

Le jeu FORCE 3 est une marque déposée de la société RAVENSBURGER qui vendait cette boîte de jeu dans les années 1980.

Matériel :

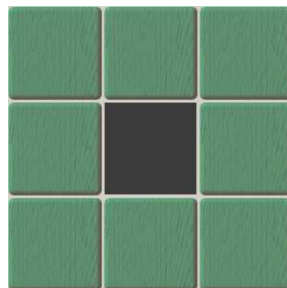
- Un plateau de 3 cases sur 3 cases, dont une case spéciale qui représente un taquet.
- 3 pions rouges et 3 pions bleus.

But du jeu

- Le 1^{er} joueur qui réalise un alignement vertical ou horizontal ou diagonal de ses 3 pions gagne la partie. Toutefois si les 2 joueurs ont un alignement gagnant en même temps (suite à un glissement de cases par exemple), c'est alors un match nul.

Déroulement

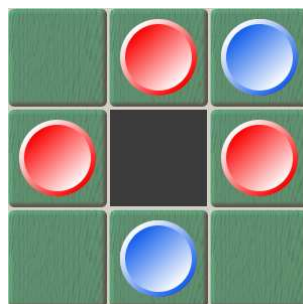
En début de partie, le plateau est vide, le taquet est au milieu.
Le joueur avec les pions rouges commence.



Chaque joueur peut effectuer au choix, 2 types de coups :

1/ Poser un à un ses 3 pions sur n'importe quelle case vide

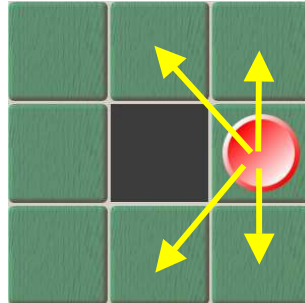
Pour cela, placer sur le curseur de la souris sur la case vide souhaitée et cliquer le bouton droit une fois ses 3 pions posés, il ne restera au joueur que des coups de déplacements.



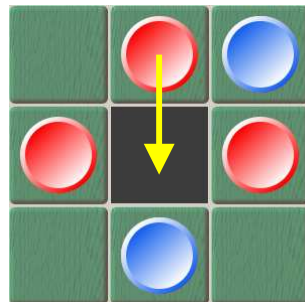
Sur cet exemple, le joueur rouge a placé tous ses pions, tandis qu'il reste 1 pion à poser au joueur bleu.

- 2/ Déplacer ses pions ou faire glisser une ou deux cases (même avec des pièces de l'adversaire dessus)

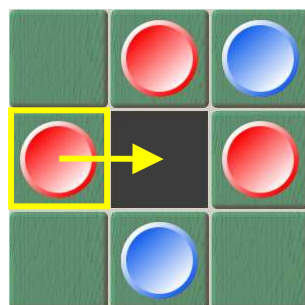
On peut déplacer l'un de ses pions vers une case libre (sauf sur le taquet), d'une seule case, dans les 8 directions possibles (comme le roi aux échecs)



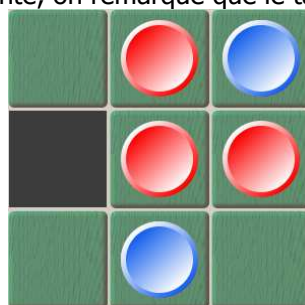
Si on reprend l'exemple précédent, le joueur bleu, ne peut stopper la menace d'alignement de rouge via un glissement de cases, en plaçant maintenant son pion bleu.



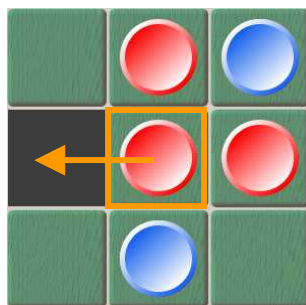
La seule alternative du joueur bleu est donc dans ce cas, d'effectuer un glissement de case. Pour cela, il clique avec le bt droit sur case encadrée en jaune, puis sur le taquet



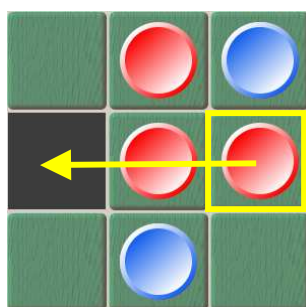
ce qui donne la position suivante, on remarque que le taquet a changé de place.



Etant donné que les coups contraires (visant à annuler le dernier coup joué de votre adversaire) sont interdits, le glissement ci-dessous est interdit



par contre celui ci-dessous est autorisé.



Résumé des glissements

Les départs de flèches indiquent là où il faut cliquer en premier, ensuite la pointe correspond à la case du taquet. Un glissement peut être réalisé sur 1 ou 2 cases, dans les 4 directions gauche, droite, haut, bas.

Glissements	Résultats

Quelques mots sur le logiciel

En réalisant ce logiciel, j'ai voulu rendre hommage à quelques jeux oubliés un peu trop vite et que malheureusement seuls quelques « anciens » connaissent, tels que les jeux Force 3 et Isola ® Ravensburger.

Je pense que les plus jeunes devraient les découvrir également, d'où ma question : A quand quelques rééditions, Mr Ravensburger ?

Je vous souhaite de bonnes parties,

Saïd Koudache