

TABLUT (GWEZBOELL)

Scandinavie, 17e — 2 joueurs

Ge jeu évoque les guerres du 17e siècle qui opposèrent les Russes et les Suédois pour la conquête de la mer Baltique. C'est aussi un descendant d'un jeu viking du 5e siècle, le Hnefatafl, un des types des jeux de Tafl. Les Bretons ont par la suite repris ce jeu à leur compte en le nommant « gwezboell », les Gallois « gwyddbwyll », et les Irlandais « Fidchell ». On peut reconnaître des sociétés régies par des Rois qui essaient d'asseoir leur pouvoir sur les autres tribus provinciales, qui leur disputent cette autorité.



Âge

À partir de 10 ans

Durée

16 min 01

But du jeu

Pour les noirs, faire sortir le Roi du plateau.

Pour les blancs, bloquer le Roi.

Matériel

1 plateau (9X9 cases) – 16 pions blancs (« Moscovites » ou « agresseurs ») – 9 pions noirs dont 1 roi (« Suédois » ou « petits rois » et le « Roi »).

Mise en place

Voir la photo. Le Roi au milieu, ses gardes l'entourent en croix, les rebelles sur les quatre cotés.

Déroulement

*On tire au sort pour s'attribuer les rôles respectifs.
Les Suédois jouent en premier.*

Déplacements : *Toutes les pièces (y compris le Roi) se déplacent de la même façon : horizontalement ou verticalement, d'autant de cases que l'on veut tant que l'on ne rencontre pas d'autres pièces (comme une tour aux échecs).*

La case centrale est le «trône» : seul le Roi peut s'y arrêter. Les autres peuvent la traverser mais pas s'y arrêter.

Prises des pions : les Moscovites effectuent leurs prises de la même façon que les Suédois : suite à un déplacement, en encadrant un pion adverse par 2 de ses pions, sur la même ligne de façon verticale ou horizontale (o●). La pièce encadrée est alors retirée du jeu. Un même déplacement peut permettre la capture de plusieurs pions.

Le Roi peut participer à un encadrement.

Un pion peut se positionner de lui-même au milieu de 2 pions adverses, sans se faire retirer du jeu.

Les Moscovites (blancs) vont, au cours de la partie, chercher à limiter les possibilités de jeu des blancs en éliminant leur pions et empêcher le roi d'accéder aux coins du plateau, tout en cherchant à le bloquer.

Les Suédois (noirs) vont, eux, chercher à éliminer les pions noirs pour s'ouvrir plus d'accès pour la sortie du roi.



Fin de partie

Les Moscovites (blancs) ont gagné lorsque le roi est encadré horizontalement et verticalement,

- soit par 4 pions
- soit par 3 pions et un bord du jeu
- soit par 3 pions et le trône
- soit par 2 pions et une case de sortie. (Note : cette prise est souvent absente des règles de ce jeu, elle est pourtant à notre avis nécessaire pour équilibrer les forces)

Les Suédois (noirs) ont gagné quand leur Roi parvient à s'enfuir dans une des cases de sortie, c'est-à-dire un des 4 coins du plateau. Quand les Suédois sont à 1 coup d'une sortie possible, le joueur annonce « Raichi ». Quand 2 sorties sont possibles au coup suivant, le joueur annonce "Tuichi" : il a gagné.

Variantes (pour avantager les blancs)

- Le Roi ne s'avance que d'une case à la fois.
- Le Roi ne peut participer aux encadrements de pions adverses.