

# ***Tabale***

Un jeu de Roland Siegers – © 1999 Goldsieber

Pour 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus

## **Matériel**

1 plateau de jeu (Les chiffres sur les cases indiquent les points que les cases comptent à la fin du jeu)

4 grands fous (4 pions dans les différentes couleurs)

120 petits pions d'évaluation (30 de chaque couleur)

1 sachet

1 règle de jeu



1 pion noir de marquage



24 petits bois de blocage



## **Préparation**

- Le plateau de jeu est posé au milieu de la table de façon à ce qu'il soit accessible pour tous les joueurs.
- Les 24 petits bois de blocage sont distribués aux joueurs. Chacun en reçoit la même quantité.
- Chaque joueur reçoit un fou.
- Les joueurs reçoivent des pions d'évaluation dans la couleur de leur fou. La quantité dépend du nombre de joueurs participants.
  - Avec 2 joueurs chacun reçoit 30 pions d'évaluation.
  - Avec 3 joueurs chacun reçoit 20 pions d'évaluation.
  - Avec 4 joueurs chacun reçoit 15 pions d'évaluation,
- Des fous et des pions d'évaluation qui ne servent pas à cette partie sont remis dans la boîte.
- Les joueurs désignent la personne qui devra commencer. Celui qui commence reçoit le pion noir de marquage.
- Ce dernier met son fou sur une case de son choix au bord du plateau. Les autres joueurs font la même chose dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils posent eux aussi leurs fous sur des cases au bord du plateau sur lesquelles il n'y a pas d'autre fou. Des fous ne doivent pas être placés sur des cases d'angle.

## **Déroulement**

Le premier joueur commence et les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant chaque tour le joueur doit avancer son fou et poser un pion d'évaluation. Avec le pion d'évaluation qu'il a placé pendant son tour, il peut éventuellement battre le pion d'un autre joueur. En plus le joueur peut placer un petit bois de blocage.

### **1. Avancer le fou**

Le fou d'un joueur doit être déplacé. Sur la case de départ du fou le pion de marquage est placé.

Ainsi on voit sur quelle case le fou a commencé son tour. Le fou est tiré tout droit sur plusieurs cases qui se touchent avec leurs arêtes. Il ne peut jamais être tiré sur les angles des cases.

Au cours de chaque tour, le fou doit changer une fois la direction. Avant et après il peut traverser autant de cases qu'il veut, s'il ne change pas une deuxième fois la direction.

**Exemple (fig. 1)**

Les tours marquées avec un a sont des exemples de ce qui est permis. Dans cet exemple le joueur place un pion d'évaluation sur la case où son fou change sa direction. Les tours marquées avec b, et c, sont interdites. Dans l'exemple b le fou ne change pas sa direction. Dans l'exemple c le fou n'est déplacé qu'en avant et puis de nouveau en arrière sur la même case.

Une case est libre s'il n'y a ni un fou ni un pion d'évaluation, Un fou ne peut pas traverser des arêtes où il y a un petit bois de blocage.

Le nombre de cases que le fou traverse avant de changer la direction n'a pas d'influence sur le nombre de cases qu'il peut traverser après.

Au cours d'un tour, le fou ne peut changer qu'une fois de direction. Il n'est pas non plus permis de remettre son fou en arrière.

**Exemple (fig. 2)**

Le tour le plus court serait donc d'avancer son fou d'une case, de changer la direction et de s'arrêter sur une case voisine.

Quand le joueur a fini son tour il prend le pion de marquage du plateau et le donne au joueur suivant.

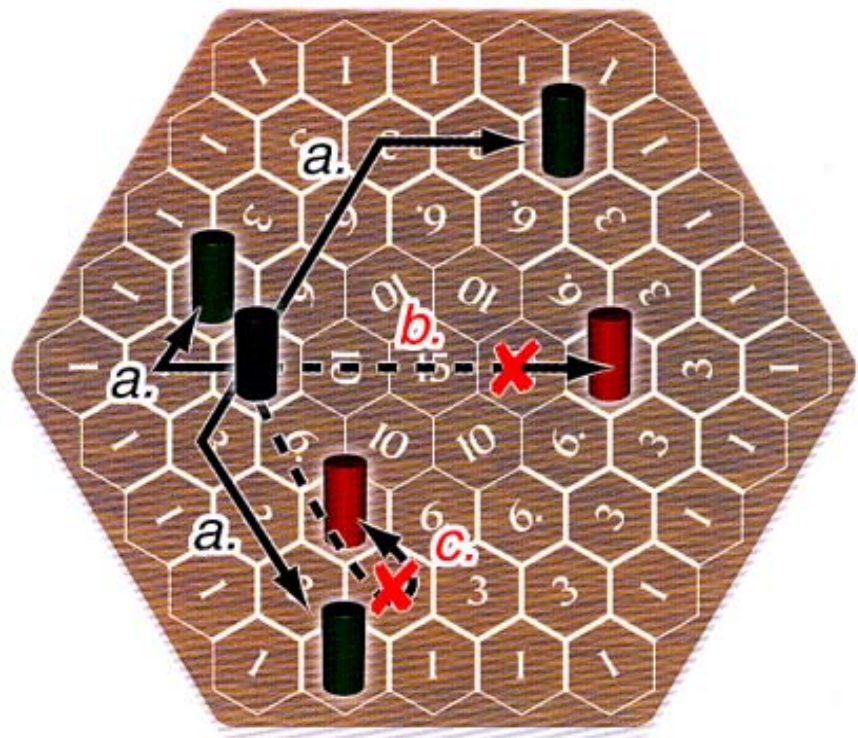


Figure 1

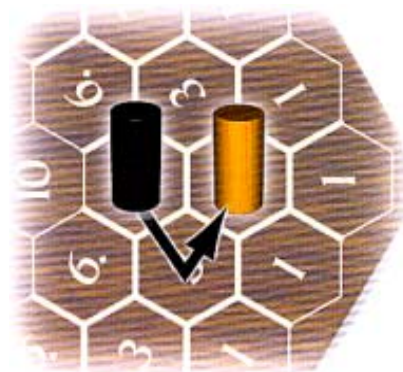


Figure 2

## 2. Placer les pions d'évaluation

Chaque joueur doit poser un pion d'évaluation de sa couleur sur la case où son fou a changé la direction. Si à la fin de la partie ce pion d'évaluation se trouve toujours sur cette case, le joueur gagne les points indiqués.

**Exemple (fig. 3)**

Le fou vert commence son tour sur la case A. Sur la case de départ est placé le pion noir de marquage. Le joueur avance son fou jusqu'à la case B où il change sa direction. Il pose un pion d'évaluation sur la case B. Puis il avance le fou jusqu'à la case C pour avoir une bonne position de départ pour son prochain tour.

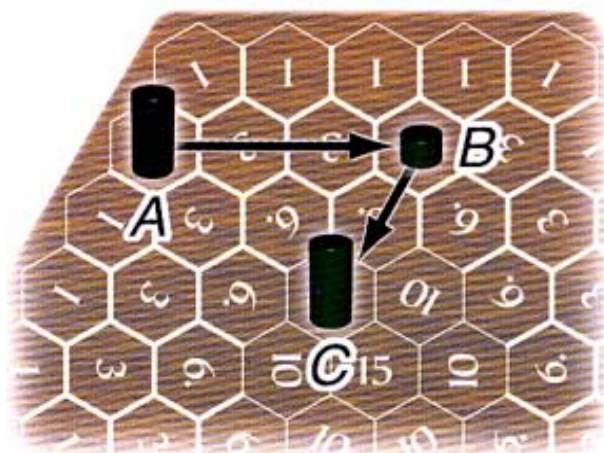


Figure 3

## Pions doubles

Au lieu de placer un seul pion d'évaluation sur une case, le joueur peut placer aussi 2 de ses pions d'évaluation. A la fin du jeu il reçoit le double du nombre indiqué sur cette case.

Il appartient au joueur de décider s'il ne veut placer qu'un pion d'évaluation ou s'il place sur quelques cases deux pions. Le nombre de cases qu'on peut occuper avec 2 pions d'évaluation dans une partie dépend du nombre de joueurs participants:

Avec 2 joueurs chacun peut occuper jusqu'à 6 cases avec deux pions d'évaluation,  
avec 3 joueurs chacun peut occuper jusqu'à 4 cases avec deux pions d'évaluation,  
avec 4 joueurs chacun peut occuper jusqu'à 3 cases avec deux pions d'évaluation.

## Battre avec les pions d'évaluation

Après avoir avancé son fou, le joueur peut battre avec son pion d'évaluation placé dans ce tour le pion d'évaluation d'un autre joueur. Des pions d'évaluation qui ont été placés pendant de tours précédents ne peuvent plus battre,

Quand un pion d'évaluation est situé directement devant un pion d'évaluation d'un autre joueur, le premier peut battre le dernier si la case derrière le pion de l'autre joueur est vide. Le pion de l'autre joueur est sursauté est retiré du plateau. Un pion d'évaluation ne peut pas non plus passer par des arêtes sur lesquelles est placée un petit bois de blocage. On peut aussi battre plusieurs pions d'évaluation dans un même tour s'il y a toujours une case vide entre les pions d'évaluation.

Un joueur ne peut battre d'autres pions d'évaluation que si les cases se touchent avec leurs arêtes. Le joueur n'est pas forcé de battre d'autres pions d'évaluation. Deux pions d'évaluation sur une même case peuvent sauter comme un seul pion d'évaluation et peuvent aussi être battus de la même façon. Chaque joueur met devant lui les pions d'évaluation qu'il a battus. S'il a battu deux pions d'évaluation sur une case il les laisse l'un sur l'autre quand il les met devant lui.

### Exemple (fig. 4)

Le fou jaune est tiré de A à B, il y change la direction et fini son tour sur la case C. Le joueur doit placer un pion d'évaluation sur la case B. Avec ce pion d'évaluation il peut maintenant sauter et battre des pions d'autres joueurs. Il saute sur le pion d'évaluation rouge (c) et vert (d) et finit son tour sur la case D. Le joueur jaune met les deux pions d'évaluation battus devant lui.

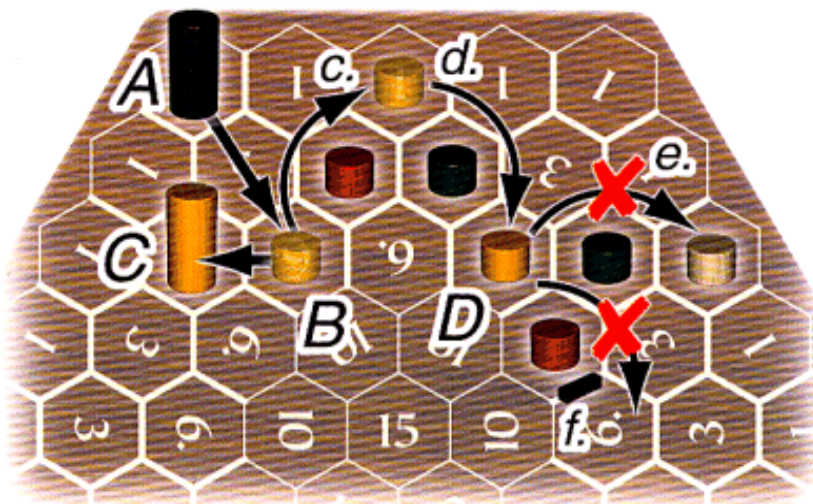


Figure 4

Le joueur jaune ne peut pas battre le deuxième pion d'évaluation vert, parce que la case derrière est occupée (e). Il ne peut pas non plus battre le deuxième pion d'évaluation rouge, parce qu'il y a un petit bois de blocage (f),

Le joueur aurait pu également renoncer à sauter sur le premier pion d'évaluation vert (d). Le tour du pion d'évaluation jaune aurait été terminé sur une case avec le numéro 1.

Les petits bois de blocage, le propre fou ou celui d'un autre joueur ainsi que des pions d'évaluation propres ne peuvent pas être battus.

## 3. Placer les petits bois de blocage

A la fin d'un tour le joueur peut placer un de ses petits bois de blocage. Les petits bois de blocage ne peuvent être placés que sur les arêtes marquées. Un petit bois de blocage peut être placé sur chaque arête marquée, n'importe les cases que le fou a traversées auparavant.

Une fois que les petits bois de marquage ont été placés, ils ne peuvent plus être déplacés pendant cette partie. Si un joueur a placé tous ses petits bois de blocage, il ne peut plus en placer d'autres,

Des arêtes occupées par un petit bois de blocage ne peuvent être traversées ni par des fous ni par des pions d'évaluation, qu'importe la personne qui les a placés,



## Fin et évaluation

Le jeu est fini dès qu'un joueur a placé son dernier pion d'évaluation ou si le joueur dont c'est le tour ne peut plus changer la direction de son fou,

### Exemple (fig. 5)

*C'est le tour du fou jaune. Il ne peut avancer que tout droit et ne peut plus changer sa direction. La partie est donc terminée.*

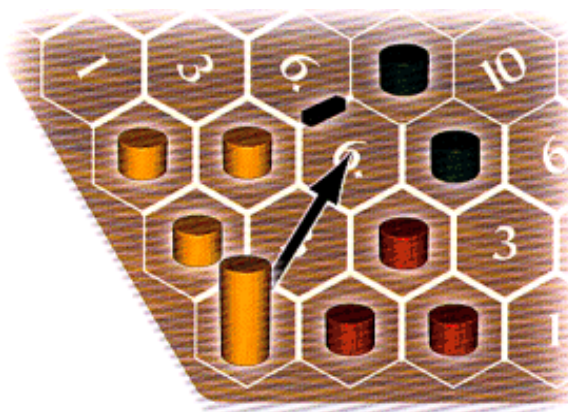


Figure 5

Chaque joueur additionne la valeur des cases qu'il a occupées de ses pions d'évaluation avec le nombre de pions d'évaluation battus. Des cases avec deux pions d'évaluation comptent deux fois. Chaque pion d'évaluation battu vaut 1 point, des pions doubles valent 3 points.

Le joueur avec le plus de points gagne,

## Remarques tactiques

Essayez de former un "escalier" avec vos pions d'évaluation et de protéger les pions avec des petits bois de blocage. Avec cette formation vos pions d'évaluation ne peuvent plus être battus,

### Exemple (fig. 6)

*Avec cette constellation ce n'est que le pion d'évaluation sur la case A qui pourrait être battu. Il peut être sursauté et battu à partir d'une case B. Le pion d'évaluation sur la case C est bien protégé d'un petit bois de blocage. Si le joueur met un petit bois de blocage sur l'arête entre la case A et une des cases B, le pion A est protégé aussi. Le joueur pourrait essayer aussi de placer dans un prochain tour un pion d'évaluation sur une des deux cases B et de protéger ainsi le pion A.*

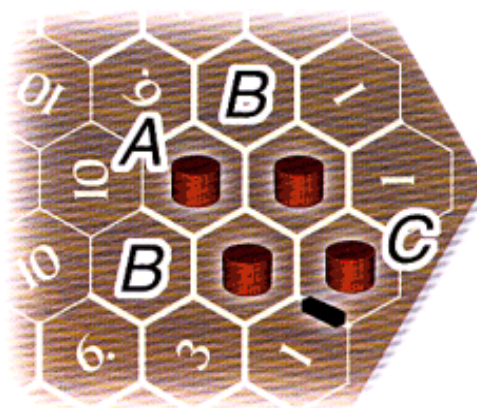


Figure 6

Des joueurs avec beaucoup de points devraient essayer de placer leur fou de sorte à ce qu'il ne puisse plus changer la direction et de terminer ainsi la partie. Des joueurs avec peu de points devraient essayer de placer leurs pions d'évaluation de sorte à ce qu'ils puissent battre d'autres pions d'évaluation pour avoir le chemin libre pour le propre fou mais aussi pour le fou du joueur avec le plus de points.

**L'auteur :** Roland Siegers, né en 1952, vient du pays de la bande dessinée et de la gastronomie: la Belgique. Avec plus de 40 publications de jeux et avec plusieurs nominations sur la liste du Jeu de l'Année, il n'est plus inconnu dans le groupe des auteurs de jeux. Dans ses jeux il met l'accent sur une structure claire et un déroulement facile.