

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

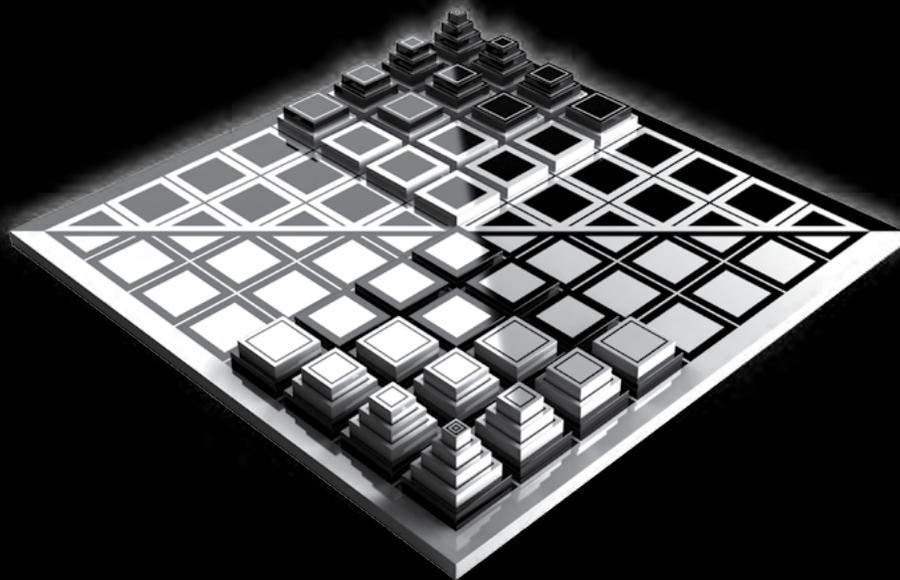
escaleajeux@gmail.com



RUI ALÍPIO MONTEIRO



TRENCHI®



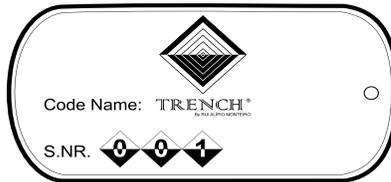
PT

ES

FR

EN

DE



3

Esta obra é dedicada à minha
“semper fidelis” ajudante de
campo, Maria Luísa Monteiro.

R. A. M.

36

This work is dedicated to my “sem-
per fidelis” aide-de-camp,
Maria Luisa Monteiro.

R. A. M.

14

Esta obra está dedicada a mi
“semper fidelis” ajudante de
campo, Maria Luisa Monteiro.

R. A. M.

47

Dieses Werk ist meiner
“semper fidelis”, Maria
Luisa Monteiro gewidmet.

R. A. M.

25

Cette oeuvre est dédiée à mon aide
de camp, “semper fidelis”, Maria
Luisa Monteiro.

R. A. M.



TRENCH®

« Le jeu TRENCH rend hommage à ceux qui ont souffert et péri sur un morceau de terre, défendu centimètre par centimètre, et où reposent à jamais la conscience humaine et l'ambition démesurée! »

L'auteur, Rui Alípio Monteiro, leur dédie ce jeu.

Réaliste, il évoque et décrit l'un des conflits belliqueux les plus marquants et dramatiques de l'histoire contemporaine et universelle du XX^e siècle – la Première Guerre mondiale – qui a comme arrière-plan les horreurs, la morbidité et l'absurde de la routine dans les tranchées, où des millions d'hommes sont restés confinés durant des années, séparés de l'ennemi, circonscrits dans la tranchée d'en face, par le *no man's land*, où beaucoup d'entre eux périssaient à chaque nouvelle offensive, fauchés par les mitrailleuses qui régnaient sur ce territoire.

Le damier noir et blanc (humble hommage au pavage des rues portugaises – *calçada portuguesa*), abstrait, géométrique, avec deux lignes horizontales accentuées bordant un fossé symbolisant deux tranchées, simule un champ de bataille divisé en deux territoires opposés et clairement délimités.

Les pièces, dans un style cubiste, représentent la confrontation classique de militaires aux grades hiérarchisés et diversifiés, du Soldat jusqu'au Général arrivant en tête de la pyramide du pouvoir.

L'algorithme du jeu illustre fidèlement le scénario vécu durant la « Grande Guerre » et son mécanisme réaliste reflète les deux grandes périodes ou phases, que l'on distingue traditionnellement dans cette guerre conventionnelle :

1) **GUERRE DE MOUVEMENTS** : La caractéristique marquante a été la mobilisation des armées, le déplacement et le positionnement stratégique des troupes, déterminées à avancer progressivement en utilisant constamment des manoeuvres tactiques, dans une systématique logique de guerre.

2) **GUERRE DES TRANCHÉES** : Dans une guerre de position imposée par le tir rapproché des mitrailleuses, reine du champ de bataille, et par le pouvoir des feux indirects de l'artillerie, la protection conférée par les tranchées représente l'équilibre des forces qui existait dans ce théâtre de guerre. Les tranchées servaient de refuge pour la planification d'opérations offensives, qui la plupart du temps étaient infructueuses. Elles étaient la scène de nombreux combats engagés dans ce conflit, quelques-uns décisifs. Les armées cherchaient à garantir leurs positions, tout en préparant de nouvelles conquêtes territoriales.

TRENCH récompense les tactiques et les stratégies en accord avec les articles du chef d'œuvre de la littérature chinoise, « L'Art de la guerre » de Sun Tzu.

Dans sa genèse, TRENCH, fait une évocation artistique à la mémoire de la « Grande Guerre ». Il témoigne, de façon indélébile, du manque de bon sens et de pondération des décisions politiques et militaires, pour défendre et sauvegarder la condition humaine !





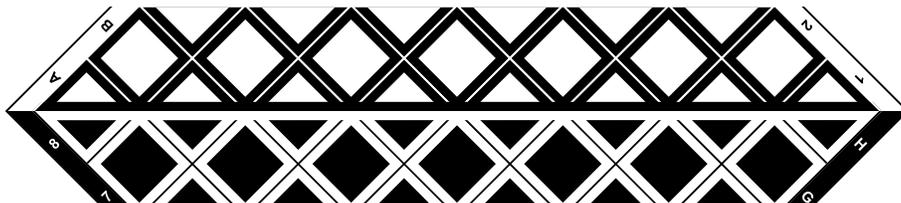
LE PLATEAU DE JEU

*« Toute Guerre est basée sur la déception » (I.17)
« L'Art de la guerre » de Sun Tzu, (adap.) trad. Samuel B. Griffith*

FORMAT : losange

DIMENSIONS : 35 × 35 cm, épaisseur 1 cm

COMPOSITION : 64 (8×8) cases divisées en deux territoires opposés.



La division horizontale du losange illustre bien la zone de frontière, sur la première ligne de front du champ de bataille, représentée par ses tranchées.

TABLIER : avec son net contraste noir et blanc, le damier donne une vision abstraite et géométrique, en superposition et dissimulation, de la réalité, créant une intentionnelle illusion d'optique du territoire ennemi et un parfait et volontaire camouflage du territoire ami.

*« ...le jour où l'armée partira, elle devra avoir en tête
la gloire de la mort et non pas la honte de vivre. »*

« L'Art de la guerre » de Sun Tzu, (adap.) trad. Samuel B. Griffith (Appendice I, Chapitre IV, Section I)



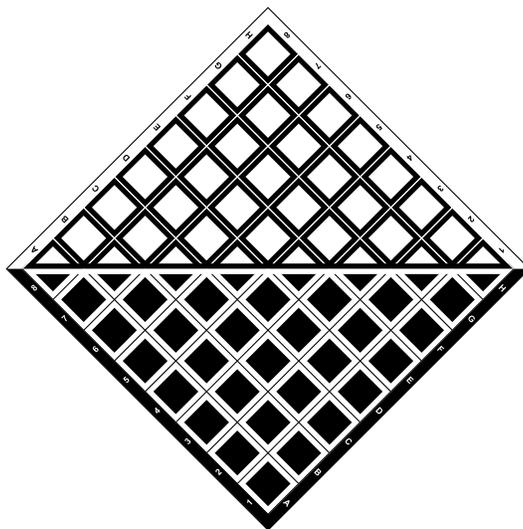
INTRODUCTION

LE JEU

« *Ce qui est d'une extrême importance dans la guerre c'est d'attaquer la stratégie de l'ennemi* » (III. 4)

« L'Art de la guerre » de Sun Tzu, (adap.) trad. Samuel B. Griffith

Dans une partie de TRENCH, deux joueurs s'affrontent dans un jeu de stratégie qui s'inspire de la Première Guerre mondiale, la Guerre des tranchées. Le damier, contrairement aux habitudes, est placé en losange entre les joueurs. Il est séparé en deux parties par une ligne horizontale : la tranchée.



Après avoir mis les pièces en place suivant l'explication de la page 30, le jeu peut commencer. Chaque joueur, en alternance, déplace une pièce selon les règles, dans le but de capturer les pièces de l'adversaire et, simultanément, tente de profiter des avantages stratégiques offerts par l'occupation de la tranchée.

Grade	Noires		Blanches		Nb de pièces
Général					<i>x 1</i>
Colonel					<i>x 2</i>
Capitaine					<i>x 3</i>
Sergent					<i>x 4</i>
Soldat					<i>x 6</i>

Pièces

BUT DU JEU

« Quand en campagne, soyez rapides comme le vent ; en marche lente, majestueux comme la forêt ; en incursions et dans les pillages, comme le feu ; à l'arrêt, solides comme les montagnes. » (VII.13)

« L'Art de la guerre » de Sun Tzu, (adap.) trad. Samuel B. Griffith

Le but du jeu est de capturer toutes les pièces de l'adversaire. Cela ne va pas toujours être possible . C'est pourquoi une valeur a été attribuée à chaque pièce, afin de pouvoir évaluer le succès de chaque joueur en additionnant la valeur des pièces capturées à son adversaire. À la fin des deux parties, le joueur qui a accumulé le plus de points est le vainqueur.



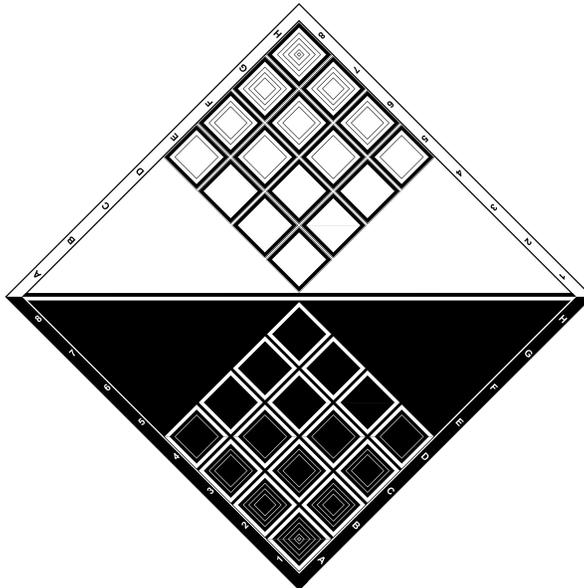
COMMENT JOUER

PRÉPARATION

« *Tendez à l'ennemi un piège pour l'attirer (...)* » (I.20)
« L'Art de la guerre » de Sun Tzu, (adap.) trad. Samuel B. Griffith

La mise en place des pièces au début du jeu obéit à la position naturelle de combat d'un régiment d'infanterie, dans un théâtre d'opération (inspiré par l'alignement d'une formation militaire romaine en pointe).

Le joueur avec les pièces noires commence la partie.



LE DÉPLACEMENT

*« Celui qui connaît l'art de s'approcher directement ou indirectement, sortira vainqueur.
C'est cela l'art de la manœuvre. » (VII. 16)*

« L'Art de la guerre » de Sun Tzu, (adap.) trad. Samuel B. Griffith

À son tour, le joueur est obligé de déplacer une pièce. Les joueurs ne peuvent pas passer leur tour.

Le déplacement des pièces se fait comme l'illustre le tableau suivant. Il est également limité à des mouvements d'une à cinq cases, selon le grade (nombre d'étoiles), respectif.

 	Soldat	1 étoile /une case – en avant/diagonale ; en arrière/diagonale.
 	Sergent	2 étoiles /deux cases – en avant/vertical/diagonale ; en arrière/diagonale.
 	Capitaine	3 étoiles /trois cases – en avant/vertical/diagonale ; en arrière/vertical/diagonale.
 	Colonel	4 étoiles /quatre cases – en avant/vertical/diagonale ; horizontal ; en arrière/diagonale.
 	Général	5 étoiles /cinq cases – en avant/vertical/diagonale ; horizontal ; en arrière/vertical/diagonale (déplacement octogonal).

Déplacements

Il n'est en aucun cas permis de changer de direction au cours d'un déplacement.

Aucune pièce n'est obligée de parcourir toutes les cases auxquelles elle a droit. Ainsi, par exemple le Général peut se déplacer jusqu'à cinq cases, mais le joueur peut décider de n'avancer que d'une, deux, trois ou quatre cases (cette règle s'applique à toutes les autres pièces à l'exception du Soldat qui ne peut avancer que d'une case à la fois).

La direction dans laquelle les pièces peuvent se déplacer est rappelée sous leurs bases respectives.

Les pièces ne peuvent pas sauter par dessus une autre pièce, qu'elle soit amie ou ennemie.

En déplaçant une pièce, le joueur peut éliminer une pièce ennemie qui se trouve sur son parcours, en capturant cette pièce ennemie et en laissant la siennne à sa place. Après avoir capturé une pièce à l'adversaire, le mouvement finit immédiatement dans la case qui était jusqu'à présent occupée par la pièce capturée.

LA TRANCHÉE

« L'invincibilité réside dans la défense ; la possibilité de victoire, dans l'attaque. » (IV.5)

« L'Art de la guerre » de Sun Tzu, (adap.) trad. Samuel B. Griffith

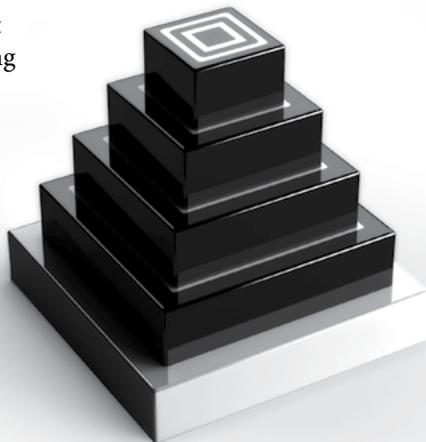
La tranchée est représentée par la ligne horizontale au centre du tablier de jeu. Quand une pièce est placée sur cette ligne, elle est considérée comme étant dans la tranchée, bénéficiant ainsi d'un ensemble d'avantages stratégiques mais aussi de quelques restrictions. Ces avantages et restrictions sont composés par des exceptions aux règles jusqu'à présent mentionnées.

1^{er} avantage : une pièce qui se trouve dans la tranchée ne peut pas être attaqué par une pièce adverse qui se trouve sur le territoire adverse (ex : une pièce noire qui est sur le territoire noir, ne peut pas attaquer une pièce blanche qui est dans la tranchée).

2^e avantage : une pièce qui se trouve dans la tranchée peut attaquer plus d'une pièce lorsqu'elle sort de la tranchée vers le territoire de l'adversaire. Ce qui signifie que la pièce, en attaquant à partir de la tranchée, n'est pas obligé de finir son déplacement dans la case de la première pièce capturée. En effet, s'il est permis à la pièce attaquante de se déplacer de plus d'une case (si ce n'est pas un Soldat), elle peut continuer sa course après avoir capturé une pièce adverse, lui permettant ainsi de capturer autant de pièces qu'il y a de cases où elle peut se déplacer, ou simplement continuer à se déplacer même si elle n'a capturé qu'une seule pièce.

1^{re} restriction : une pièce qui se trouve dans la tranchée, ne peut pas attaquer une pièce adverse qui se trouve en territoire ami (arrière-plan). Par contre, dans ce cas de figure, la pièce adverse peut capturer celle qui se trouve dans la tranchée (ex : une pièce blanche ne peut pas capturer une pièce noire en territoire blanc, mais une pièce noire qui est en territoire blanc, peut capturer une pièce blanche dans la tranchée).

2^e restriction : les deux plus hauts gradés (Colonel et Général) peuvent se déplacer horizontalement, le long de la tranchée mais ils ne peuvent toutefois capturer aucune pièce adverse qui se trouve avec eux dans la tranchée, voyant ainsi leur liberté de déplacement restreinte.





FIN DU JEU

« *La victoire est le principal objectif de la guerre.* » (II.3)
« L'Art de la guerre » de Sun Tzu, (adap.) trad. Samuel B. Griffith

Le jeu se termine après deux parties. Après la première partie, les joueurs changent de côté afin que chaque joueur joue une fois avec les pièces noires et une fois avec les pièces blanches.

Une partie se termine quand tous les pions de l'adversaire sont capturés. Toutefois, la partie s'arrête également après 50 tours de jeu (25 pour chaque joueur) sans aucune capture, et les joueurs procèdent alors au décompte des points.

  Soldat	 1 Étoile = 2 Points
  Sergent	 2 Étoiles = 4 Points
  Capitaine	 3 Étoiles = 6 Points
  Colonel	 4 Étoiles = 8 Points
  Général	 5 Étoiles = 10 Points

Score

Les deux joueurs additionnent les points de la seconde partie à ceux de la première afin de déterminer le vainqueur.

Si les joueurs sont à égalité après la seconde partie, ils en joueront une troisième. C'est le joueur qui prendra en premier 40 points à l'adversaire qui sera déclaré vainqueur.

VARIANTE

« *Il n'y a jamais eu une guerre prolongée qui ait bénéficié à un pays.* » (II.7)

« L'Art de la guerre » de Sun Tzu, (adap.) trad. Samuel B. Griffith

Pour un jeu plus rapide on recommande une seule partie ; celle-ci est gagnée par le premier joueur qui parvient à marquer 50 points.

« **GLORIA VICTIS !** » *

*(loc. lat.) GLOIRE AUX VAINCUS !



CRÉDITOS | CREDITOS | CRÉDITS | CREDITS | VERDIENST

Design, Arte e Regras | Diseño, Dibujos y Reglas Design | Art et Règles du Jeu
Design, Art and Rules of the game | Design und Regeln: Rui Alípio Monteiro

Adaptação Gráfica | Adaptación Gráfica | Adaptation Graphique
Graphical adaptation | Graphik: almamater.pt

Revisão e Adaptações | Revisión y Adaptación | Revision et Adaptations
Revision and adaptations | Überarbeitung und Übersetzung: Pedro Pereira;
Citações de Sun Tzu a partir de: “A Arte da Guerra - Sun Tzu”, Samuel B. Griffith; Edit. Evergreen/
Taschen (2007); Citas de Sun Tzu, traducidas y adaptadas del Português a partir de: “A Arte da
Guerra-Sun Tzu”, Samuel B. Griffith; Edit. Evergreen/Taschen (2007); Citations de Sun Tzu, tra-
duites et adaptées du Portugais: “A arte da Guerra - Sun Tzu”, Samuel B. Griffith, Edit. Evergreen/
Taschen (2007); Sun Tzu’s citations translated and adapted from Portuguese: “A Arte da Guerra -
Sun Tzu”, Samuel B. Griffith; Edit. Evergreen/Taschen (2007); Zitate von Sunzi Überarbeitet nach:
“Die Kunst des Krieges”, Sunzi, üb. Dr. Lionel Giles;

Agradecimentos especiais | Agradecimiento especiales

Remerciements spéciaux | Special thanks to | Unser besonderer Dank gilt:

Dr. Diogo Gaspar, Director do Museu da Presidência da República; Casa Militar; Coronel Cav.
Jocelino Rodrigues; Câmara de Comércio e Indústria Luso Alemã; Yolanda Busse, Oehen Men-
des & Associados Sociedade de Advogados, r.l.; Tipografia do Ave; Fabricril, Lda; Zuarti; Sónia
Domingues Artista Plástica; Foto João Brites; Paulo Santos; Ângelo Oliveira; Jorge Rego; Patricio
Silva; Henrique Veludo; Mónica Macedo; Emílio Garcia Cruz; Judith Offermann; Ariana Pintor
(tester); Pedro Pereira (tester).

TRENCH™ © é uma marca registada de Criações a Solo, Lda. Todos os direitos reservados.

TRENCH™ © es una marca registrada de Criações a Solo, Lda. Todos los derechos reservados.

TRENCH™ © est une marque enregistrée de Criações a Solo, Lda. Tous droits réservés.

TRENCH™ © is a registered trademark of Criações a Solo, Lda. All rights reserved.

TRENCH™ © ist eine von Criações a Solo, Lda registrierte Marke. Alle Rechte vorbehalten.



Video tutorial disponível no nosso website:
Tutorial video available on our website:
www.wisegames.net



**WISE
GAMES®**

PLAY WITH ART

Plataforma Logística da Guarda Lt. 77

6300-885 Guarda - Portugal

Telef.: + 351 271215240 | Fax: + 351 271213006

www.wisegames.net | info@wisegames.net