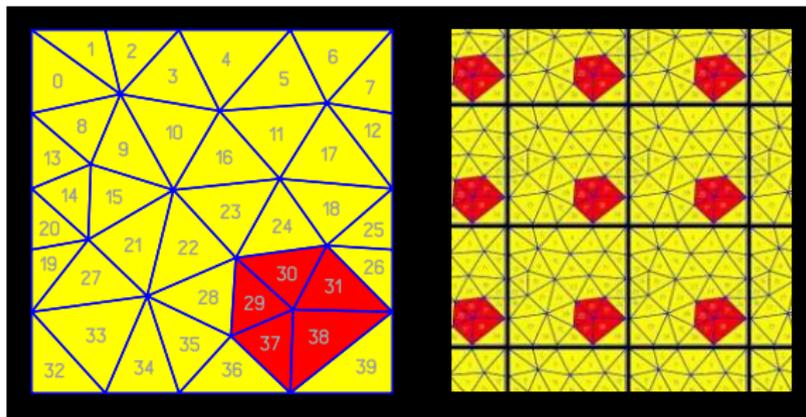
En voici un autre.



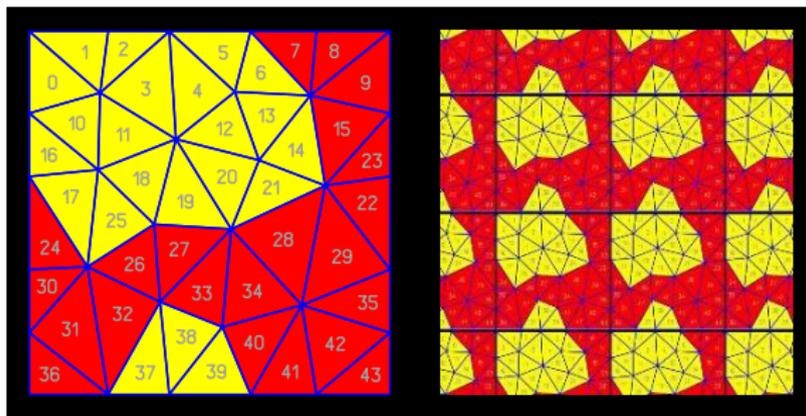
Et encore un autre.



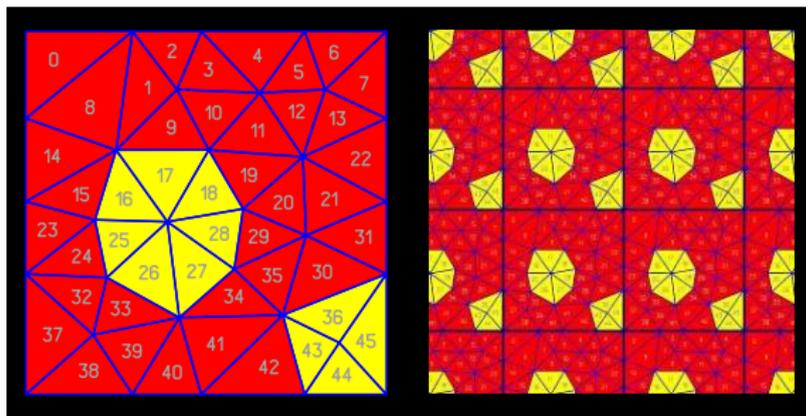
On va aboutir en fin de processus à des motifs ressemblant à des petites taches :



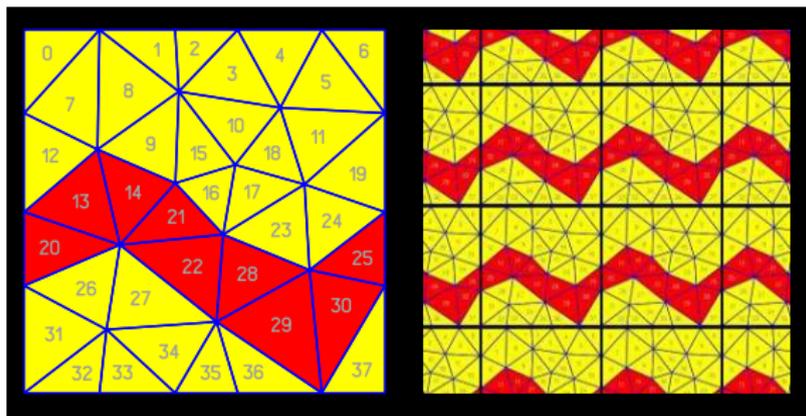
à de grosses taches :



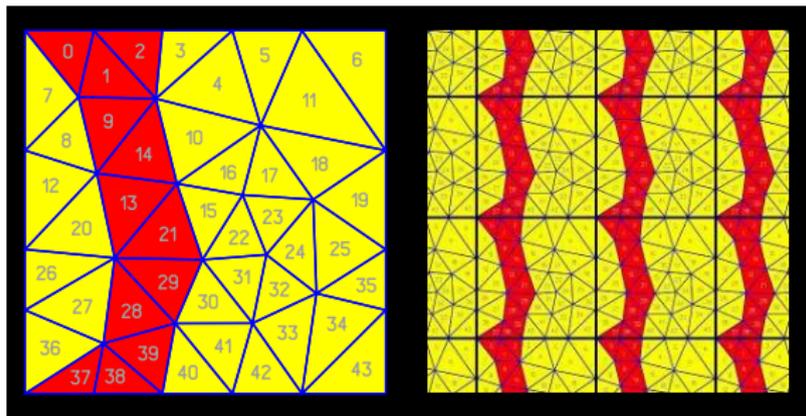
à plusieurs taches :



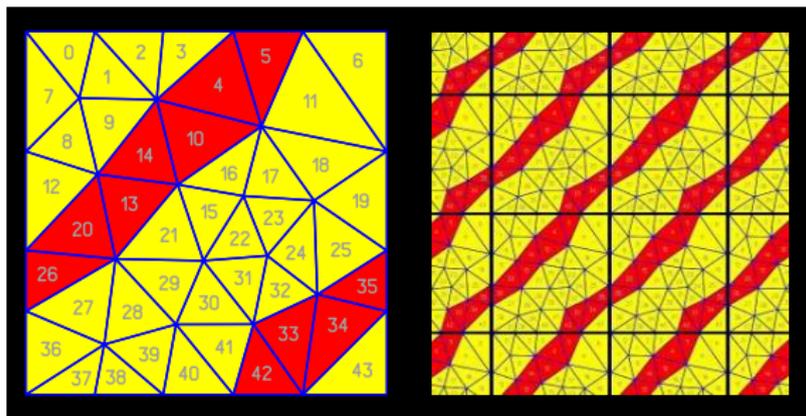
à des lignes horizontales :



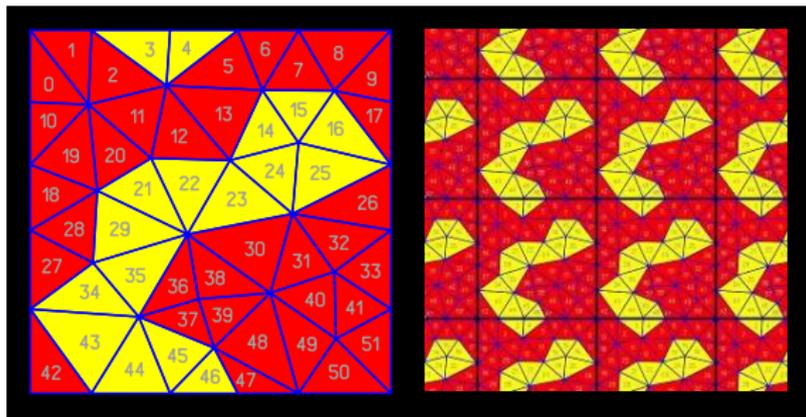
à des lignes verticales :



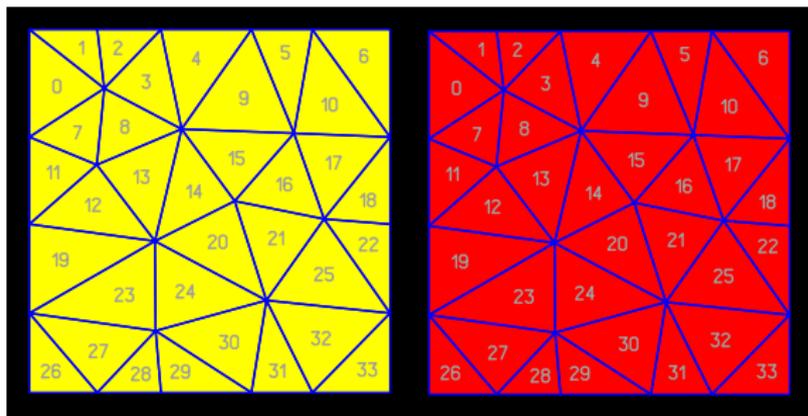
à des lignes obliques :

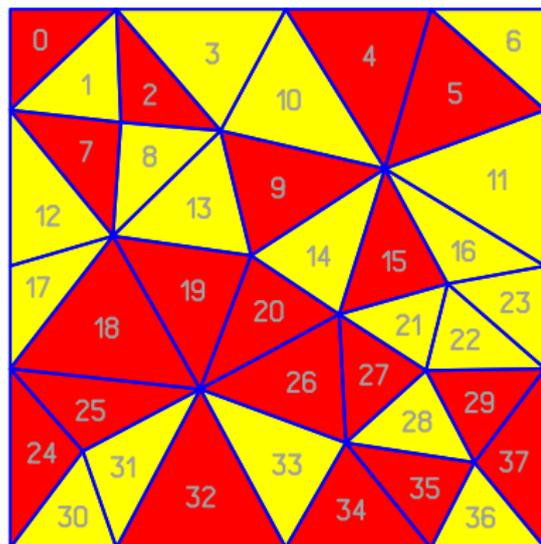


à des patatoïdes bizarres :



ou tout simplement à des carrés d'une seule couleur.



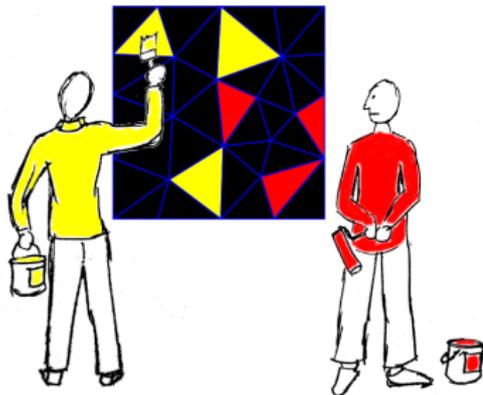


Mais absolument jamais à un bariolage de ce type, car la règle majoritaire ne serait pas respectée.

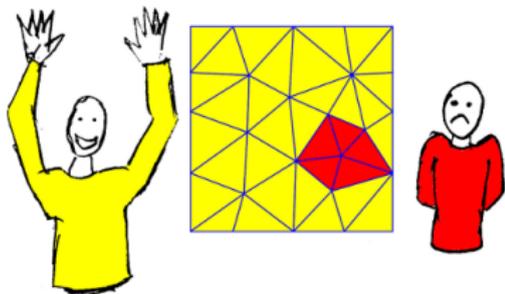
Le jeu simple



La première façon de jouer à
Triancey tombe sous le sens.

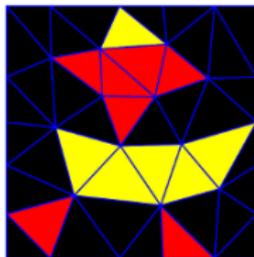


Deux joueurs apposent leur couleur chacun à son tour sur le triangle vide de leur choix...



... et à la fin de la partie, celui qui a conquis le plus de triangles a gagné.

La règle présente un gros avantage : son extrême simplicité.
On peut tout à fait y jouer avec des enfants.

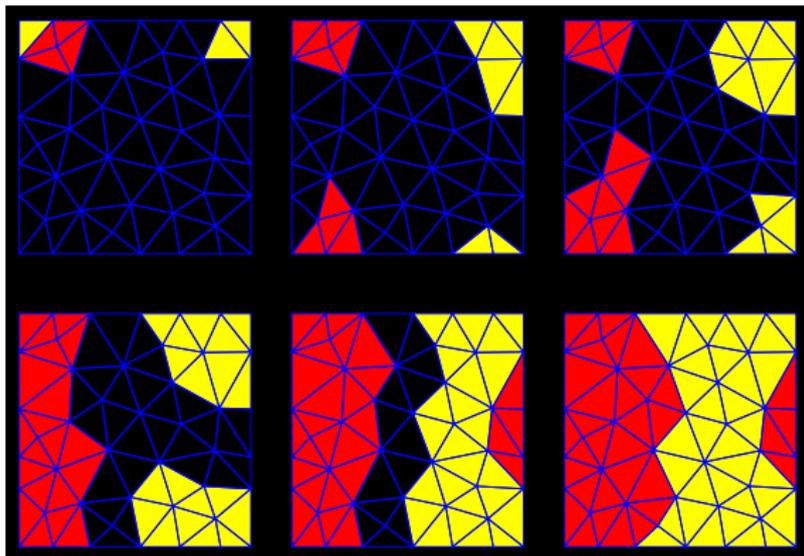




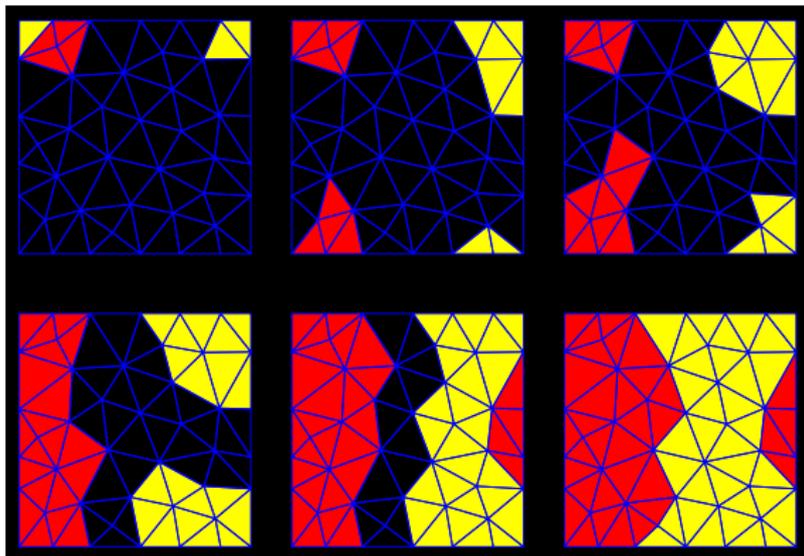
Stefan von Hallenbach

Cette façon de jouer n'est pas du tout dépourvue d'intérêt. Mais elle n'est pas exempte de critiques.

C'est *peu spectaculaire* : la meilleure stratégie consiste à faire grossir à un rythme régulier un ensemble massif de triangles, jusqu'à obtenir deux moitiés, droite-gauche ou haut-bas.



En outre, c'est *routinier* : pendant l'essentiel de la partie, les scores progressent au même rythme... pour aboutir au final à l'égalité, ou peu s'en faut.



Score 25 23
Jaune gagne.

Les parties se terminent en général par une victoire étriquée...

Score 23 25
Rouge gagne.

... par une défaite modérée...

Score 24 24

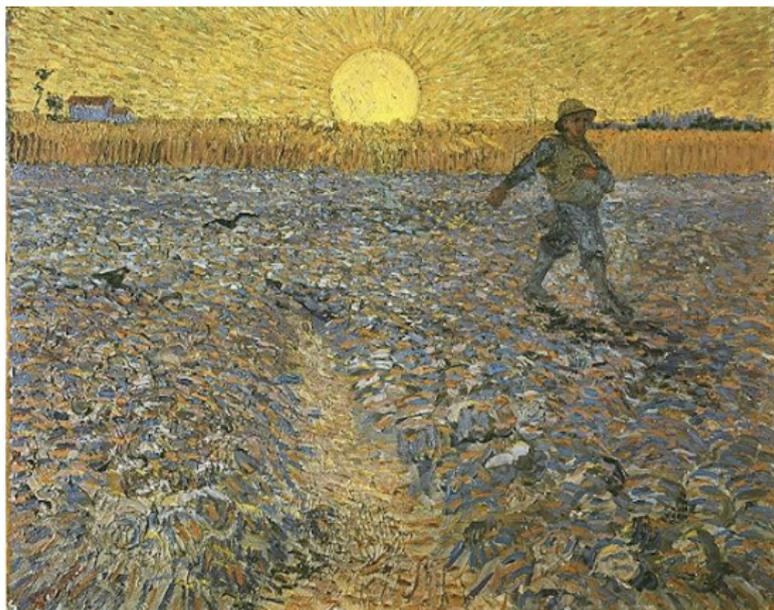
Match nul.

... ou même, assez souvent,
par un match nul.

Certes, c'est simple, mais ça n'est pas très drôle. Or on peut facilement faire bien mieux.

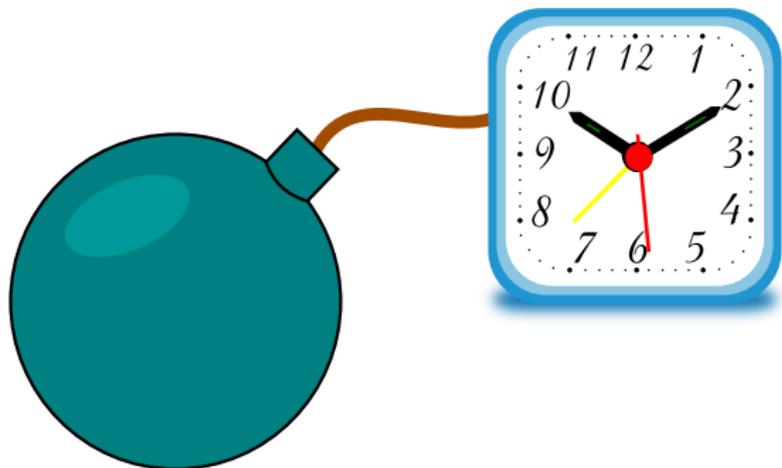
Améliorer le jeu

Le jeu sera moins prévisible si la règle impose que *quelques triangles soient dispersés* sur la grille avant que les réactions en chaîne soient permises.



Van Gogh

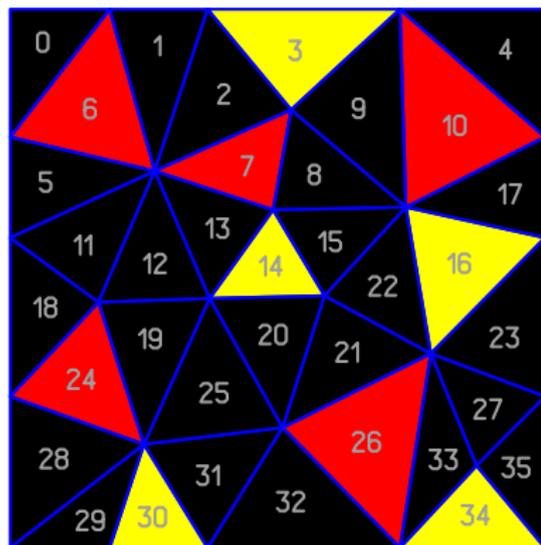
Par ailleurs, le suspense sera plus grand et les réactions en chaîne de plus d'ampleur s'il est de l'intérêt des joueurs de *les retarder*.



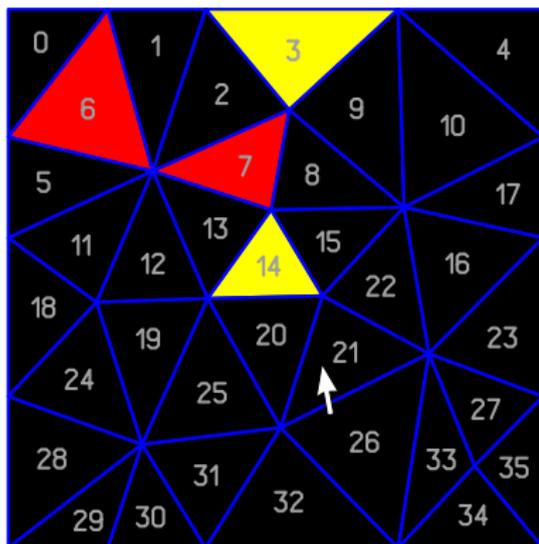
kanderio + valessiobnito



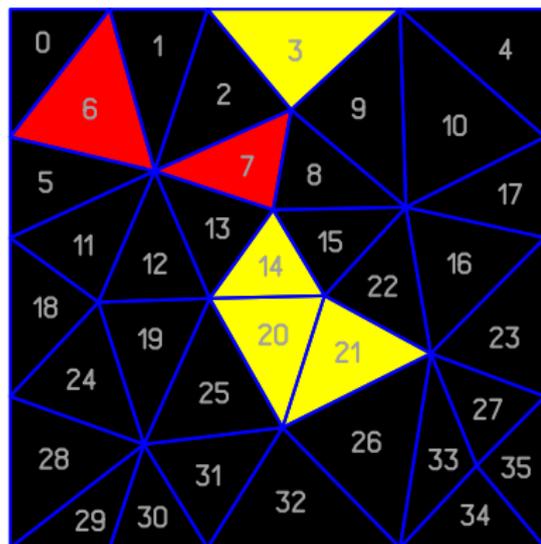
De là découlent les deux règles spécifiques à la variante "Selacata".



Première règle, les triangles ne doivent pas être voisins (se toucher par un côté) avant qu'on en ait dispersé dix sur la grille. C'est ce qu'on appelle *la phase "archipel"*.



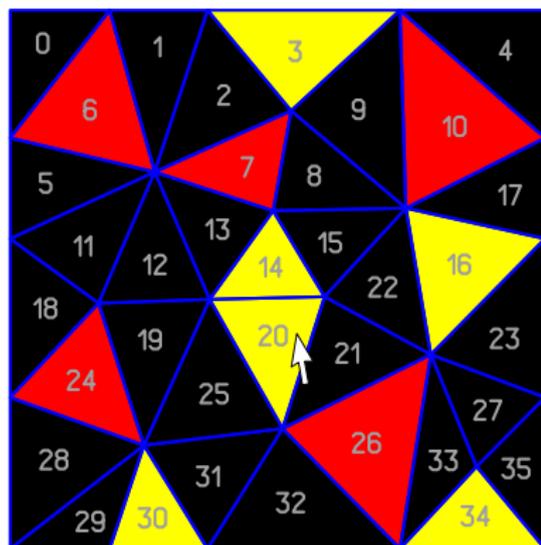
Durant cette phase "archipel", on ne doit donc pas placer un triangle à côté d'un autre. A fortiori, on ne doit pas placer un triangle là où il déclencherait une réaction en chaîne...



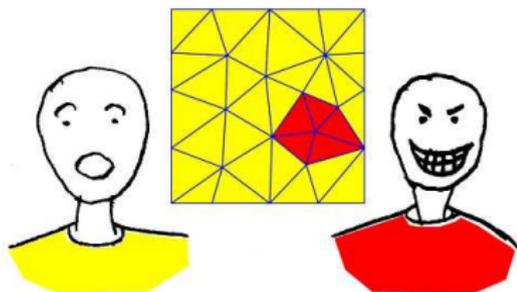
... car alors il n'y aurait pas seulement deux triangles voisins, mais trois au minimum.



La disposition des dix triangles dispersés sur la grille évoque un archipel. De là le nom de la phase de début de jeu.



La règle de l'archipel cesse de s'appliquer dès que dix triangles ont été définis. Dès le onzième, on peut choisir n'importe quel triangle non encore coloré.

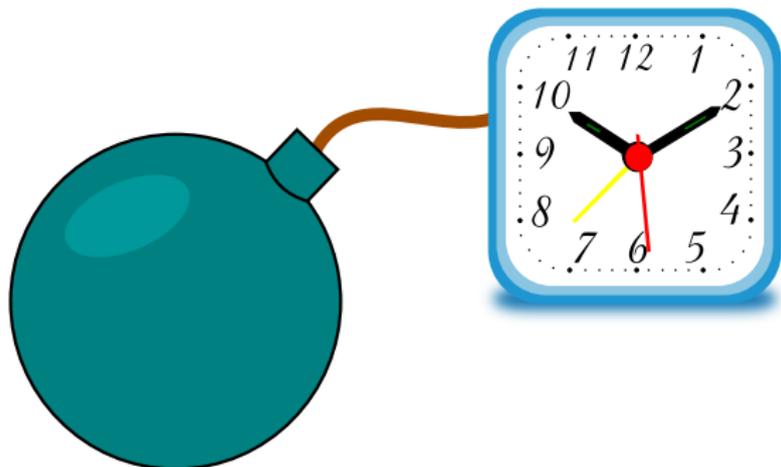


Seconde règle, la victoire appartient à celui qui a conquis *le moins* de triangles lorsque la grille est entièrement remplie.

Score 0 48
Jaune gagne.

Par rapport au jeu bicolore simple, on est donc dans une logique "**qui perd gagne**".

De cette façon, il est de l'intérêt des joueurs de retarder les réactions en chaîne...

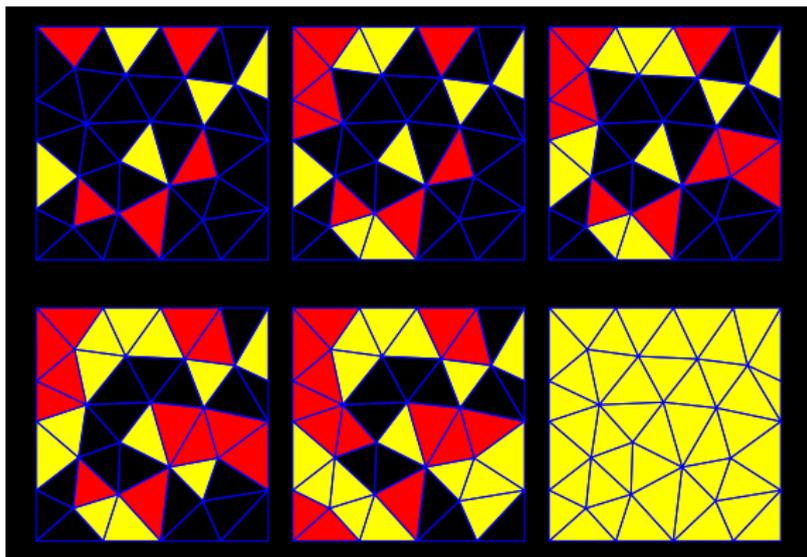


kanderio + valessiobrito



... et, à défaut de les éviter (car ce n'est pas possible indéfiniment), de faire en sorte que ce soit l'adversaire qui déclenche les plus abondantes.

Cela change totalement l'ambiance du jeu. C'est sensiblement plus périlleux, plus imprévisible... mais c'est aussi nettement plus spectaculaire. Bref, c'est plus amusant.

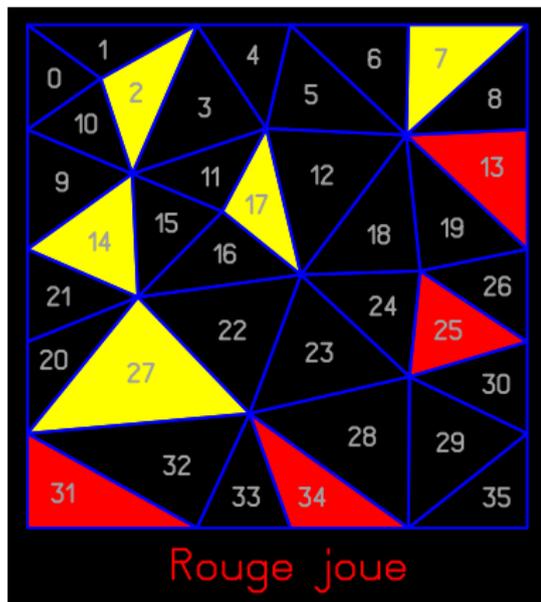


Par ailleurs, les nouvelles règles ont quelques effets inattendus.

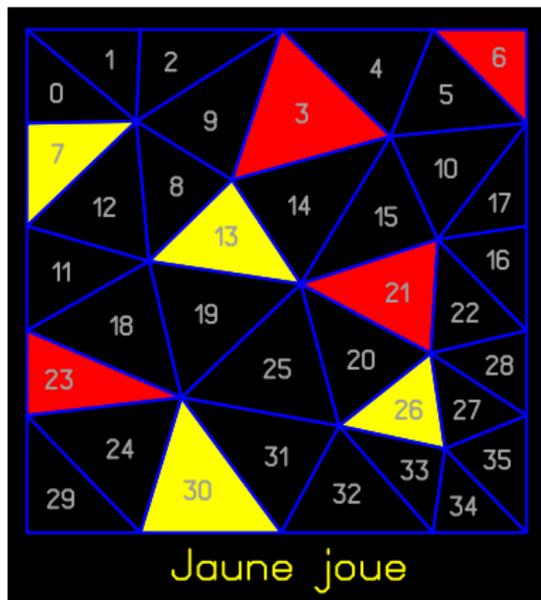
Le pat

Primo, la règle de l'archipel... ne peut pas toujours être respectée.

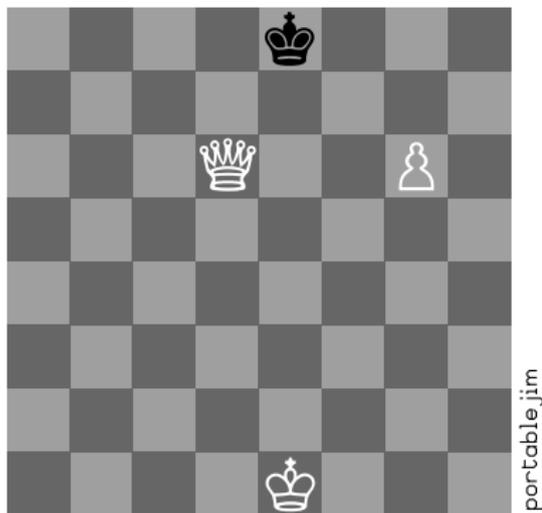




Un archipel doit comporter dix triangles *dispersés*. Or il arrive qu'on soit parvenu à poser les neuf premiers, mais qu'on n'y parvienne pas pour le dixième...



... parfois même pas pour le neuvième.



Dans ce cas, on aboutit à une situation de blocage assez semblable au *pat* du jeu d'échecs...

Score 0 0

Mi-temps nulle.

... et comme aux échecs, on arrête alors de jouer sur un score nul.

Comme aux échecs, le pat peut être redouté ou recherché selon les stratégies.

Deux mi-temps



Autre conséquence des nouvelles règles : le joueur qui joue en premier (jaune) est sensiblement défavorisé.



Comme il a un coup d'avance, c'est le plus souvent lui qui provoque la réaction en chaîne qui déséquilibre définitivement le score.

La solution à ce problème est tout simplement d'imposer qu'une partie se déroule en **deux mi-temps**.



Looi



Chacun des deux joueurs doit entamer l'une de ces deux mi-temps.

score final	score mi-temps 1	score mi-temps 2
88	<u>44</u>	<u>44</u>
40	<u>30</u>	<u>10</u>
40	<u>32</u>	<u>8</u>
30	<u>-2</u>	<u>32</u>
6	<u>14</u>	<u>-8</u>
0	<u>44</u>	<u>-44</u>
-6	<u>-14</u>	<u>8</u>
-10	<u>32</u>	<u>-42</u>
-18	<u>20</u>	<u>-38</u>
-30	<u>0</u>	<u>-30</u>
-36	<u>8</u>	<u>-44</u>
-36	<u>12</u>	<u>-48</u>

A la fin de la partie, on additionne évidemment les résultats des deux mi-temps pour obtenir le score final.

Les scores

Avec beaucoup de jeux de société, une partie ne peut s'achever que sur une victoire, une défaite ou un match nul.



Deutsches Bundesarchiv

grille	tournoi	partie	score		
			final	mi-temps 1	mi-temps 2
cestlavie	oui	<u>394</u>	88	<u>44</u>	<u>44</u>
foiegras	oui	<u>358</u>	40	<u>30</u>	<u>10</u>
degaulle	oui	<u>343</u>	40	<u>32</u>	<u>8</u>
crepe	oui	<u>389</u>	30	<u>-2</u>	<u>32</u>
cancan	oui	<u>372</u>	6	<u>14</u>	<u>-8</u>
gerard	oui	<u>369</u>	0	<u>44</u>	<u>-44</u>
calais	oui	<u>353</u>	-6	<u>-14</u>	<u>8</u>
porte	oui	<u>390</u>	-10	<u>32</u>	<u>-42</u>
loire	oui	<u>360</u>	-18	<u>20</u>	<u>-38</u>
eau	oui	<u>354</u>	-30	<u>0</u>	<u>-30</u>
creme	oui	<u>368</u>	-36	<u>8</u>	<u>-44</u>
notredame	oui	<u>370</u>	-36	<u>12</u>	<u>-48</u>

Dans la variante "Selacata", on aboutit au contraire à une **grande variété de scores** d'une très grande ampleur.

Classement *provisoire* de la semaine 2010-45

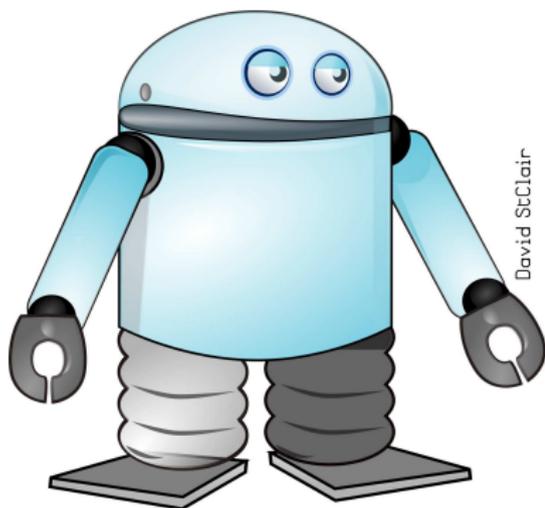
Du lundi 2010/11/8 au dimanche 2010/11/14

[jlancey](#) a obtenu 12 points en 2 parties de tournoi, soit une **moyenne de 6**.
[prof](#) a obtenu 26 points en 1 parties de tournoi, soit une **moyenne de 26**.
[timide](#) a obtenu 18 points en 1 parties de tournoi, soit une **moyenne de 18**.
[dormeur](#) a obtenu 12 points en 1 parties de tournoi, soit une **moyenne de 12**.
[joyeux](#) a obtenu 8 points en 1 parties de tournoi, soit une **moyenne de 8**.
[blancheneige](#) a obtenu -18 points en 1 parties de tournoi, soit une **moyenne de -18**.
[grincheux](#) a obtenu -38 points en 1 parties de tournoi, soit une **moyenne de -38**.
[atchoum](#) a obtenu -56 points en 1 parties de tournoi, soit une **moyenne de -56**.

Cela a pour conséquence inattendue de faciliter énormément l'organisation de tournois : *il est très facile de classer même un grand nombre de joueurs, même avec peu de parties.*

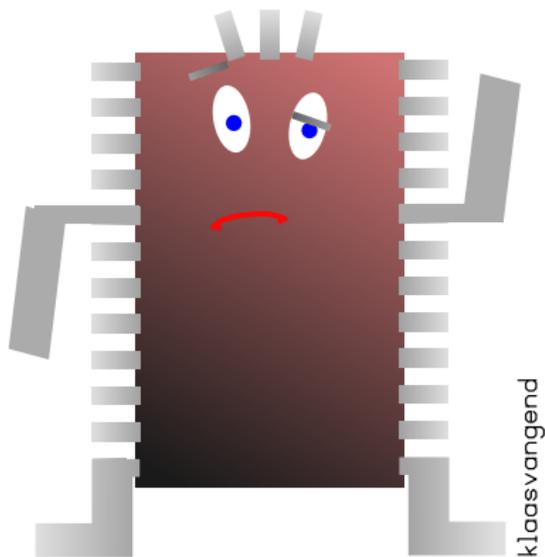
Nous en reparlerons, mais un championnat du monde de Triancey peut être organisé sans aucun problème *dès aujourd'hui.*

L'adversaire informatique

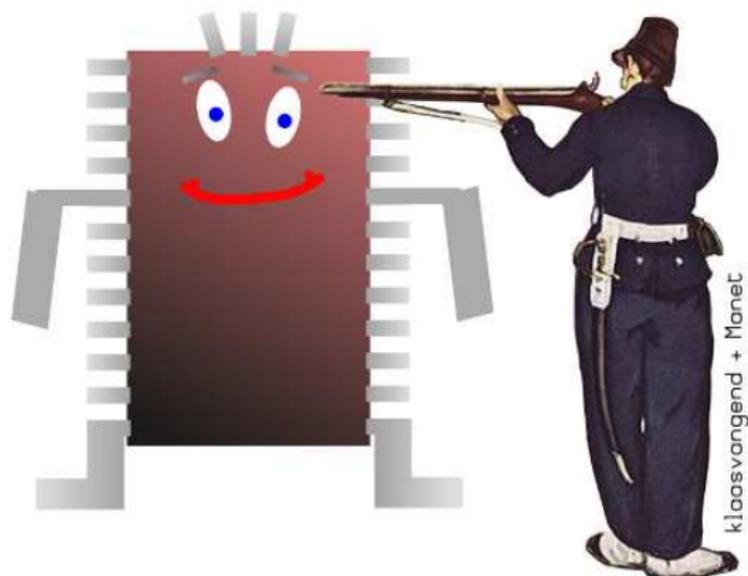


David ScClair

La dernière conséquence inattendue des nouvelles règles, et non la moindre, c'est l'apparition d'un adversaire de référence : l'ordinateur.



En fait, l'ordinateur est un sombre crétin. Il n'a *aucune* stratégie.

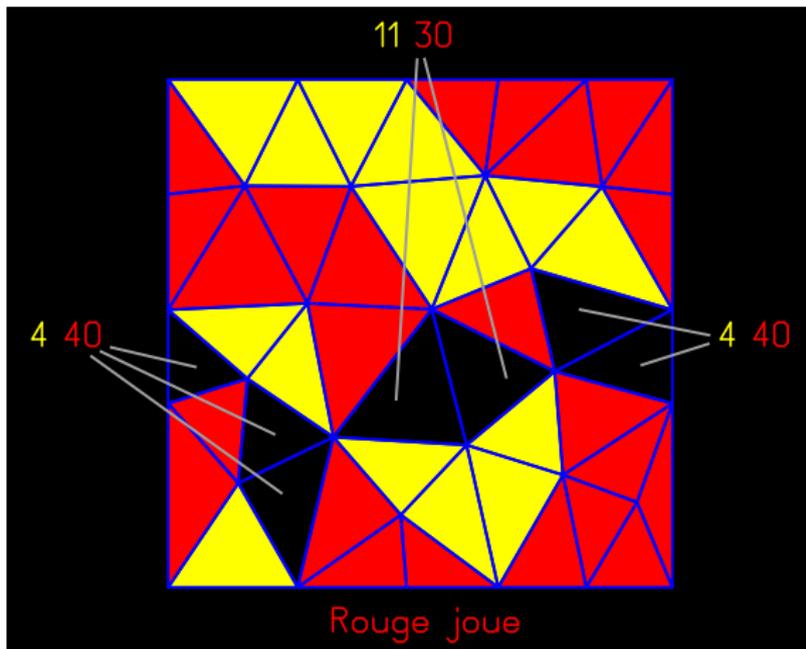


Jamais il ne s'interroge sur ce que l'adversaire pourra répondre à son coup.



A défaut de stratégie, il a une *tactique*, très simple et même simpliste.

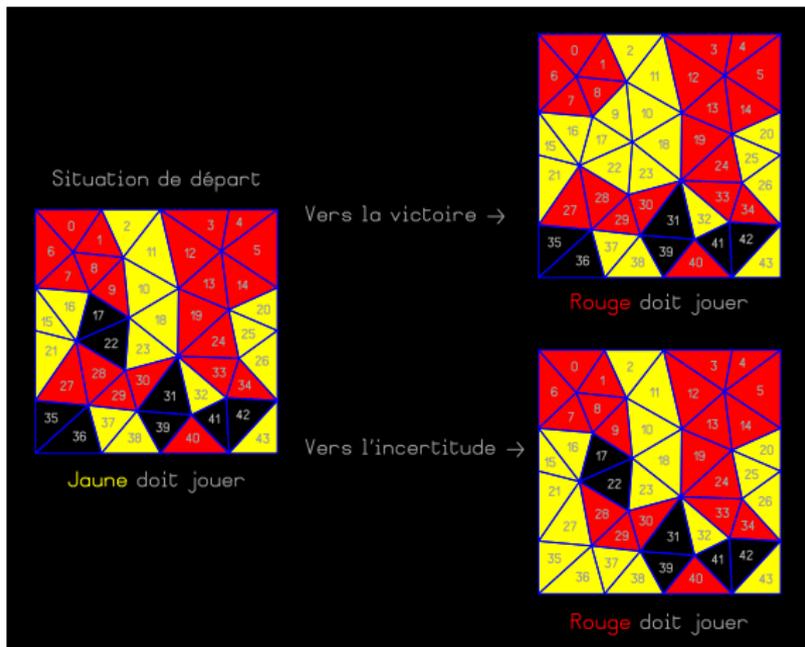
A chaque coup, il teste tous les triangles non colorés de la grille et note soigneusement pour chacun d'entre eux à quel score on aboutirait si le triangle était choisi...



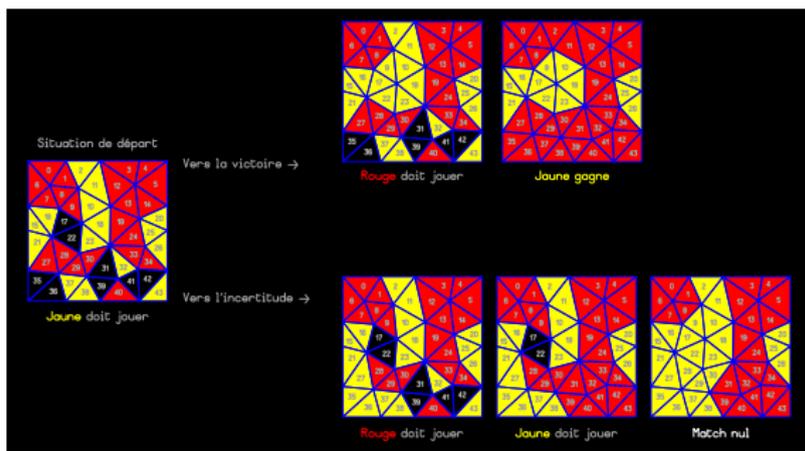


... mais aussi *combien de côtés de triangles seraient alors exposés à une réaction en chaîne*. Pour l'ordinateur, c'est facile. Pas pour un humain.

L'ordinateur choisit en fonction de *ces deux seuls critères*. S'il obtient exactement les mêmes valeurs dans plusieurs hypothèses, il choisit au hasard parmi elles.

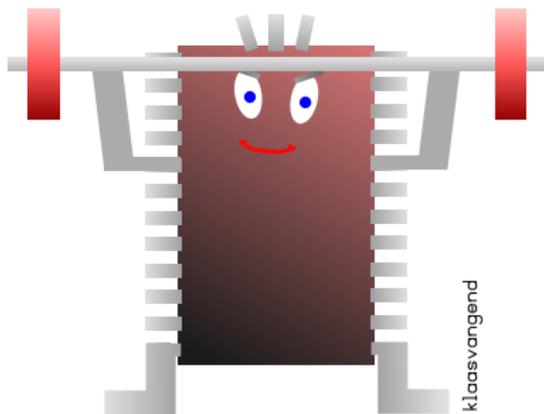


Il n'opère pas une évaluation équivalente pour les triangles de son adversaire. Il ne cherche pas non plus à évaluer s'il reste ou non des choix à l'adversaire, encore moins à quels résultats pourraient mener ces choix.





Bref, l'ordinateur joue mécaniquement, *comme un pied*. En fin de mi-temps, c'est très sensible.



Ce qui est ennuyeux, c'est que même avec sa tactique simpliste... il prend très souvent l'avantage bien avant la fin de la mi-temps.



Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à **essayer de le battre**. Ce qui est difficile, mais pas du tout impossible (surtout quand il joue en premier).



Vous n'y parviendrez pas toujours, mais que vous y parveniez ou non, **vous aboutirez à des scores.** Triomphaux, honorables, médiocres ou humiliants... mais vous aboutirez *forcément* à des scores.

Même chose pour les autres joueurs humains, qu'ils soient plus malins ou plus bêtes que vous.



C. Chase Taylor

Il est donc très facile d'évaluer la valeur respective de joueurs humains, même s'ils ne s'affrontent pas directement : il suffit de **comparer les scores** qu'ils obtiennent contre l'ordinateur.

Classement de la semaine 2010-44
Du lundi 2010/11/1 au dimanche 2010/11/7

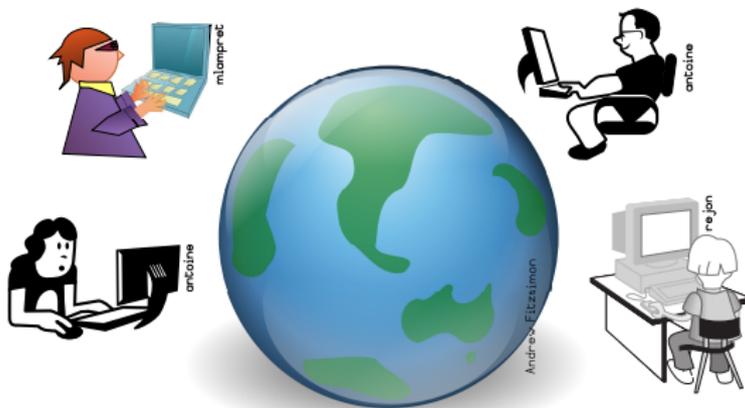
[jlancey](#) a obtenu 249 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 49.8**.
[joyeux](#) a obtenu 212 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 42.4**.
[prof](#) a obtenu 204 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 40.8**.
[simplet](#) a obtenu 198 points en **5** parties de tournoi, soit une **moyenne de 39.6**.
[blancheneige](#) a obtenu 74 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 14.8**.
[atchoum](#) a obtenu 16 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 3.2**.
[dormeur](#) a obtenu 16 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 3.2**.
[timide](#) a obtenu -34 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de -6.8**.
[grincheux](#) a obtenu -68 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de -13.6**.

Le site du Triancey Selacata

Le site du Triancey Selacata a pour ambition de centraliser au niveau planétaire...



... les scores des innombrables pelés et tondus qui oseront affronter l'ordinateur à la loyale.



Toutes les semaines, un bilan des parties jouées sur toute la planète permet d'aboutir à un classement international des joueurs.

Classement de la semaine 2010-44

Du lundi 2010/11/1 au dimanche 2010/11/7

[jlancey](#) a obtenu 249 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 49.8**.
[joyeux](#) a obtenu 212 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 42.4**.
[prof](#) a obtenu 204 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 40.8**.
[simplet](#) a obtenu 198 points en **5 parties** de tournoi, soit une **moyenne de 39.6**.
[blancheneige](#) a obtenu 74 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 14.8**.
[atchoum](#) a obtenu 16 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 3.2**.
[dormeur](#) a obtenu 16 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de 3.2**.
[timide](#) a obtenu -34 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de -6.8**.
[grincheux](#) a obtenu -68 points sur ses **5 meilleures** parties de tournoi, soit une **moyenne de -13.6**.



Toutes les semaines, un **champion du monde** est identifié.



Ça peut être **vous**. Surtout tant que le jeu est peu connu et qu'il y a donc peu de concurrence.

Alors, allez-y. C'est le moment. Et en plus, c'est gratuit.

TRIANCEY

LE JEU DES TRIANCOLES FRANÇAIS

selacata

<http://www.triancey.com>

Merci de votre attention.

Licence



Quelques images employées par cette présentation provenant de Flickr ou de l'Open Clipart Library, l'ensemble est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA. Mais en dehors des dessins et photos explicitement crédités, tout est diffusé en WTFPL.