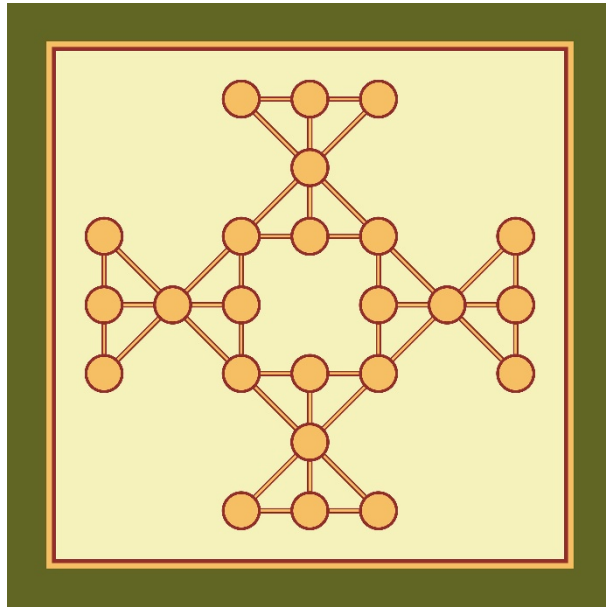


LA TRIPLE ALLIANCE



Edité par la maison Watilliaux vers 1890, ce jeu de pions s'inscrit dans la vogue des « jeux d'actualité » qui envahissent les salons de la Belle Époque. Son titre fait directement écho à la Triplice, le pacte militaire conclu en 1882 entre l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie et l'Italie, qui suscitait alors en France une vive inquiétude après la défaite de 1870.

Plutôt que d'adopter une posture belliqueuse, l'éditeur parisien transpose cette confrontation diplomatique dans une mécanique ludique abstraite : un duel stratégique où le premier joueur à aligner trois pions l'emporte. Le trait satirique de H. de Sta, célèbre illustrateur de l'époque, donne à ce jeu de salon son caractère si particulier.

But du jeu

Être le premier à former une ligne ininterrompue de 3 pions de sa couleur sur l'une des 24 séries de trois cases dont se compose le plateau.

Matériel

- Un plateau de jeu comportant 24 intersections (Fig. 1)
- **6 pions clairs** (joueur 1)
- **6 pions foncés** (joueur 2)

Déroulement de la partie

Les joueurs conviennent qui commence. Cela peut se faire soit par convention, soit par tirage au sort.

Lorsque la partie commence, le plateau est vide. Chaque joueur joue à tour de rôle.

La partie se déroule en deux phases :

1. La phase de pose
2. La phase de déplacements

Pendant la première phase de jeu, les joueurs posent tour à tour un pion sur une case quelconque du plateau. Durant cette phase, il est interdit à chaque joueur de placer plus de deux pions de sa couleur sur une même ligne.

Une fois les douze pions posés sur le plateau, chaque joueur déplace alternativement l'un des siens d'une case à la case adjacente, en avant, en arrière ou de côté, en suivant les lignes qui relient les cases entre elles. Il est interdit de sauter par-dessus un pion adverse ou de franchir une case vide (Fig. 2).

Fin de partie

Le premier joueur qui parvient à former une ligne ininterrompue de 3 pions de sa couleur remporte la partie (Fig. 3)

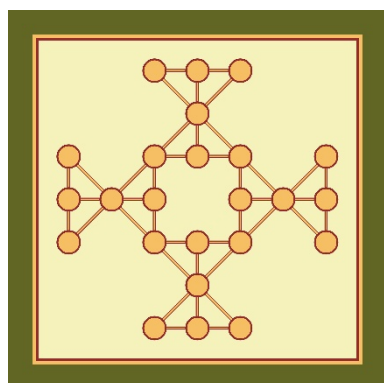


Fig. 1 : Plateau de *La Triple Alliance*

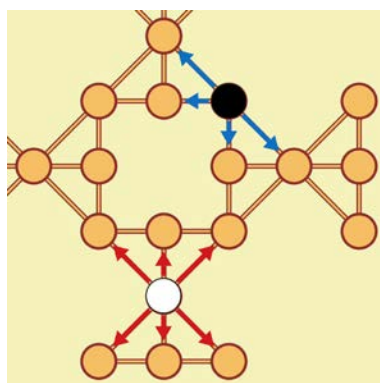


Fig. 2 : Possibilités de déplacements d'un pion

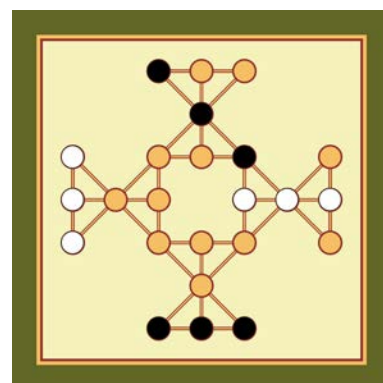


Fig. 3 : Quatre exemples d'alignements victorieux

Particularités de la version numérique

Dans la version numérique du jeu, une proposition de « partie nulle par répétition » a été ajoutée. Une fenêtre contextuelle apparaît lorsqu'une même position s'est présentée cinq fois au cours de la partie, et offre aux joueurs la possibilité de s'accorder sur une partie nulle. Les règles d'origine ne prévoient rien de tel : cette convention n'a d'autre but que d'éviter une partie sans fin.

De même, bien que le risque soit excessivement faible, il existe une possibilité pour qu'un joueur se retrouve bloqué et n'ait aucun coup valable à jouer. Rien dans les règles originales ne prévoyait ce cas de figure. Afin de parer à cette éventualité, cette version numérique applique la règle en vigueur dans d'autres jeux de l'époque tels le Tonkin ou l'Assaut qui énonce clairement qu'un joueur qui n'est pas en mesure de bouger un pion perd la partie.

Note de l'éditeur Watilliaux dans la notice originale

Il va sans dire que pendant la première partie du jeu, celle pendant laquelle on pose les 12 pions sur le tableau, chacun doit s'efforcer de contrecarrer le jeu de son adversaire, tout en préparant le sien propre ; sans quoi, une fois le moment venu de faire mouvoir les pions, un joueur ayant déjà deux pions sur une ligne, pourrait du premier coup en avancer un troisième et gagner. Au bout de très peu de temps d'ailleurs, on reconnaîtra que c'est un jeu où il ne faut pas s'endormir : à la moindre distraction, pour peu que vous ayez affaire à un adversaire attentif, vous êtes perdu.

Les anciens attachaient au nombre trois une vertu fatidique. Toute superstition à part, on ne peut nier que ce nombre n'ait fait parler de lui en bien des occasions. Avant qu'il ne soit question de la triple alliance qui nous a fourni le titre de notre jeu, on a connu :

Les 3 Parques, les 3 Grâces, les 3 Horaces et les 3 Curiaces, les 3 fils de Noë, les 3 personnes de la Sainte Trinité, les 3 règnes de la nature, les 3 vertus théologales, les 3 évêchés, les 3 chapeaux de Cadet-Rousselle, les 3 Mousquetaires, les 3 couleurs de notre drapeau, et aussi les trirèmes, les tribuns, les triumvirs, un triangle, un trépied, un trimestre, un trisaïeul, un trio, un triolet, un trois-mats, un vaisseau à trois ponts, la valse à trois temps, le trois-six, un tricorné, le trident de Neptune, un tricycle, M^r trois étoiles, un discours en trois points, etc., etc.

Ces réminiscences nous ont donné l'idée d'orner notre jeu d'illustrations représentant quelques-uns des sujets qui, sous l'égide du nombre trois, ont conquis la célébrité, et si cette fantaisie décorative ne paraît pas suffisamment justifiée aux yeux du lecteur, que celui-ci nous juge avec indulgence en pensant que ce n'est pas d'aujourd'hui que la logique est absente de ce bas monde. Au XV^e siècle, Charles d'Orléans, père du roi Louis XII, étant prisonnier des Anglais et cultivant la poésie pour charmer les ennuis de sa captivité, écrivait, payant lui-même son tribut au nombre trois :

Tant plus regarde, moins y voy,

Et plus y voy, moins y congnoy ;

Le monde va de deux en trois,

Sans savoir comment ne pourquoi.

Édité par Frédéric Vande Vreken - Sambreville, Belgique



<https://vandevreken.be>



Copyright © 2026 Frédéric Vande Vreken