

**TABLUT****EUROPE**

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	2 minimum
Durée :	20 min	Epoque / Pays / Type :	XVIIe / Scandinavie / Stratégie
Historique :	le <i>Tablut</i> évoque les guerres du XVIIe siècle qui opposèrent russes et suédois pour la conquête de la mer Baltique. Découvert lors d'un voyage en 1732, <i>Linné</i> donne une description de ce jeu dans son « <i>Journal</i> », comme il l'a fait pour des milliers de plantes.		
But du Jeu :	Pour les Suédois (blancs) : conduire le roi sur un bord du plateau. Pour les moscovites (noirs) : immobiliser le roi suédois entre 4 de ses soldats. Les pions se déplacent horizontalement ou verticalement, comme les tours aux échecs. Pour prendre un pion adverse on l'encadre par 2 pions à soi.		
Matériel :	1 plateau de 9 x 9 cases - 16 pions noirs (moscovite) - 9 pions blancs, dont un roi (suédois).		
Déroulement / Règles :	<p>On tire au sort pour s'attribuer les rôles respectifs. Les blancs jouent en premier.</p> <p>Déplacements : Chaque pièce se déplace horizontalement ou verticalement d'un nombre quelconque de cases vides (comme la tour aux échecs). Les distances des déplacements ne sont limitées que par les cases occupées au franchissables. la case centrale correspond au trône du roi. Il est le seul à pouvoir séjourner dessus. Les autres pions peuvent la traverser mais n'ont pas le droit de s'y arrêter. (Fig. 2)</p> <p>Prise des pions : 1 pion est pris lorsqu'il est encadré par 2 pions adverses (Fig.3). La pièce prise est alors retirée du jeu. Par contre un pion peut se placer entre deux pions adverses sans se faire prendre.</p> <p>Prise du roi : Pour capturer le roi et gagner la partie quand on a les noirs, il faut l'encadrer avec 4 pions ou 3 pions et la case centrale.</p> <p>Les blancs tentent d'amener le roi sur une des cases du bord du jeu. La capture de pion noir permet de s'ouvrir plus facilement un accès. Dès qu'un accès est possible, le joueur blanc annonce "Raichi" afin de prévenir son adversaire du danger. Si deux accès sont possibles, la partie est gagnée pour les blancs.</p> <p>Les noirs essaient d'interdire au roi l'accès au périmètre du jeu. En capturant le maximum de pion blanc, ils réduisent les possibilités de jeu des blancs.</p>		
Variante :	-		



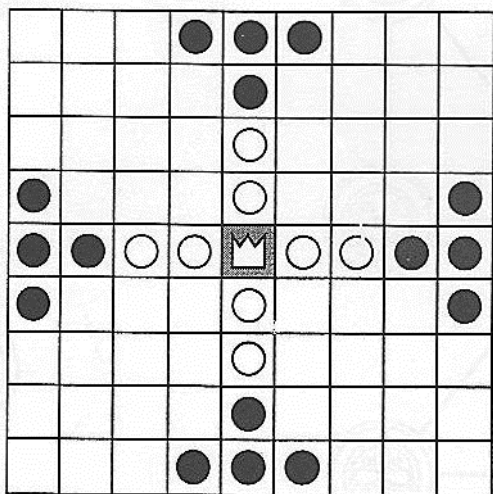


Fig. 1 Position de départ

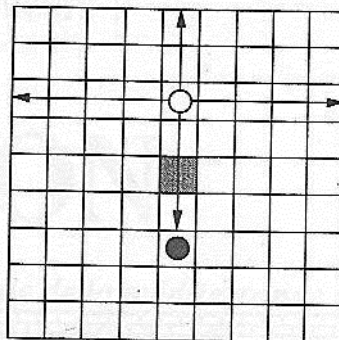


Fig. 2 Déplacements

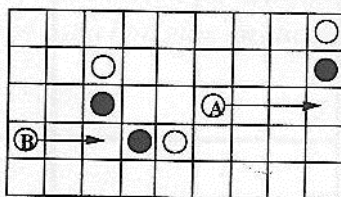


Fig. 3 Prises

En déplaçant le pion A, les blancs capturent 1 pion noir. En déplaçant le pion B, les blancs capturent 2 pions noirs.



Espace Jeux :

SPECIAL JEUX DU MONDE :

