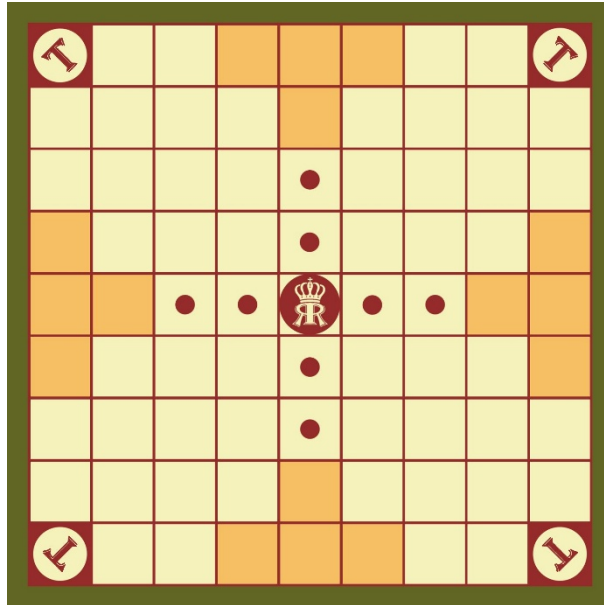


LE TABLUT



Originaire de Laponie, le *Tablut* appartient à la famille des jeux de *tafl* qui étaient pratiqués en Scandinavie et dans les îles britanniques dès le haut Moyen Âge. Ces jeux de stratégie abstraits opposaient des forces asymétriques et se jouaient sur des plateaux carrés de tailles variables.

Décrit en 1732 par le naturaliste suédois Carl von Linné, qui en observa une partie lors de son voyage en Laponie, le *Tablut* est l'une des rares variantes de *tafl* dont les règles nous sont parvenues avec clarté. Grâce à ce témoignage, il est aujourd'hui la référence la plus vivante de la tradition des jeux de stratégie scandinaves.

But du jeu :

- Pour les Attaquants (Noirs) : Capturer le *Roi*
- Pour les Défenseurs (Blancs) : Fuir en escortant le *Roi* dans l'un des 4 coins (Forteresses) du plateau.

1. Description du plateau (Fig. 1)

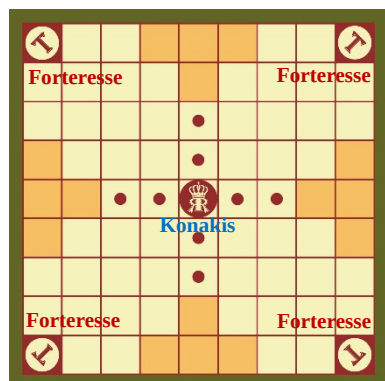


Fig. 1 : Tablier de Tablut

Le Tablut se joue sur un tablier de 9x9 cases.

La case *centrale* est appelée « *Konakis* » et représente le trône. Seul le *Roi* peut l'occuper en début de partie. Attention, dès que le *Roi* a quitté son trône, il ne peut plus y retourner. Les autres pièces doivent sauter par-dessus le trône (s'il n'est pas occupé par le roi) pour passer.

Les quatre coins du plateau sont des Forteresses. Seul le *Roi* peut occuper une Forteresse. Si le *Roi* atteint une Forteresse, il gagne la partie.

2. Position de départ (Fig. 2)

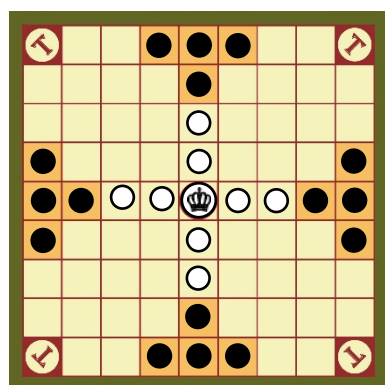


Fig. 2 : Position de départ

Le *Roi* suédois (pion sur lequel est dessiné une couronne) est placé sur le *Konakis*. Il est défendu par sa garde constituée des 8 pions blancs.

Les assaillants moscovites (pions noirs) sont placés de part et d'autre des défenseurs sur les cases colorées.

3. Marche des pièces

Trait : Les Assaillants (pions noirs) jouent en premier.

Déplacements : Les Pions et le *Roi* se déplacent orthogonalement (horizontal / vertical) du nombre de cases souhaité. Les déplacements se font donc comme la Tour aux échecs.

Obstacles : Toutes les cases empruntées pour le déplacement doivent être libres. Un pion ne peut donc pas sauter par-dessus un autre pion. Il en est de même pour le *Roi*.

Forteresses et *Konakis* : Les Pions ne peuvent occuper ni les quatre Forteresses, ni le trône central (*Konakis*). Seul le *Roi* peut occuper ces dernières. Attention, si le *Roi* quitte son trône, il ne peut plus y retourner. Les pions peuvent sauter (mais pas s'arrêter) par-dessus le *Konakis* s'il n'est pas occupé.

4. Captures

Au Tablut, le *Roi* est faible ! Il est considéré comme désarmé et ne peut donc pas prendre part aux captures. Seuls les pions peuvent effectuer des captures.

4.1. Captures des pions

4.1.1. Tenaille : Un pion est retiré du jeu s'il est pris « *en tenaille* » par deux pions adverses dans un alignement orthogonal sur deux côtés opposés de la case qu'il occupe.

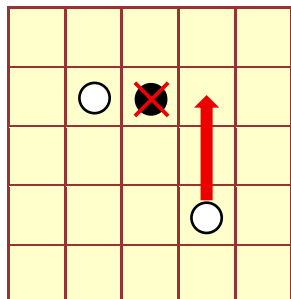


Fig. 3 : En avançant le pion blanc, le pion noir est pris en tenaille entre deux pions blancs. Il est capturé.

Fig. 3

4.1.2. Rafle : Il est possible de capturer plusieurs pions à la fois.

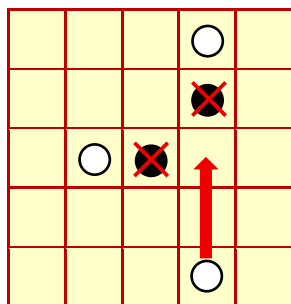


Fig. 4 : En avançant le pion blanc, les deux pions noirs se retrouvent pris en tenaille par des pions blancs. Les deux pions noirs sont donc capturés en même temps.

Fig. 4

4.1.3. Les forteresses tuent : Un Pion + Une Forteresse capturent un ennemi.

Cette règle est primordiale car elle empêche les Assaillants de bloquer les cases de sortie du *Roi* en se posant sur les deux cases juxtaposées aux Forteresses.

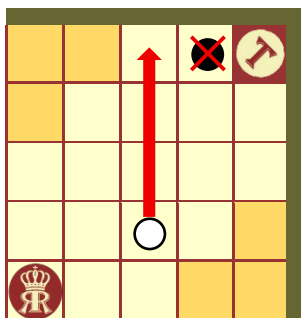


Fig. 5 : En avançant le pion blanc, le Pion noir est pris en tenaille entre un Pion blanc et une Forteresse. Le pion noir est capturé.

A noter que les forteresses ne sont pas considérées comme des pions blancs. Un pion blanc peut donc aussi se faire capturer en tenaille par un pion noir et une Forteresse.

Fig. 5

4.1.4. Suicide : Un Pion qui se déplace lui-même entre deux adversaires n'est pas capturé.

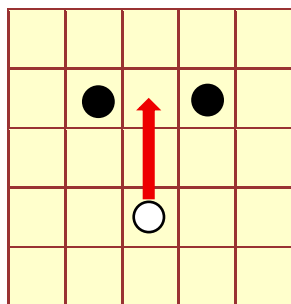


Fig. 6 : En avançant, le pion blanc n'est pas capturé car il se place en tenaille tout seul.

Fig. 6

4.2. Capture du Roi

La capture du *Roi* est l'objectif du joueur Noir (Assaillants).

Il existe cinq façons pour capturer le Roi.

4.2.1. L'encercllement : Le *Roi* est capturé s'il est entouré orthogonalement (en croix) sur ses quatre côtés par quatre pions adverses.

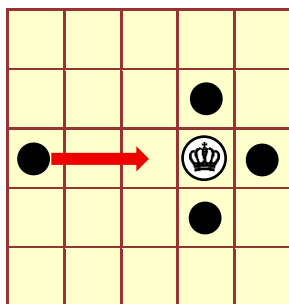


Fig. 7 : En avançant le pion noir, le *Roi* blanc est encerclé. Il est capturé et les Assaillants gagnent la partie.

Fig. 7

4.2.2. Bord régicide : Si le *Roi* est au bord du plateau, trois pions suffisent pour le capturer.

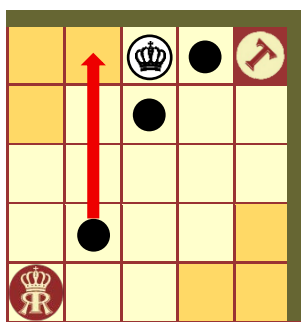


Fig. 8 : En avançant le pion noir, le *Roi* blanc se retrouve acculé contre le bord du plateau et encerclé par trois pions noirs. Il est capturé et les Assaillants gagnent la partie.

Fig. 8

4.2.3. Konakis régicide : Le *Konakis* est hostile au *Roi* une fois que ce dernier l'a quitté. Si trois pions noirs coincent le *Roi* contre son *Konakis*, il a perdu.

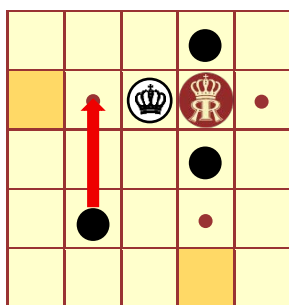


Fig. 9 : En avançant le pion noir, le *Roi* blanc se retrouve coincé entre son trône et trois pions noirs. Il est capturé et les Assaillants gagnent la partie.

A noter que cette règle ne s'applique pas aux pions qui, contrairement au *Roi*, peuvent se retrouver entre le *Konakis* et un pion adverse sans être capturé.

Fig. 9

4.2.4. Forteresse régicide : Si le *Roi* est coincé contre une Forteresse, il a perdu. Il ne faut alors que deux pions noirs pour capturer le *Roi*.

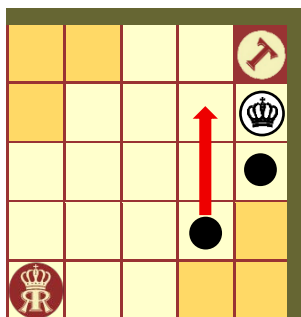


Fig. 10 : En avançant le pion noir, le *Roi* blanc se retrouve coincé par deux pions noirs contre la Forteresse. Il est capturé et les Assaillants gagnent la partie.

Fig. 10

4.2.5. Défenseurs régicides : Le *Roi* entouré de ses défenseurs peut être capturé si l'ensemble est encerclé par les pions Noirs et/ou *Konakis* et Forteresses.

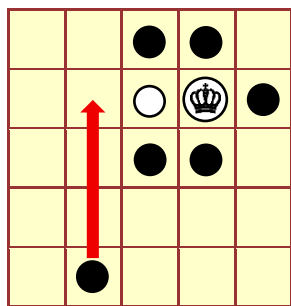


Fig. 11 : En avançant le pion noir, le *Roi* et le défenseur blanc se retrouvent encerclés par les pions. Les Assaillants gagnent la partie.

Fig. 11

5. *Raichi* et *Tuichi*

Quand le *Roi* a directement une voie libre jusqu'à une forteresse (Fig. 12), il doit avertir son adversaire en disant « *raichi* ».

Si le *Roi* a deux voies libres (Fig. 13), il annonce alors « *Tuichi* ». Dans ce cas, il gagnera la partie au coup suivant car il sera impossible pour l'assaillant de bloquer simultanément les deux voies libres ouvertes vers une forteresse.

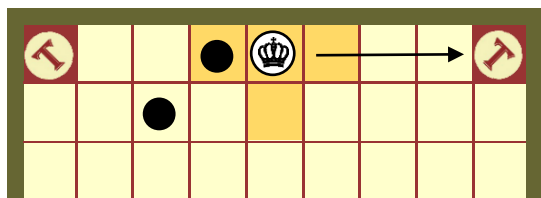


Fig. 12

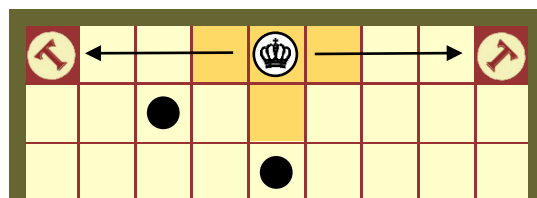


Fig. 13

6. Victoire du défenseur

Pour gagner, le *Roi* doit atteindre l'une des quatre forteresses situées aux coins.

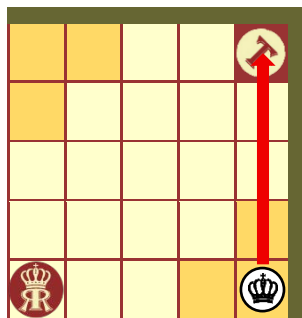


Fig. 14 : En avançant, le *Roi* atteint la forteresse. Les défenseurs gagnent la partie.

Fig. 14