

Tablut ou Gwezboel

<https://www.leglobejoueur.com>
Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Tablut ou Gwezboel

Petite histoire

Le tablut et le gwezboel sont des jeux de tafl (évasion), l'un originaire de Laponie suédoise (le tablut) et l'autre de Bretagne (le Gwezboel).

Les jeux de tafl sont des jeux de stratégie pour deux joueurs, très prisés en Scandinavie et dans les Pays celtes du 4^{ème} au 12^{ème} siècle, époque à laquelle ils ont été supplantés par les échecs.

Plusieurs jeux de cette famille ont été identifiés, se différenciant essentiellement par la taille des plateaux, mais présentant des caractéristiques communes :

- le plateau de jeu est carré avec des cases symétriques marquées (en général les quatre coins et le centre),*
- les joueurs ont des forces (nombre de pions) inégales et des objectifs différents,*
- la capture de pièces adverses se fait par encadrement,*
- une des pièces est la pièce centrale du jeu, que les autres pièces doivent combattre ou protéger.*

En revanche, les règles d'origine précises nous sont rarement parvenues et la plupart sont reconstituées sans certitude quant à leur authenticité.

Le Gwezboel et le tablut se jouant sur des plateaux identiques, les mêmes règles ont été retenues pour les deux jeux.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : moyen

Catégorie : stratégie - évasion

Matériel nécessaire

Un plateau de 9 cases sur 9 avec 5 cases marquées

16 pions foncés (assaillants)

8 pions clairs (défenseurs)

1 pion cylindrique clair (roi)

BUT DU JEU

- pour les assaillants, capturer le roi en l'encadrant de 2, 3 ou 4 pions selon sa position sur le plateau ;
- pour les défenseurs : permettre au roi de s'évader par une des 4 cases formant les coins du plateau.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs avancent à tour de rôle une de leurs pièces horizontalement ou verticalement d'autant de cases libres qu'ils le souhaitent et tentent de capturer une ou plusieurs pièces adverses, afin, pour les défenseurs, de sécuriser un chemin au roi et pour les assaillants, de pouvoir le capturer.

DÉPLACEMENTS DES PIONS

Ils se font **horizontalement ou verticalement** (jamais en diagonale), **du nombre de cases libres voulues**. Il n'est pas possible de sauter par-dessus un autre pion, qu'il soit ami ou ennemi.

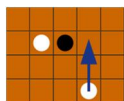
Restriction aux déplacements :

- 1) **la case centrale (trône du roi) est interdite dès que le Roi en est sorti** : aucun pion (y compris le roi), ne peut s'y arrêter. Il est en revanche possible de l'emprunter lors d'un déplacement.
- 2) **Les coins du plateau sont interdits à tous les soldats** : seul le roi peut les emprunter pour s'évader.

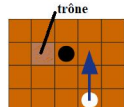
CAPTURES

Elles se font par **encadrement à 180 degrés**, horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale). **Les pions qui encadrent doivent être sur des cases adjacentes au pion pris.**

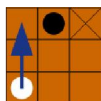
Pour pouvoir prendre un **soldat** à l'adversaire, le joueur doit l'encadrer :



soit entre deux de ses pions



soit entre un de ses pions et le trône vide: quand le roi quitte son trône, la case devient hostile pour quiconque s'en approche, même pour les défenseurs et le roi lui-même.

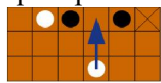


soit entre un de ses pions et un refuge (une des 4 cases de coin du plateau).

Le pion pris est définitivement retiré du plateau.

C'est le déplacement qui permet de prendre : un pion qui se positionne volontairement entre deux adversaires n'est pas capturé.

Un déplacement peut permettre de capturer 2, voire plusieurs

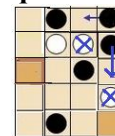


pions adverses. , mais pour être capturé chaque pion doit être **entouré individuellement** ; il n'est pas possible de capturer deux pions situés sur des cases adjacentes.

La prise n'est pas obligatoire.

Cas particulier du roi : il participe à la capture des assaillants, comme n'importe quel défenseur, et peut être capturé comme n'importe quel autre pion, sauf dans les cas suivants :

- **s'il est sur le trône** il ne peut être capturé que par **quatre assaillants**, l'encadrant horizontalement et verticalement,
- **s'il est sur une des cases adjacentes au trône**, **trois attaquants** sont nécessaires pour le capturer.



Prise des pions ou du roi, s'il n'est ni sur le trône, ni sur une case adjacente au trône.



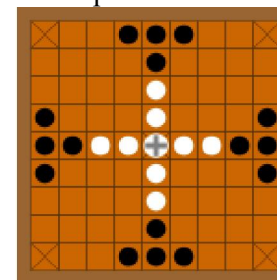
Prise du roi, s'il est sur une case adjacente au trône.



Prise du roi, s'il est sur le trône

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



En début de partie, le plateau de jeu est placé entre les joueurs. Le roi est sur le trône, entouré de ses huit défenseurs. Les attaquants sont plus éloignés.

Un tirage au sort peut être effectué pour déterminer la couleur jouée par chacun des joueurs.

Les assaillants (forcés) commencent en déplaçant un pion horizontalement ou verticalement d'autant de cases libres que souhaité.

Puis les joueurs jouent à tour de rôle un pion chacun.

Si le roi est en position de sortir au tour suivant, il doit l'annoncer en précisant « raichi » pour une sortie possible, ou « tuichi » pour 2 sorties possibles. Si le joueur oublie d'effectuer l'annonce, sa sortie n'est pas validée et les attaquants peuvent rejouer leur dernière pièce.

Il est interdit de passer son tour tant que des déplacements ou des prises sont possibles.

FIN DE PARTIE

La partie se termine soit :

- quand le roi atteint un des coins du plateau : **les défenseurs gagnent,**
- quand le roi est capturé : **les assaillants gagnent,**
- quand après vingt déplacements successifs, aucune pièce n'a été capturée et le roi n'a pas réussi à s'évader : **la partie est déclarée nulle.**

Résumé

- les déplacements se font horizontalement et verticalement d'autant de cases libres que souhaitées,
- quand le roi a quitté le trône, plus aucun pion (même le roi) ne peut y accéder,
- les coins du plateau sont interdits aux soldats,
- le trône et les coins du plateau sont des cases hostiles aidant aux captures,
- les captures des soldats se font par encadrement à 180°,
- Les modalités de prise du roi varient selon la position de ce dernier (entre 2 et 4 assaillants sont nécessaires),
- la prise n'est pas obligatoire.