FIDCHELL

Jeux et objets en bois

Libault thomas
Facebook: Gouzy Boissellerie
Tél: 06 58 90 09 19 Châteauroux les Alpes

2 joueurs

8 ans

HISTOIRE

Le Fidchell est un jeu de plateau perdu, apparaissant dans plusieurs anciens récits Irlandais. Il est mentionné sous le nom de Gwyddbwy ou encore Mabinogion en gallois, il semble avoir été tenu en respect à travers les îles britannique. C'est grâce aux travaux de Nigel Suckling qu'on peut aujourd'hui jouer à ce jeu, il a dans les années 1970 découvert son existence, il est toutefois impossible d'affirmer que les règles originelles sont celles pratiquées de nos jours. Nigel Suckling baptisa le jeu de Fidchell en référence aux jeux de Tafl scandinaves, la technique de capture étant la même, ils sont parfois nommés échecs celtiques en vue de leur grande stratégie.

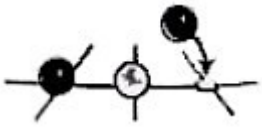
REGLES: Version 1

L'objectif pour les deux côtés est de créer une ligne continue (pas nécessairement droite) de leurs propres pierres reliant le centre de la planche au cercle extérieur.Le premier à réussir est le vainqueur.

- Le Roi ou Navel Stone placé au centre du plateau, reste tout au long du jeu. Il est mort pour commencer jusqu'à ce que les joueurs commencent à déplacer leurs pièces sur le plateau.

- Le joueur Blanc ou le perdant du jeu précédent commence, les joueurs se relaient pour placer une pierre à la fois dans des espaces vacants. Chaque joueur commence avec 27 pions en main.

- Une pièce ennemie est capturée en la piégeant entre deux des vôtres. C'est-à-dire, en faisant une paire immédiatement à côté, et sur les côtés opposés d'un seul pion, en suivant les lignes du plateau.



- Capturer la pièce d'un ennemi vous permet de rejouer. Cela peut être répété un certain nombre de fois. Les pions capturés sortent du jeu jusqu'à la fin de la partie.

- Si un pion qui se déplace capture plusieurs pions d'un coup, le joueur ne rejouera qu'une seule fois.

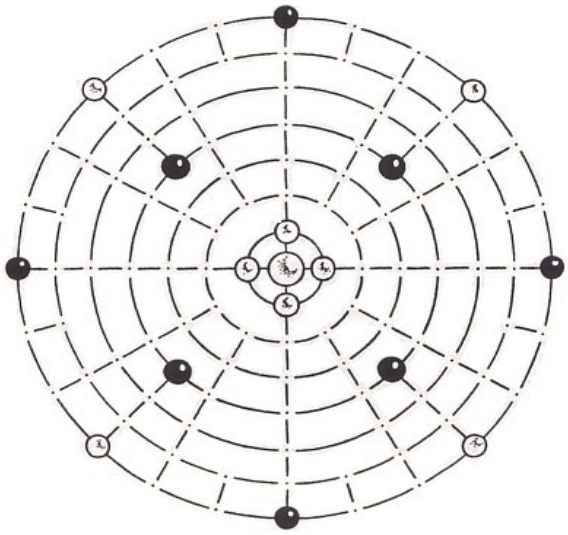
- On peut avec un de ses pions se déplacer dans un espace vide entre deux pions ennemis sans être capturé, mais vous devenez vulnérable si l'une de ces pièces est déplacée.

- Lorsque vous êtes à court de pions à placer, ceux sur la carte deviennent libres de se déplacer le long d'une ligne jusqu'à un emplacement libre. Il est interdit de changer de direction ou de sauter pardessus d'autre pions. Capturer vous donne toujours le droit à un autre mouvement et toutes les autres règles restent en vigueur.

- Lorsque l'un ou l'autre des joueurs commence à bouger leurs pièces, le pion roi devient vivant pour les deux comme un ami, et peut être utilisé pour capturer des pions adverses.

REGLES: Version 2

- Le Roi est placé au centre du plateau de jeu, place qu'il ne quittera pas de toute la partie. Huit pièces noires et huit pièces blanches sont placées, comme sur le diagramme qui suit :

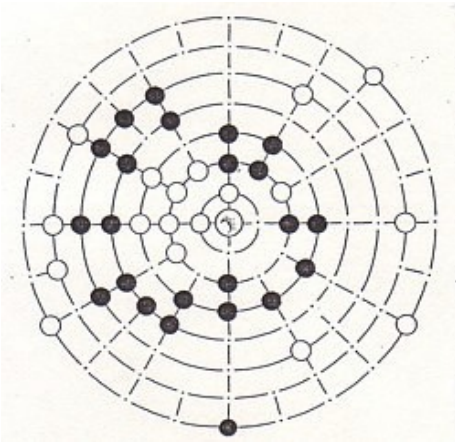


- Les joueurs choisissent leur couleur : Blanc joue le premier. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour.

- Dans un premier temps, les joueurs, chacun leur tour donc, placent leur pierre dans des emplacements vacants. Dans un second temps, une fois que chaque joueur a posé ses 27 pierres, les joueurs peuvent alors déplacer leur pierres en suivant une ligne et cela, du nombre de cases qu'il souhaite, mais, uniquement en ligne droite et sans passer par-dessus d'autres pierres (i-e, quelque soit la couleur des pierres, on ne saute pas)

- L'objectif de Blanc est de tracer une ligne (pas nécessairement droite) entre le Roi et le cercle du bord du plateau.

- L'objectif de Noir est de forcer Blanc à abandonner, soit en contrôlant de façon décisive le centre (c-à-d, en empêchant Blanc de réaliser une ligne allant du bord du plateau au centre – voir exemple ci-dessous), soit en amenuisant les forces de Blancs (Blanc perd immédiatement la partie s'il a moins de 7 pierres en jeu).



Dans cet exemple, Noir contrôle complètement le centre par un mur de pierres infranchissable : Blanc ne pourra plus rejoindre le cercle le plus à l'extérieur au Roi : Il a quasiment perdu la partie.

- Si Blanc est forcé d'abandonner (Noir contrôlant tous les accès d'un (ou de plusieurs cercles) au centre), alors il a encore 5 coups pour retourner la situation – sinon Noir gagne définitivement la partie : coups pour gagner (en réalisant une ligne allant du centre au bord du plateau de jeu) ou pour capturer une pierre noire. Si, dans ces conditions, Blanc réussit à capturer une pierre noire, Blanc peut retirer deux autres pierres noires du plateau de jeu avant de rejouer.

- Une (et une seule !) pièce qui est prise entre deux pièces ennemies situées sur une même ligne est capturée.

- Capturer une (ou des) pièce(s) ennemie(s) en un coup permet de rejouer immédiatement. Il est ainsi possible d'enchaîner plusieurs coups de suite.

Noir en se plaçant à l'endroit indiqué par la flèche capture 3 pierres blanches. Il pourra rejouer un coup.

- On peut amener l'une de ses pierres entre deux pierres ennemies : Dans ce cas, il n'y a pas de capture.

- Les pierres capturées sont retirées du plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie.

- Le Roi est considéré comme Blanc jusqu'à ce que Noir bouge ses pierres. Ensuite, le Roi deviendra «neutre» et pourra permettre de capturer des pierres à n'importe quel joueur.