

## **Ard-ri et Brandub**

<https://www.leglobejoueur.com>  
Contacts : 06-33-91-69-68 / [leglobejoueur@gmail.com](mailto:leglobejoueur@gmail.com)

# Jeux de tafl

## Petite histoire

*Les jeux de tafl sont des jeux de stratégie pour deux joueurs, très prisés en Scandinavie et dans les Pays celtes du 4<sup>ème</sup> au 12<sup>ème</sup> 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 Ard-ri, originaire d'Ecosse et le brandub, irlandais, se jouent sur un plateau de 49 cases, mais les règles retenues pour chacun de ces jeux diffèrent sur plusieurs points.*

## Le Ard-ri (Ecosse)

*Nombre de joueurs : 2*

*Se joue en individuel*

*Prise en mains : facile*

*Catégorie : stratégie*

### Matériel nécessaire

- Un plateau de 7 cases sur 7
- 16 pions foncés (assaillants)
- 8 pions clairs (gardes du roi)
- 1 pion haut clair (roi)

### BUT DU JEU

- pour les assaillants, capturer le roi en l'encadrant de quatre pions,
- pour les gardes : permettre au roi de s'évader par une des cases du bord du plateau.

### POUR Y PARVENIR

Les joueurs avancent à tour de rôle une de leurs pièces d'une case vers une case libre adjacente et tentent de capturer une ou plusieurs pièces adverses, afin, pour les gardes, de sécuriser un chemin au roi et pour les assaillants, de le capturer.

### DÉPLACEMENTS DES PIONS

Ils se font **horizontalement ou verticalement** (jamais en diagonale), **d'une case vers une case libre adjacente**. 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 aux assaillants, comme aux gardes** : seul le roi peut l'occuper.
- 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).

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

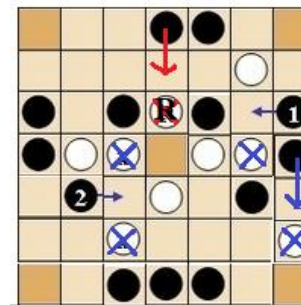
- **soit entre deux de ses pions** ;
- **soit entre un de ses pions et le trône, s'il est libre** : quand le roi quitte son trône, la case devient hostile pour quiconque s'en approche, même pour les gardes du Roi (et même pour le roi lui-même) ;
- **soit entre un de ses pions et un refuge** (une des 4 cases de coin du plateau).

Une pièce capturée est définitivement **retirée** du plateau de jeu.

Remarques :

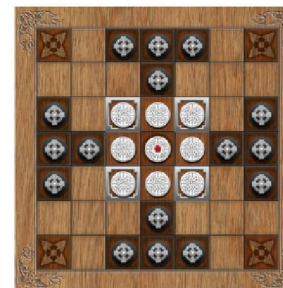
- 1) **C'est le déplacement qui permet de prendre** : un pion qui se positionne volontairement entre deux adversaires n'est pas capturé.
- 2) Un déplacement peut permettre de capturer 2, voire plusieurs pions adverses, mais chaque pion doit être encadré individuellement.
- 3) **La prise n'est pas obligatoire.**

**Cas particulier du Roi** : il participe à la capture des assaillants, comme n'importe quel garde, mais **il ne peut être capturé que par 4 assaillants ou 3 assaillants et 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 gardes et les assaillants sont en périphérie.

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

**Les gardes (clairs) commencent** en déplaçant un pion de sa position vers une case libre adjacente, horizontalement ou verticalement.

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

**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 une des cases du bord du plateau : **les blancs gagnent** ;
- quand le roi est capturé : **les noirs 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 :

- la prise **n'est pas** obligatoire ;
- pour être capturés, **gardes et assaillants** doivent être encadrés par **2 pièces** adverses ou **1 pièce adverse et le trône vide** ou **1 pièce adverse et un refuge** ;
- pour être capturé, le **roi** doit être encadré de **4 assaillants** ou de **3 assaillants et du trône** ;
- seul le roi peut occuper le trône et les coins du plateau.

## Le Brandub (Irlande)

*Nombre de joueurs : 2*

*Se joue en individuel*

*Prise en mains : facile*

*Catégorie : stratégie*

#### Matériel nécessaire

Un plateau de 7 cases sur 7

8 pions foncés (attaquants)

4 pions clairs (princes)

1 pion haut clair (brannán)

#### BUT DU JEU

- pour les attaquants, capturer le brannán en l'encadrant de 2, 3 ou 4 pions selon sa position sur le plateau,
- pour les princes : permettre au brannán de s'évader par un des quatre 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 princes, de sécuriser un chemin au brannán et pour les attaquants, de le capturer.

#### DÉPLACEMENTS DES PIONS

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

Restriction aux déplacements :

- **la case centrale** (trône du roi) **est interdite dès que le brannán en est sorti** : aucun pion (y compris le brannán),

ne peut s'y arrêter. Il est en revanche possible d'y passer lors d'un déplacement.

NB : au brandub, les défenseurs (princes) peuvent occuper les coins du plateau.

### 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 pion 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 brannán quitte son trône, la case devient hostile pour quiconque s'en approche, même pour les princes ;
- **soit entre un de ses pions et un refuge** (une des 4 cases de coin du plateau).

Le pion capturé est définitivement retiré du plateau de jeu.

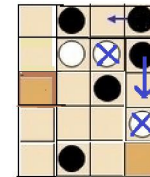
**Un pion situé sur un refuge ne peut pas être capturé.**

Remarques :

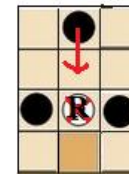
- 1) **C'est le déplacement qui permet de prendre** : un pion qui se positionne volontairement entre deux adversaires n'est pas capturé.
- 2) Un déplacement peut permettre de capturer 2, voire plusieurs pions adverses, mais chaque pion doit être encadré individuellement.
- 3) **La prise n'est pas obligatoire.**

**Cas particulier du brannán** : il participe à la capture des attaquants, comme n'importe quel prince et peut être capturé par 2 assaillants, **sauf dans les cas suivants** :

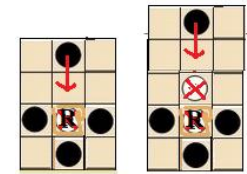
- **s'il est sur une des cases adjacentes au trône, 3 attaquants** sont nécessaires pour le capturer ;
- **s'il est sur le trône** il ne peut être capturé que par **4 attaquants**, l'encadrant horizontalement et verticalement, **MAIS** si le brannán est entouré par 3 attaquants et un prince et qu'un 4<sup>ème</sup> attaquant se positionne de façon à prendre en tenaille le prince entre lui et le brannán, le prince et le brannán sont capturés en même temps, et **les attaquants gagnent la partie.**



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



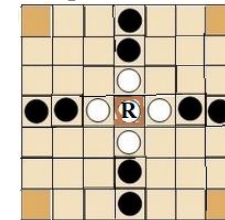
*Prise du Brannán, s'il est sur une case adjacente au trône.*



*Prise du Brannán, s'il est sur le trône : 2 possibilités*

### 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 brannán est sur le trône entouré de ses quatre princes. Les attaquants sont plus éloignés.

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

**Les attaquants (forcés) commencent** en déplaçant un pion horizontalement ou verticalement d'autant de cases libres qu'ils souhaitent, puis les joueurs jouent à tour de rôle un pion chacun.

**Si le brannán est en position de sortir au tour suivant, il doit l'annoncer en précisant « une ou deux sorties », faute de quoi, 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 brannán atteint un des coins du plateau : **les défenseurs gagnent,**
- quand le brannán est capturé : **les assaillants gagnent,**
- quand après vingt déplacements successifs, aucune prise n'a été effectuée et le brannán n'a pas réussi à s'évader : **la partie est déclarée nulle.**

#### Résumé :

- quand le brannán a quitté le trône, plus aucun pion (même le brannán) ne peut s'y arrêter,
- les princes peuvent occuper les coins du plateau (refuges),
- le trône et les coins du plateau sont des cases hostiles aidant aux captures,
- les captures des soldats se font par encadrement à 180°,
- un soldat sur un refuge ne peut pas être capturé,
- les modalités de prise du brannán varient selon la position de ce dernier (entre 2 et 4 assaillants sont nécessaires),
- un prince qui protège seul le brannán sur son trône est inefficace et peut être capturé avec lui.