



Sahkku

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Sahkku

Petite histoire

Le Sahkku est un jeu lapon, pratiqué au Moyen-âge par les samits. Vraisemblablement dérivé des jeux de tables, qui auraient été importés en Scandinavie par les Varègues, il est parfois aussi appelé « un jeu arabe en Laponie ». Bien que les pièces ne puissent se déplacer que selon un tracé prédéfini, le sahkku est un jeu de capture et non de parcours qui tient son originalité de la présence d'une pièce changeant plusieurs fois de camp au cours de la partie.

Les règles précises ne nous sont toutefois pas parvenues et celles proposées sont déduites des différentes découvertes historiques et archéologiques.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : hasard raisonné / capture

Matériel nécessaire

Un plateau de jeu de 45 intersections

15 pions clairs

15 pions foncés

1 pion de couleur (roi)

3 dés à 4 faces

BUT DU JEU

Prendre tous les pions de l'adversaire ou le mettre dans l'incapacité de jouer.

POUR Y PARVENIR

Chaque joueur lance les dés à tour de rôle et avance un ou plusieurs de ses pions afin de se protéger ou de capturer les pions de l'adversaire.

LES DÉS

Au Sahkku, les dés utilisés sont des dés à 4 faces, marquées avec X, II, III et rien.

X permet d'activer un pion ou d'avancer d'une intersection,

II permet d'avancer de 2 intersections,

III permet d'avancer de 3 intersections,

La face non marquée n'autorise aucun mouvement.

Chaque dé **est indépendant** et **le résultat obtenu insécable**.

Si un joueur obtient un III sur un des dés, il doit déplacer un pion de 3 cases exactement. *Il ne peut pas déplacer un pion d'une case et un autre de deux cases avec ce dé.*

Le même pion peut en revanche être déplacé avec 2 dés différents, mais **chaque déplacement est considéré individuellement** (la case intermédiaire doit être accessible et si elle est occupée par un pion ennemi ou par le roi, ceux-ci sont capturés).

DÉPLACEMENTS

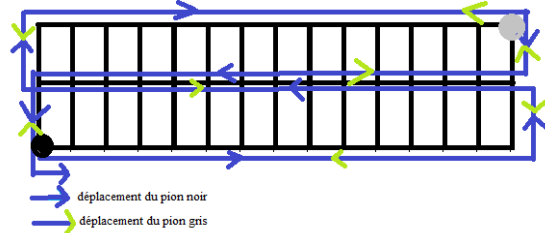
Déplacements des pions

Les pions se déplacent de la gauche vers la droite sur la 1^{ère} ligne, puis ils montent sur la ligne centrale où ils se déplacent de droite à gauche. À la fin de la ligne centrale, ils gagnent la 3^{ème} ligne et se déplacent de gauche à droite.

Si un pion parvient à la fin de la 3^{ème} ligne, il repasse sur la ligne centrale qu'il parcourt à nouveau de droite à gauche

puis sur sa ligne de départ, ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

Les pions des deux joueurs sont ainsi amenés à se croiser.



Pour être autorisés à se déplacer, les pions doivent d'abord être activés. Pour cela, le joueur doit **obtenir un X** sur un des trois dés et **l'intersection située immédiatement après le pion à activer doit être libre**. Tous les pions doivent donc être activés un à un.

Une fois activés, **les pions peuvent passer par des cases occupées par un pion ami ou ennemi**. Plusieurs pions de même couleur peuvent même occuper la même intersection. En revanche, **l'intersection occupée par le roi ne peut pas l'être par un autre pion** (en dehors de celui qui dirige le roi : voir infra).

Rappel : un même pion peut être déplacé 2 fois dans le même tour (avec des dés différents), mais chaque déplacement doit être autorisé.

Déplacements du roi

En début de partie, le roi est situé au centre du plateau et n'appartient à aucun joueur. Tant qu'il n'a pas été capturé par un des joueurs, **il ne peut pas se déplacer**.

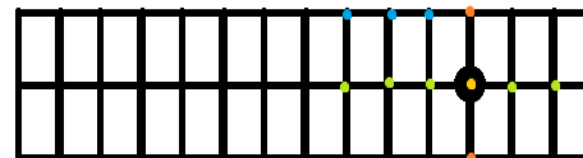
En revanche, si un pion termine sa course sur l'intersection occupée par le roi, **le pion se positionne sous le roi et le roi peut alors être déplacé par le propriétaire du pion**. Comme pour les pions, les déplacements du roi sont dictés

par les dés. Le résultat d'un dé est insécable, mais comme les pions, le roi peut se déplacer en utilisant plusieurs dés, à condition que la case intermédiaire lui soit accessible.

À la différence des pions :

- le roi ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par un pion ami ;

- **le roi se déplace dans tous les sens sur les lignes horizontales et peut passer d'une ligne à l'autre** à partir de n'importe quelle intersection, à **condition de ne pas changer de direction** en cours de déplacement.



si le joueur obtient III ou II aux dés, le roi ne peut se déplacer que sur la ligne centrale. ●

Mais s'il obtient X, il peut gagner une des 2 autres lignes. ●

En revanche, si le joueur obtient X et III, il pourra décider de changer de ligné avec le X, puis de se déplacer sur sa nouvelle ligne avec le III ● ●

Restriction aux déplacements du roi : Le roi ne peut pas terminer sa course sur une intersection occupée par un pion ami.

Les déplacements sont obligatoires quand ils sont possibles. Il est donc interdit de passer son tour.

Si un joueur ne peut pas jouer l'ensemble de ses dés, **alors qu'il a activé tous ses pions, il perd la partie.**

CAPTURES

Elles se font par substitution. Lorsqu'à la fin d'un déplacement, un pion atteint une intersection occupée par un pion ennemi, il prend sa place et le pion ennemi est **définitivement** retiré du jeu. Si l'intersection était occupée par plusieurs pions ennemis, tous les pions sont capturés.

Si le pion atteint l'intersection occupée par **le roi, encore neutre**, il se positionne sous le roi. **Le propriétaire du pion devient maître du roi** et peut le déplacer dès ce tour de jeu, s'il lui reste des dés à jouer, ou au tour de jeu suivant.

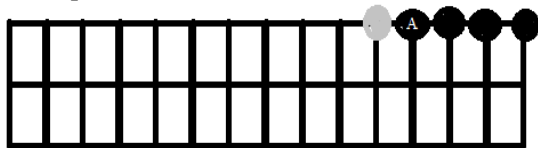
Si le pion atteint une intersection occupée par **le roi dirigé par l'adversaire**, il se positionne sous le roi à la place du pion adverse qui est retiré du jeu et **le roi change de main**.

Le roi capture les pions adverses au même titre qu'un pion, mais ne peut pas s'arrêter sur une intersection occupée par un pion ami.

Restrictions aux captures :

Les pions non-activés ne peuvent pas être capturés.

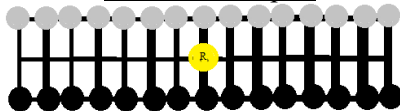
Les pions non activés ne peuvent pas capturer lors de leur activation, qui doit se faire sur une case libre.



Dans cet exemple, si les 4 pions noirs n'ont pas encore été activés, le jeu est bloqué : le pion gris ne peut plus avancer, puisqu'il ne peut pas capturer les pions noirs non activés. Les pions noirs ne peuvent pas être activés puisqu'ils n'ont pas d'intersection libre à proximité immédiate.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position de départ



Le plateau de jeu est placé entre les joueurs dans le sens de la longueur. Chaque joueur est derrière sa couleur. Le joueur qui commence à jouer est tiré au sort ou décidé d'un commun accord.

Le premier joueur lance simultanément les 3 dés :

- s'il obtient au moins un X, il active son premier pion et peut jouer les autres dés avec ce même pion ou activer un autre pion, s'il a un autre X,

- s'il n'obtient pas de X, c'est au tour de l'adversaire.

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle. Une fois tous les pions d'un joueur activés, celui-ci ne peut plus passer son tour (s'il ne peut pas jouer l'ensemble de ses dés, il perd la partie).

FIN DE PARTIE

La partie se termine :

- soit quand un des joueurs **n'a plus aucun pion en jeu** (un pion qui dirige le roi est considéré comme étant en jeu) : le joueur en question a perdu ;

- soit quand un des joueurs **est bloqué**, c'est-à-dire qu'il est dans l'incapacité d'effectuer l'ensemble des mouvements dictés par les dés : il a également perdu.

Résumé

- les pions ne peuvent se déplacer qu'après avoir été activés avec un X ;

- l'activation se fait obligatoirement sur une intersection libre ;

- seuls les pions activés peuvent être capturés ;

- le roi ne se déplace que sous le contrôle d'un pion ;

- les pions suivent un chemin prédéfini, tandis que le roi peut se déplacer dans n'importe quelle direction ;

- des pions de même couleur peuvent occuper la même intersection à l'exception de celle occupée par le roi (le roi ne peut donc pas non plus s'arrêter sur une intersection occupée par un pion ami),

- un pion peut être déplacé deux fois (avec deux dés différents) au cours d'un même tour de jeu, mais chaque déplacement est considéré individuellement.