

TABLUT

Présentation :

Jeu de stratégie par chasse, il est encore pratiqué aujourd'hui en Laponie. Il est l'évolution d'un jeu viking « Hnefatafl », tafl signifiant table.

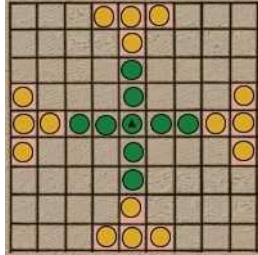
Un plateau, 16 pions d'une couleur (moscovites), 9 pions d'une autre couleur dont un roi (suédois).

A partir de 10 ans.

Règle du jeu :

Le but du jeu est pour les suédois de conduire leur roi sur une case angle du plateau (forteresse). Pour les moscovites le but est d'immobiliser le roi entre quatre de ses soldats.

La position des pions sur le plateau au début du jeu :



On tire au sort pour s'attribuer les rôles respectifs. Les suédois jouent les premiers.

Déplacements :

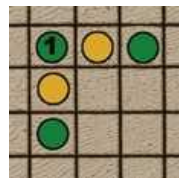
Chaque pièce (y compris le roi) se déplace horizontalement ou verticalement d'un nombre quelconque de cases vides (comme la tour aux Echecs). Les distances des déplacements ne sont limitées que par les cases occupées.

La case centrale correspond au trône du roi. Il est le seul à pouvoir y séjourner dessus. Les autres pions peuvent la traverser mais n'ont pas le droit de s'y arrêter.

Les moscovites (jaunes) n'ont pas le droit de séjourner sur une case d'angle (forteresse).

Prises des pions :

Un pion est pris lorsqu'il est encadré par 2 pions adverses. Le pion pris est alors retiré du jeu. Par contre un pion peut se placer entre deux pions adverses sans se faire prendre. Un déplacement peut provoquer la prise simultanée de deux pions.



En jouant 1 le moscovite Le suédois peut jouer 1
Capture le suédois. Sans être capturé.

En jouant 1 le suédois
Capture 2 moscovites

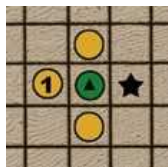
Le roi peut participer à la prise de pions adverses.

Prise du roi :

Pour capturer le roi et gagner la partie quand on a les moscovites, il faut l'encadrer avec quatre pions ou trois pions et la case centrale.



En jouant 1 les moscovites
Capturent le roi



En jouant 1 les moscovites capturent le roi car
la 4^{ème} case voisine du roi est la case Centrale.

Les suédois tentent d'amener leur roi sur une des cases « angle » du jeu. La capture de pions adverses permet de s'ouvrir plus facilement un accès. Dès qu'un accès est possible, le joueur annonce « Raichi » afin de prévenir son adversaire du danger. Si deux accès sont possibles, la partie est gagnée par les suédois

Les moscovites essaient d'interdire au roi l'accès aux angles du jeu. En capturant le maximum de pions adverses, ils réduisent les possibilités de jeu de leur adversaire.

