

Tablut

1 HISTOIRE

À partir du IV^e siècle apr. J.-C., se sont répandus au nord de l'Europe plusieurs jeux aux principes similaires et originaux.

Regroupés dans la famille des *Tafl* (« table » en vieux norvégien), ces jeux ont pour caractéristiques communes :

- Un plateau de jeu carré, avec certaines cases marquées symétriquement ;
- Des forces inégales (un joueur possédant le double de pièces que son adversaire) ;
- Un principe de prise des pièces par encadrement ;
- Des objectifs de jeu différents et une pièce particulière, le roi.

On tend aujourd'hui à penser que ces jeux sont l'adaptation d'un jeu romain, le *Latrunculi*, lui-même descendant du jeu grec *Pettia*. En effet, le principe commun de l'encadrement pour la prise et la découverte de quelques tracés de *Latrunculli* dans la Rome « britannique » accréditent cette hypothèse. Les peuples celtes et nordiques y auraient apporté la différenciation des forces et des objectifs de jeu, à l'instar des jeux comme « le renard et les poules », très pratiqués alors dans les pays anglo-saxons.

Joués essentiellement dans les îles britanniques et en Scandinavie, ces jeux sont peu à peu tombés en désuétude, supplantés par l'arrivée, à partir du XII^e siècle, d'un nouveau venu, les échecs. Ils ne firent leur retour qu'avec le regain d'intérêt au sujet des Vikings et des civilisations celtes.

La plus ancienne trace de ces jeux, bien antérieure aux Vikings, date du IV^e siècle apr. J.-C., avec un morceau de plateau de jeu découvert à Wimose (Danemark).

Des interrogations demeurent donc quant aux origines de ces jeux : ont-ils été transmis aux Scandinaves par les Britanniques ? Ou bien l'inverse ? La datation de certains tracés de jeu pourrait laisser penser à une antériorité britannique, mais la question n'est pas encore tranchée.

Un de ces jeux, le Tablut, a été précisément décrit en 1732 par le naturaliste suédois Linné, lors de son excursion botanique en Scandinavie. Dans l'entrée du 20 juillet 1732, Linnæus présente un jeu appelé tablut par les Lapons à Kvikkjokk en Laponie suédoise. Ce jeu est un jeu asymétrique qui oppose le roi suédois et ses huit

hommes à seize moscovites. Il fait partie d'une famille de jeu appelée tafl games par Murray et a donc des liens avec le hnefatafl viking.

2 POUR EN SAVOIR PLUS

- 📖 <https://gusandco.net/2019/10/19/hnefatafl-jeu-viking-archeologie/>
- 📖 http://regle.jeuxsoc.fr/tablu_rg.pdf
- 📖 <http://www.aisling-1198.org/dossiers/jeux-medievauX/les-jeux-de-plateau/jeux-nordiques/tablut/>

3 LES REGLES

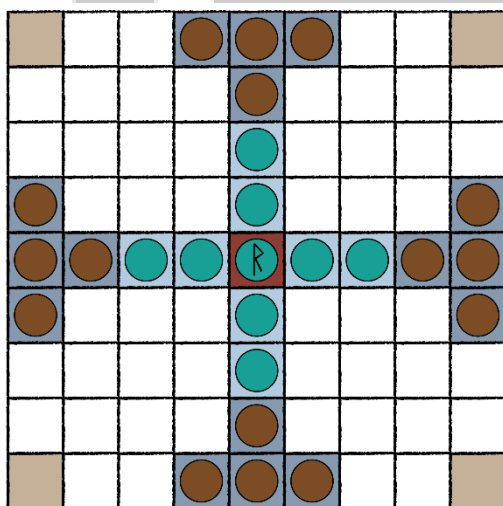
3.1 MATERIEL

- Un plateau,
- 16 pions d'une couleur (moscovites),
- 9 pions d'une autre couleur, dont un roi (suédois).

3.2 BUT DU JEU

Le but du jeu est pour les Suédois de conduire leur roi sur une case angle du plateau (forteresse). Pour les Moscovites le but est d'immobiliser le roi entre quatre de ses soldats.

3.3 LES DEPLACEMENTS



● Suédois ● Moscovites

Le schéma ci-contre présente le placement initial des pions sur le plateau, avec le Roi au centre.

Le rôle de chaque joueur est tiré au sort.

Chaque pièce (y compris le roi) se déplace horizontalement ou verticalement d'un nombre quelconque de cases vides (comme la tour aux Échecs). Les distances des déplacements ne sont limitées que par les cases occupées.

Un pion ne peut pas sauter par-dessus un autre pion.

La case centrale correspond au trône du roi. Il est le seul à pouvoir y séjourner dessus. Les autres pions peuvent la traverser, mais n'ont pas le droit de s'y arrêter.

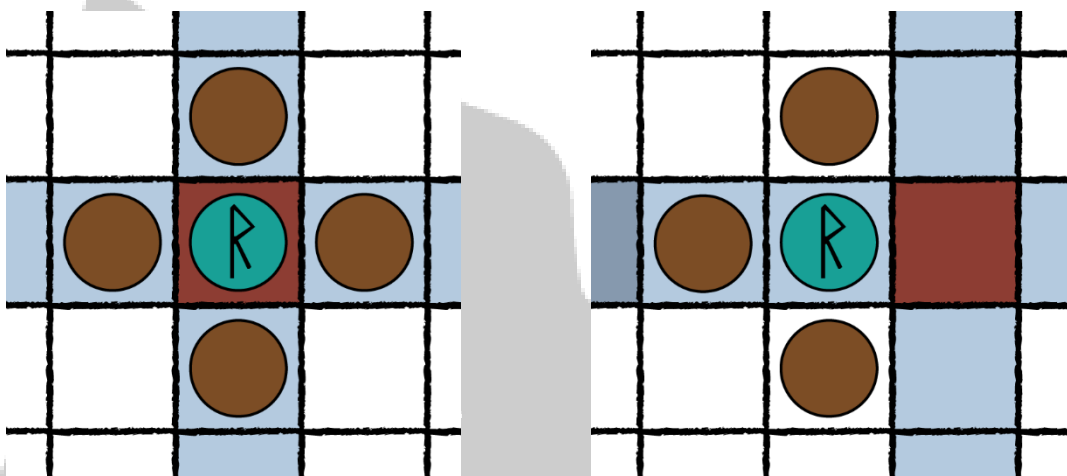
Les Moscovites (marrons) n'ont pas le droit de séjourner sur une case d'angle (forteresse).

3.4 LA CAPTURE DES PIONS

Un pion est pris lorsqu'il est encadré par 2 pions adverses. Le pion pris est alors retiré du jeu. Cependant, un pion peut se placer entre deux pions adverses sans se faire prendre. Un déplacement peut provoquer la prise simultanée de deux pions.

Le roi peut participer à la prise de pions adverses.

Pour capturer le roi et gagner la partie quand on a les Moscovites, il faut l'encadrer avec quatre pions ou trois pions et la case centrale.



Les Suédois tentent d'amener leur roi sur une des cases « forteresse » du jeu. La capture de pions adverses permet de s'ouvrir plus facilement un accès. Dès qu'un accès est possible, le joueur annonce « Raichi » afin de prévenir son adversaire du danger. Si deux accès sont possibles, la partie est gagnée par les Suédois.

Les Moscovites essayent d'interdire au roi l'accès aux angles du jeu. En capturant le maximum de pions adverses, ils réduisent les possibilités de jeu de leur adversaire.