



Géoludie

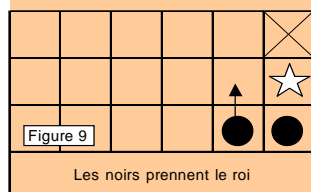
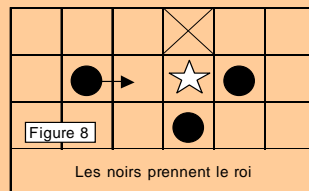
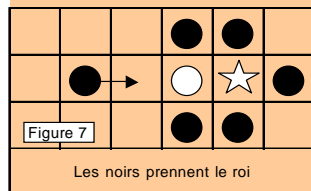
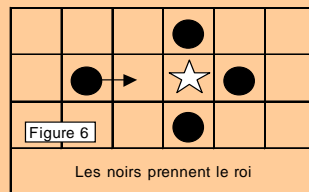
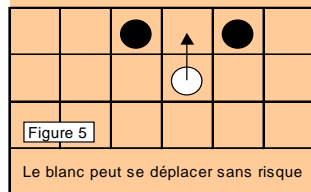
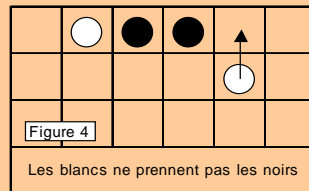
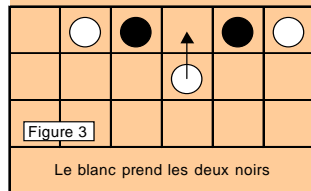
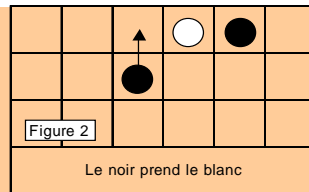
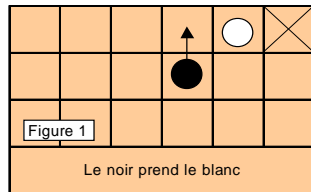
Un Monde de Jeux

captures trop tôt dans le jeu, mais d'essayer de bloquer les possibles routes d'évasion du roi.

OPTION

Sur option, on peut décider que le roi ne peut se déplacer que d'une case à la fois, dans ce cas, on admettra que le roi puisse intervenir dans les prises.

Cette option annule l'avantage habituellement conféré aux blancs.



☆	Roi	⊗	Angle - trône
●	Pion noir	→	Déplacement
○	Pion blanc	●	Garde du roi

Légendes



Livret de règles

Tablut

Jeu de stratégie
Laponie
2 joueurs

Avant l'introduction des Échecs aux XI^e et XII^e siècles, les Scandinaves se sont affrontés en jouant à un jeu connu sous le nom Tafl, qui en vieux norois signifie "table" et fait référence à une variété de jeux de plateaux.

Cependant, le terme Tafl a été utilisé le plus communément pour faire référence à un jeu connu comme Hnefa-Tafl ou "la Table du Roi". Le Hnefatafl était connu en Scandinavie au V^e siècle avant JC et a été amené par les Vikings au Groenland, en Islande, Irlande, Angleterre, Pays de Galles et Ukraine.

L'originalité et l'intérêt de ces jeux se situent avant tout dans le fait que les deux joueurs ne disposent pas du même nombre de pièces et que leurs objectifs pour gagner la partie sont différents.

Les jeux de la famille « Tafl » se déclinent sur des plateaux de tailles différentes. Le nombre de pièces mises en œuvre varie évidemment en fonction de la taille du plateau, les règles sont pratiquement les mêmes.

Nous présentons ici la version jouée par les Lapons, le Tablut, décrit par le botaniste suédois Carl Linné.

CONTENU

1 PLATEAU DE JEU EN CHÊNE MASSIF

16 PIÈCES FONCÉES

8 PIÈCES CLAIRES

1 GRANDE PIÈCE

			N	N	N			
				N				
				B				
N				B				N
N	N	B	B	Roi	B	B	N	N
N				B				N
				B				
				N				
			N	N	N			

N : pion noir
B : pion blanc

ORGANISATION

Le Roi est placé sur la case centrale appelée Trône (Konakis en finnois), et est entouré par ses hommes (autres pièces claires). Les pièces de l'ennemi (foncées) sont installées autour. Les pièces sont disposées comme il est indiqué sur le schéma de la page précédente.

DEPLACEMENTS ET PRISES

Les tours alternent entre les joueurs, les blancs commencent.

Le Konakis ainsi que les angles sont interdits sauf pour le roi, toutefois les pièces peuvent traverser le konakis mais ne peuvent s'y arrêter.

Les pièces se déplacent comme la tour aux échecs (Autant de cases que possible, verticalement ou horizontalement), voir exemples de déplacements autorisés en page suivante.

Les prises sont réalisées par encadrement (**suite à un déplacement**) entre deux pièces de sa propre couleur ou entre sa pièce et un angle ou entre sa pièce et le Konakis, il est possible de capturer plusieurs pièces sur un seul déplacement. Le roi ne participe pas aux captures.

Cf. figures 1, 2,3,4

Une pièce peut se déplacer sans risque pour se placer entre deux pièces ennemies (ou une case d'angle).

Cf. figure 5

La prise du roi ne peut être réalisée que par un encadrement complet (suivant les deux axes) Le Roi peut aussi être capturé s'il est entouré sur tous les côtés en compagnie d'une autre pièce blanche et incapable de déplacer

Le Trône, les coins et les bords comptent comme des pièces noires dans le but d'encadrer le Roi.

Les noirs ont donc besoin de trois pièces pour capturer le Roi sur le bord du plateau ou à côté de son Trône, de deux pièces si le Roi est à côté d'une case d'angle.

Cf. figures 6,7,8,9

Quand le Roi est en danger d'être capturé sur le prochain mouvement du joueur noir, il doit annoncer "Gare au Roi" au joueur Blanc.

Le joueur Blanc doit amener son Roi à l'évasion en atteignant un case d'angle. Si le joueur Blanc a la possibilité après son déplacement d'accéder à une case d'angle, il doit l'annoncer au joueur noir. Les Lapons utilisent le mot Raichi (Échec) pour annoncer un itinéraire unique et Tuichi (Échec et mat) pour annoncer un itinéraire double. Si le joueur Noir ouvre par inadvertance une route d'évasion pour le Roi, le joueur Blanc peut profiter immédiatement de cette possibilité.

VAINQUEUR

Le vainqueur de la manche est le joueur Blanc s'il réussit à atteindre un case d'angle avec son Roi, le joueur Noir s'il réussit à capturer le Roi.

Une partie se joue d'ordinaire en deux manches en intervertissant les pièces, en cas d'égalité (1 partie à 1), la victoire appartient à celui qui a capturé le plus de pièces sur les deux manches

STRATÉGIE Les forces du Roi possèdent habituellement un avantage léger, bien que numériquement inférieures. Du point de vue de la tactique, le défenseur (les hommes de Roi) doit s'arranger pour que le Roi accède à un angle. Par conséquent, le défenseur doit essayer de capturer autant d'attaquants que possible afin d'éclaircir une route d'évasion, sans pour autant trop protéger ses propres hommes puisqu'ils peuvent également bloquer la fuite du Roi. L'objet de l'attaquant n'est pas seulement d'empêcher la fuite du Roi, mais aussi de le capturer. La meilleure façon d'y parvenir est de ne pas s'éparpiller en essayant de faire des