

Tablut



Ce jeu a la particularité d'opposer deux joueurs disposant de forces inégales et ayant des objectifs distincts. Il appartient, comme le *Brandubh*, à une grande famille de jeux, appelée *Tafl* (lire introduction du *Brandubh*).

Linnaeus (*), un célèbre naturaliste du XVIII^{ème} siècle, découvrit ce jeu en visitant la Laponie en 1732. Durant la période médiévale, les habitants de cette région furent tant marqués par la guerre entre la Russie et la Suède qu'ils la transposèrent sur le jeu le plus connu de l'époque, le *Tafl*. Ainsi, le *Tablut* représente l'attaque des soldats russes qui ont comme objectif la capture du roi suédois, alors que ce dernier, protégé par ses fidèles soldats, cherche à s'enfuir de l'encerclement russe.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, le plateau représente les éléments culturels du peuple de l'extrême nord, appelé aujourd'hui Samits. Les cases sont faites de corne de renne cousues sur un cuir et sur lequel sont gravés des scènes typiques de la vie des Samits. Le renne est un animal très important pour ce peuple qui l'élève en troupeau depuis des siècles. Les Samits en retirent presque tout ce qui est nécessaire à leur survie : la viande, le lait, la peau pour les vêtements, les cornes et les os pour fabriquer différents ustensiles comme des pointes de lance ou des jouets pour les enfants. Les symboles gravés sur les cases du plateau de jeu sont les reproductions des dessins que *Linnaeus* avait noté sur son carnet de voyage.



Le jeu

- C'est un jeu d'affrontement stratégique pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau de 9x9 cases, 9 pièces blanches (1 Roi et 8 soldats) représentant les défenseurs suédois et 16 pièces noires représentant les attaquants russes.

Objectif

- L'objectif des noirs est de capturer le Roi.
- L'objectif des blancs est de conduire le Roi sur n'importe quelle case du bord du plateau.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et place ses pièces comme dans la **fig.01**.
- Les blancs, sont placés en croix autour du Roi et ce dernier occupe la case centrale, appelée **Konakis**, qui signifie "le Trône du Roi".
- Les noirs occupent les 4 campements en forme de "T".
- Les noirs commencent toujours.



fig.01

Mouvements

- Les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant une pièce.
- Toutes les pièces, y compris le Roi, se déplacent de plusieurs cases en direction horizontale ou verticale, en avant ou en arrière.
- Lors des déplacements les cases doivent être libres, on ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce.
- Dès que le Roi sort de la case centrale, le *Konakis*, aucune autre pièce, ni même le Roi, ne pourra plus l'occuper. Seul le Roi pourra passer par-dessus.

Capture

- La capture se fait par encadrement. Lorsqu'à la suite d'un déplacement, un joueur réussit à encadrer, sur une même ligne, une pièce de l'adversaire, entre deux de ses pièces, celle-ci est capturée et retirée du plateau (fig.02).
- Le Roi peut participer aux captures.
- 2 ou 3 pièces peuvent être capturées simultanément (fig.03).
- Une pièce peut se placer entre 2 pièces adverses sans être capturée (fig.04).

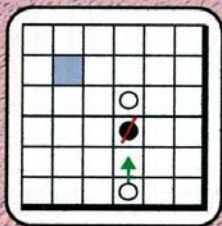


fig.02

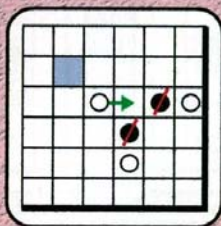


fig.03

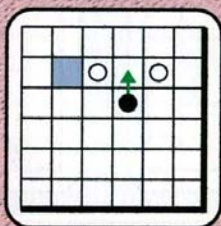


fig.04

Fin de partie

- Les blancs gagnent lorsque le Roi réussit à atteindre une des 32 cases du bord du plateau.
- Lorsque le joueur blanc place son Roi en position d'atteindre une case du bord, il doit prévenir son adversaire en disant *Raichi!*, et s'il est en position d'atteindre les deux bords il doit dire *Tuichi!* (fig.05).

Cette règle particulière, rappelle celle des échecs, où le joueur qui menace le roi adverse dit *Echec!* et lorsqu'il parvient à le capturer dit *Echec et Mat!*

- Les noirs ne peuvent pas déplacer une pièce si celle-ci laisse le chemin libre au Roi au tour suivant.

Cette règle est également similaire aux échecs puisque un joueur ne peut mettre délibérément son Roi en échec.

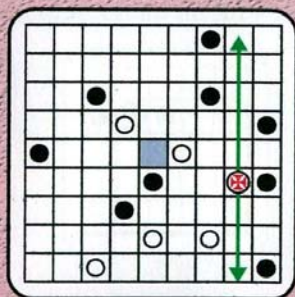


fig.05

- Les noirs gagnent lorsqu'ils parviennent à capturer le Roi en l'encerclant avec 4 soldats (fig.06) ou avec 3 soldats et le *Konakis* (fig.07) et également lorsqu'ils parviennent à emprisonner le Roi avec un de ses soldats (fig.08).



fig.06

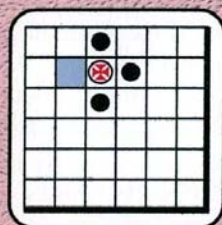


fig.07



fig.08

Commentaires

Étant donné que le jeu est disputé entre deux camps de force inégale, il est conseillé que les joueurs changent de camp entre deux parties. Au cas où les deux joueurs gagneraient avec le même camp, il faudra comparer les pièces capturées de chaque partie pour connaître le vainqueur.

Conseils stratégiques

Les noirs doivent orienter leur stratégie en tentant d'encercler l'ensemble du groupe des blancs. Les blancs, quant à eux, doivent essayer de garder des ouvertures dans le cercle des noirs pour pouvoir passer par derrière et effectuer des captures.

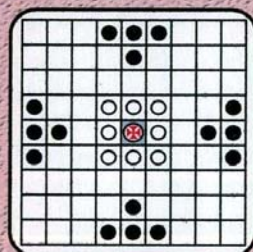


fig.09

Variante de jeu

En début de partie, les pièces peuvent être placées comme dans la (fig.09).

* Linnaeus : La traversée de la Laponie par Carl Von Linnaeus fut une véritable aventure pour l'époque. Il voyagea plus de 5.000 kilomètres à pied et en canoë durant 6 mois, bien souvent sans aucune indication de route. Pour manger, il dépendait de l'hospitalité des habitants. Dans son carnet de voyage, écrit dans un mélange de suédois et de latin, on retrouva d'innombrables observations et dessins de tout type : fleurs, plantes, animaux, insectes et parasites, géologie, descriptions de maladies et de leur traitements, folklore, recettes de cuisine, cérémonies de mariage, etc.

Après ce voyage, il inventa un système de classification des plantes, toujours utilisé de nos jours. À sa mort, on lui rendit hommage à travers toute l'Europe, reconnaissant en lui un voyageur hors du commun qui œuvra pour la défense de la connaissance humaine.

