

Membre de
2 Tours de jeu
La Rochelle



Accueil

Citations

Liste des jeux

Nos partenaires de jeu
jeux de société, de stratégie et de plateau




TABLUT

Retour présentation

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu (damier de 9 x 9 cases) ([voir fin de page](#))

25 Pions



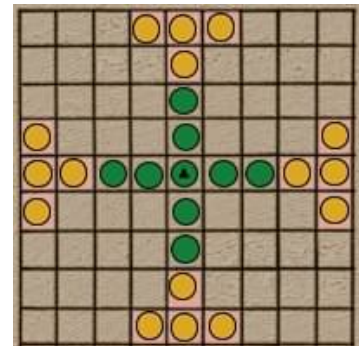
1 Pion 8 Pions 16 Pions
Roi soldats moscovites

RÈGLE DU JEU:

Préparation:

Le Tablut est un jeu stratégique et tactique qui se joue à deux sur un terrain composé de 9 x 9 = 81 cases. Le jeu comporte seize pions jaunes (appelés aussi moscovites), huit pions verts (soldats) et un gros pion vert (le roi) disposés comme sur la figure ci-contre.

Note la case centrale occupée par le roi en début de partie est interdite à tous les autres pions (suédois comme moscovites)



But du jeu:

le roi doit parvenir à une des cases de la périphérie. S'il s'échappe, il a gagné. Les moscovites doivent eux capturer le roi. S'ils le font prisonnier ils ont gagné.

Déplacements:

le sort désigne le joueur qui commence. Chaque joueur déplace à son tour un de ses pions. Tous les pions, y compris le roi, se déplacent de la même manière, d'un nombre quelconque de cases, horizontalement ou verticalement - comme la tour aux échecs -, à condition que ces cases soient libres.

Variante dd déplacement pour le roi proposé par jean-Denis: le roi se déplace comme le roi des Echec traditionnel c'est à dire d'une case verticalement, horizontalement ou en diagonal.

Les prises:

pour prendre et retirer du jeu un pion ennemi, il suffit d'occuper deux cases qui lui sont adjacentes de part et d'autre (le pion est encerclé par 2 pions ennemis), soit horizontalement, soit verticalement (diag. 1). En revanche, si un pion se déplace lui-même entre

deux pions adverses, il n'est pas pris (diag. 2): On peut prendre plusieurs pions ennemis d'un seul coup (diag. 3).



Diagramme 1:
en jouant 1, les moscovites (jaune)
capturent un suédois (vert).



Diagramme 2:
le suédois peut jouer 1
sans être capturé.

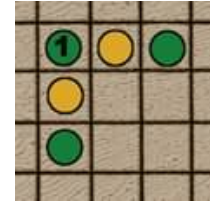


Diagramme 3:
en jouant 1, le suédois
capture deux moscovites

La capture du roi :

pour capturer le roi, les moscovites doivent occuper les quatre cases voisines de manière à l'encercler complètement (diag. 4).

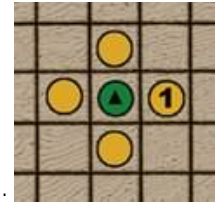


Diagramme 4: en jouant 1, les moscovites capturent le roi .

Une exception toutefois: quand une des cases voisines du roi est la case centrale E5, interdite aux autres pions, il suffit alors que les moscovites occupent les trois cases voisines du roi (diag. 5).



Diagramme 5: en jouant 1, les moscovites capturent le roi parce que
la 4ème case voisine du roi est la case centrale du plateau de jeu.

Raichi, Tuichi:

Quand le roi a directement une voie libre jusqu'à la périphérie, il doit avertir son adversaire en disant "raichi (diag. 6)". Quand il a deux voies libres, il annonce triomphalement "tuichi" (diag. 7 et 8); dans ce cas, il a gagné le coup suivant parce qu'on ne peut pas bloquer simultanément deux voies libres.

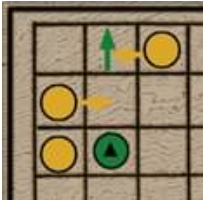


Diagramme 6:

le roi annonce "raichi", parce qu'en un
coup, il peut parvenir à la périphérie,
les moscovites ont le choix entre
deux déplacements pour la défense.

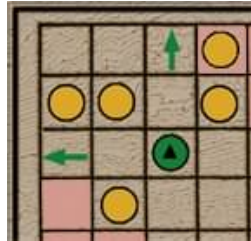


Diagramme 7:

"tuichi". Toute défense est impossible.

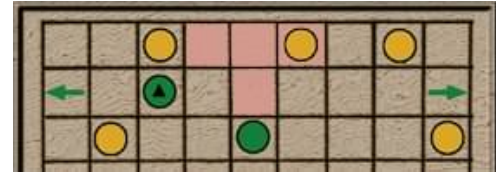


Diagramme 8:

autre cas de "tuichi".

Précisions:

les règles étant muettes sur certains points, nous nous permettons de proposer quelques compléments:

1. la case centrale est interdite : les pions autres que le roi n'ont pas non plus le droit d'y passer.
2. prise : le roi peut participer à une prise comme n'importe quel soldat.

Stratégie et tactique:

le roi est nettement avantaagé. En effet, malgré la supériorité numérique manifeste des moscovites, leur tâche paraît démesurée. On peut remarquer qu'au début de la partie, les soldats suédois constituent plutôt une gêne pour le roi: s'ils n'étaient pas là, le roi pourrait en un seul coup annoncer "tuichi", en C5, ou E3, E7, G5. La tâche principale des suédois est donc de dégager la piste au plus vite pour permettre au roi une plus grande liberté de mouvement. Les moscovites eux doivent tenter d'obstruer le chemin et doivent occuper, protéger et surprotéger, à cause des menaces de prise, les cases telles que B3 ou C2; ce n'est probablement pas une bonne tactique pour eux d'essayer en début de partie de capturer des soldats suédois, qui sont pour le moment leurs meilleurs

alliés. De toutes façons, meilleure tactique ou pas, il semble très difficile d'arrêter l'hémorragie, à partir du moment où le roi peut se déplacer plus librement, parce que les cases à défendre deviennent de plus en plus nombreuses, parce qu'aussi la perte d'un soldat est beaucoup plus redoutée par les moscovites que par les suédois eux-mêmes.

En fait, dans sa forme brute, le Tablut est plutôt un jeu qui permet de gagner une fois sur deux, quand on a le roi, ce qui après tout, n'est pas un atout négligeable. Mais si on veut le rendre plus égal, il faut se résoudre à quelques modifications de la règle.

Variantes:

on peut évidemment donner systématiquement le trait aux moscovites, mais c'est loin d'être suffisant. Nous vous proposerons donc quelques aménagements plus conséquents, qu'il doit être possible de moduler.

1. Pour gagner, le roi doit atteindre une case de la périphérie qui ne soit pas une des cases de la position initiale des moscovites. Cette restriction permet aux forces moscovites de respirer et d'organiser une défense plus stratégique. Au lieu de combinaisons tactiques faciles pour les verts, ils auront à manœuvrer pour faire sauter le verrou. Avec cette modification, les chances des verts paraissent encore supérieures, mais les moscovites peuvent au moins nourrir quelques espérances. Cette variante demande quelques remarques:

- le roi peut être capturé par 3 pions, s'il se trouve sur une case rouge de la périphérie;
- les cases de coin A1, A9 etc., peuvent devenir des cases d'arrivée, ce qui n'est pas le cas dans la règle.

Si on veut être plus sévère encore à l'égard du roi, on peut même lui interdire carrément de séjourner, voire de passer par les bases roses (case de départ des pions moscovite). On peut éventuellement atténuer ces conditions, en stipulant qu'une base rose est interdite au roi, quand il reste au moins un moscovite pour l'occuper.

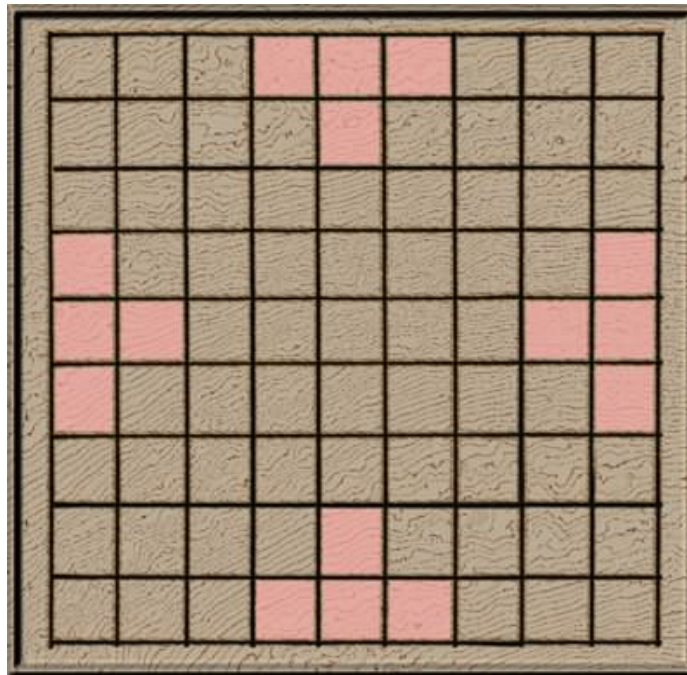
2. le roi se déplace au maximum de quatre cases.

Si on adopte cette variante, dans le cas du diagramme 8, le noir ne peut pas annoncer "tuichi", la case périphérique située à sa droite étant trop éloignée; cela laisse un temps supplémentaire à la défense. On peut remarquer que pour pouvoir atteindre simultanément les deux bords opposés, le roi doit être situé sur les lignes charnières E et 5.

3. Pour gagner, le roi doit atteindre une case de coin A1, A9 etc...

Il n'est probablement pas nécessaire de cumuler toutes ces restrictions pour obtenir une partie égale, mais il est possible de les moduler, et on peut même envisager des parties à handicap, le handicap maximum étant bien entendu la règle initiale.

Plateau de jeu (taille réelle = 20 x 20)



[Retour présentation](#)