JEUX DE TAFL

Jeux et objets en bois
Libault thomas
Facebook: Gouzy Boissellerie
Tél: 06 58 90 09 19 Châteauroux les Alpes

2 joueurs	6 ans +

HISTOIRE

La famille des jeux de Tafl («table» en vieux norrois) regroupe différents jeux de stratégie possédant plusieurs caractéristiques communes:

- des forces inégales
- un principe de prise par encadrement
- des objectifs de jeux différents
- une pièce particulière, le Roi

La plus ancienne trace des jeux de Tafl date du VIe siècle avec un morceau de tablier découvert à Wimose (Danemark). Ces jeux, joués principalement dans les Îles britanniques et en Scandinavie, ont été délaissés à partir du XIIe siècle, à l'arrivée des échecs. Les jeux de Tafl les plus connus sont le *tablut*, le *hnefatafl* . À l'heure actuelle, des interrogations demeurent sur l'origine première de ces jeux. Il n'est pas possible d'établir clairement qui des Scandinaves ou des Britanniques l'ont transmis à l'autre.

REGLES

Le but est :

- Pour le joueur noir, les assaillants, de prendre le roi adverse (le pion bleu)
- Pour le joueur blanc, les défenseurs, d'amener le roi dans une forteresse (les cases dans les coins du tablier).

Déplacements :
Les pièces sont placées en début de partie sur leurs cases de couleurs respectives. Les assaillants jouent en premier.

Les pions se déplacent orthogonalement vers un emplacement libre, d'une ou plusieurs cases, comme la tour au jeu d'échec. Les cases empruntées lors du déplacement doivent être libres.

Les assaillants ne peuvent accéder aux quatre forteresses situées aux coins, ni à la forteresse centrale où le roi commence la partie. Mais ils peuvent passer au-dessus de la case centrale si elle est libre.

Prise d'un pion :

- Un pion est battu et retiré du tablier s'il se retrouve, dans un alignement orthogonal, pris en tenaille par deux adversaires sur deux côtés opposés de la case qu'il occupe.

- Le roi peut participer à battre un pion adverse mais on ne peut pas le battre de la même façon (voir plus loin).

- Un pion est également battu s'il se retrouve pris en tenaille par un adversaire et une forteresse.
Il est possible de prendre plusieurs pions en déplaçant un seul pion.

- Un pion qui se déplace lui-même entre deux adversaires n'est pas capturé.

Capture du roi :

La capture du roi constitue le but du jeu pour les assaillants.
- Pour capturer le roi, il faut l'entourer sur ses quatre côtés.

- Si le roi est sur un bord, trois pions suffisent à le capturer.

- Il est également possible de capturer un roi qui touche sa forteresse centrale avec trois pions seulement.

- Un roi qui touche une forteresse de coin peut même être capturé avec deux pions seulement.

- Pour capturer un roi qui se regroupe avec un ou plusieurs de ses partisans, l'assaillant doit entourer la totalité du groupe.

Victoire du défenseur:

Pour gagner, le défenseur blanc doit amener son roi sur l'une des quatre forteresses situées aux coins.