

ProlégomN au Jeu de TERMINUS @ l'attenθ des non-terminolog-

SalvorHardin

HISTORIQ

Cey sã dout au momē d-sa premiR visit sur Trantor q̄ Gaal Dornick (alia Gaal N) a élaboré la verθ originell du *jeu de TERMINUS*. L'articl commenté par l'auteur présente @ peu d-choz près la verθ définitiv – cell q̄lō connaît aujourd'hui – tũ ē restã assez proch d-l'esprit initial du jeu : celui du divertissmē.

@ l'époq, l'Empire s'empessait vers la décadenc̄ & les centN d-milliers d-person q̄i allaient embarquer pour Terminus s'apprêtaient pour ī lō péripl : celui d'une vie entiR, celui ... d-plusieurs vies, même ! Il fallait dō, outr l'attrait fascinã q̄'exerçait la perspectiv d-la rédacθ d-l'Encyclopédia, ī divertissmē "officiel", & c'ey ainsi q̄-ey né l-jeu rituel d-cett populaθ d'émigrés. Il était tellmē populR q̄ person n'a eu l'idée d-lui donner ī nō ; il ey devenu simplemē le "*jeu de TERMINUS*" & @ l'heure actuell l'abréviaθ "*le TERMINUS*" nũ fait oublier l'origin du nō ...

Il ey fort probabl q̄ ce soy le grã Hari Seldon lui-même q̄i ait posé les fondmē théoriq̄ du jeu, mais l'Histoire l'attribue sã conceθ @ Gaal N.

Traditionellmē , le *jeu de TERMINUS* s-jũ dã ī endroit publiq̄ & les régl tell q̄'ellzō été formulées constituent une armatur minimale ; dã une deuxièm périod, les adversR peuvent définir d-nouvell régl pourvu q̄ell soy ē cohérenç aveq̄ cell ci-formulées. @ cett occasion, l'environnmē ey questionné pour la validaθ d-la régl d-jeu proposée.

Tũ ē suivã la démarch didactiq̄ d-Gaal N, & ē reprenã les exempl proposés, j-me propoz @ mō tour d'ē exposer les régl dã ī langag modern, car la terminologie d-Gaal N ey cell des *ψ*-historiens & les documē d'époq̄ sō assez ermétiq̄ aux ∇-initiés.

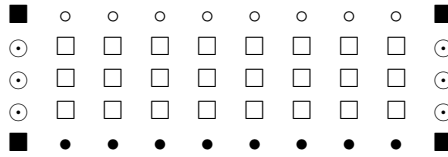
1 PRÉSENTAθ DU JEU

Le TERMINUS s-jũ @ 2 adversR : les noirs & les blã. Le plateau d-jeu actuel ey l-suivã ; la partie "□" ey le **DomN Fondamental** q̄i ey cerclé par la **Matric̄** : "■".

	0	1	2	3	4	5	6	7
<i>a</i>	■	■	■	■	■	■	■	■
<i>b</i>	■	□	□	□	□	□	□	■
<i>c</i>	■	□	□	□	□	□	□	■
	■	■	■	■	■	■	■	■

- ō donn 3 couleurs d-pièç :
- **8 nodul blã** "○"
 - **8 nodul noirs** "●"
 - **6 ⊙ roug**

Voici leur config @ l'initial :



@ tũ instã, les 2 colonn d-la Matric n-pourrõ accueillir q des \odot , la lign du bas q des nodul noirs, & la lign du haut q des nodul blã.

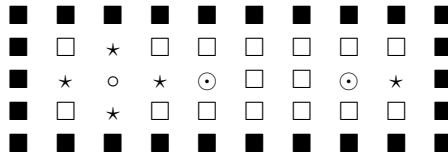
2 RÉGL GÉNÉRALES

- Le DomN Fondamental ey *toriq* : lorsqõ s-déplaç horizontalmẽ & q-lõ dépass le bord droit, lõ s-retrouv @ gauch, & récip. D-même verticalmẽ. Il faut dõ voir tũ les déplaçmẽ sũ cet angl d-toricité.
- La Matric - ã opposé - n'ey pas toriq : tã q-ĩ nodul ã ĩ \odot ey dã la Matric, tũ s-pass com si l-platau était planR.
- Pour gagner, il faut mettr tũ les nodul d-sa couleur sur le DomN Fondamental; lorsq 7 nodul sõ déj@ sur le DomN, & q-l-dernier peut entrer ã ĩ cũ , lõ énonç "terminus", & lõ dit q l'adversR opposé ey ã "phaz terminale".
- L'AdversR n-peut pas toucher la pièç qi vient d'êtr déplacée.
- @ chaq tour, les adversR peuvent former ĩ déplaçmẽ. sachã q-ĩ \odot peut êtr déplacé par les 2 adversR, mais ĩ nodul n-peut êtr bougé q par sa couleur.
- Les \odot n-peuvent pas sauter l'ĩ au dessus d-l'autr, d-même pour les nodul.

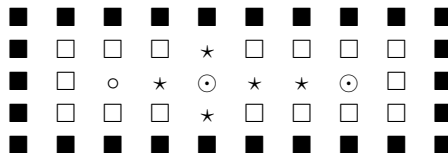
3 DÉPLAÇMÃ AUTORISÉS

3.1 Transla θ réguliR

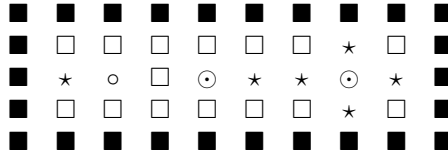
õ peut bouger ĩ nodul ã ĩ \odot selõ les lign & les colonn d'ĩ **nombr d-caz arbitrairmẽ grã**, tã q-lõ n-rencontr pas d'autr pièç. Dã l'illustra θ , les caz accessibl au nodul blã sõ indiquées par une étoil \star (le DomN Fondamental ey toriq).



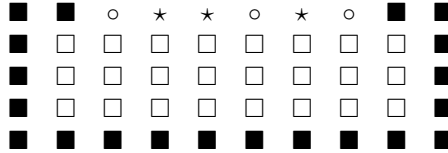
Dã la même configura θ , les endroits accessibl @ l' \odot d-gauch :



Les endroits accessibles @ l'⊙ de droite :

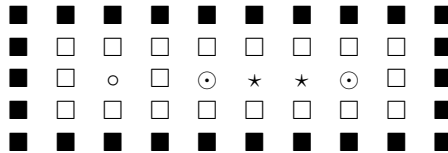


La translation régulière est valide aussi dans la Matrice. Les cases accessibles au nœud blanc du milieu sont indiquées par une \star .

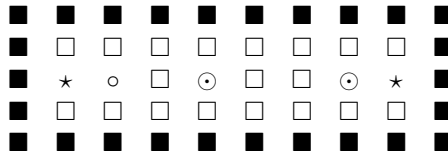


3.2 Translation singulière

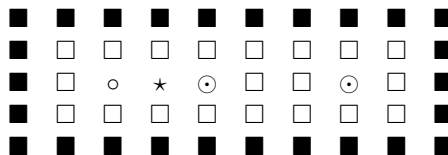
Le nœud peut sauter sur le (unique) ⊙ à l'⊙ sur le (unique) nœud; le nombre de cases parcourues est arbitrairement grand. On reprend l'exemple précédent, voici cette fois les endroits accessibles au nœud blanc par translation singulière :



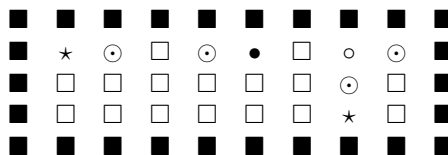
Voici pour l'⊙ à gauche :



Voici pour l'⊙ à droite :



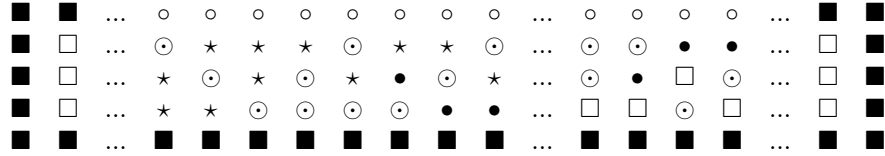
Dans le deuxième exemple, des obstacles empêchent certaines translations singulières du nœud blanc :



3.3 Transforma θ Naturell

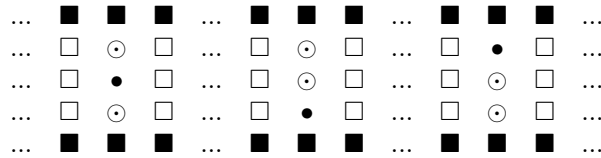
Pour faire **naître** $\bar{1}$ nodul, il faut q'il y ait $\bar{1} \odot$ sur sa colonn. L-nodul entr'alors sur l-DomN par transla θ réguliR ù singuliR.

@ gauch, l-nodul blã peut naître ã posi θ *, @ droite, il ne peut pas naître.



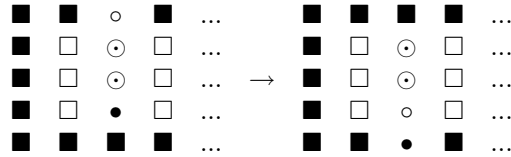
3.4 Féconda θ – Transvec θ

Pour **féconder** $\bar{1}$ nodul adverse, il faut aligner 2 \odot sur sa colonn.

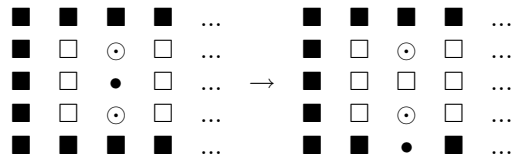


Si l'adversR blã **féconde** $\bar{1}$ nodul noir ã bougã $\bar{1} \odot$, il peut **transvector** l-nodul noir @ la Matric si la caz ey libr; s'il a d-plus $\bar{1}$ nodul blã sur cett colonn, c-dernier prẽ la plaç du nodul noir q-i vient d-mourir.

[• meurt, \circ naît]



[• meurt] (ici l-nodul noir peut renaître au cõ suivã).



[rien n-s-pass]

