

Tablut

Règles du jeu

I - Constitution

Le jeu se joue sur un plateau de 9x9 cases et est constitué des éléments suivants : un **roi**, 8 **défenseurs** (boucliers), 16 **attaquants** (épées), 4 **forteresses** et d'un **konakis** (trône).

II - But

Pour gagner, l'objectif est différent pour les deux parties.

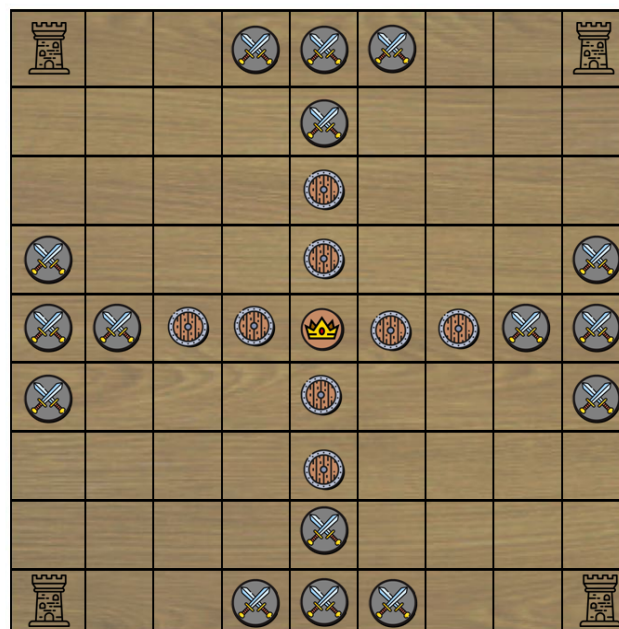
- Du côté des **défenseurs** il faut protéger le **roi** jusqu'à ce que celui-ci atteigne une des quatre **forteresses** situées aux quatre coins du plateau de jeu.
- Du côté des **attaquants**, il faut capturer le **roi** en l'encerclant.

III - Description du jeu

La case centrale est appelée « Konakis » et représente le trône. Seul le roi peut l'occuper.

Les 4 coins du plateau sont des forteresses. Seul le roi peut en occuper une. Si le roi atteint une forteresse, les défenseurs gagnent la partie.

La configuration de départ est constituée comme suit :



IV - Déplacements

Les attaquants jouent en premier. Les attaquants ainsi que les défenseurs et le roi se déplacent tous orthogonalement (à l'horizontal et à la verticale). Toutes les cases doivent être libres pour pouvoir faire un déplacement.

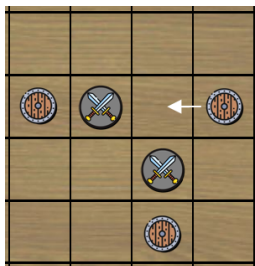
Techniques de capture

- Lorsqu'un attaquant ou défenseur est capturé, il est retiré du jeu.
- Si le roi est capturé, la partie est terminée et les attaquants gagnent.
- Le roi ne peut pas capturer de pions.
- **Tenaille** : Un pion est capturé s'il est pris « en tenaille » dans un alignement orthogonal sur deux côtés opposés de la case qu'il occupe.



Un attaquant est pris en tenaille.

- **Rafle** : Il est possible de capturer plusieurs pions à la fois tant que chaque pion capturé est pris en tenaille.



Deux attaquants sont capturés



Trois attaquants sont capturés

- **Les forteresses tuent** : Un pion + une forteresse peuvent capturer un ennemi. Cette règle est primordiale car elle empêche les attaquants de bloquer les cases de sortie du roi en se posant sur les deux cases juxtaposées aux forteresses (sinon on bloque le jeu). A noter que les défenseurs peuvent également se faire tuer en tenaille par une forteresse (les forteresses ne sont pas considérées comme des défenseurs bien qu'elles soient l'échappatoire du roi), un peu comme un Konakis qui peut tuer le roi.



L'attaquant est pris en tenaille entre un défenseur et une forteresse.

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



L'attaquant n'est pas capturé car il se met en tenaille tout seul.

- Pour **capturer le roi**, il faut l'entourer orthogonalement sur ses 4 côtés (en croix).



Le roi est capturé, la partie se termine

- **Bord régicide** : Si le roi est sur un bord du plateau, 3 attaquants suffisent pour le capturer.



- **Konakis régicide** : Si le roi est contre son trône, 3 pions suffisent pour le capturer.




- **Forteresses régicides** : Le roi au bord ET contre une forteresse, alors il peut se faire tuer par seulement deux pions.





V - Égalité


Dans une configuration d'égalité, c'est-à-dire que le roi ne peut pas atteindre une forteresse ni ne peut se faire capturer par les attaquants, alors ce sont les attaquants qui gagnent.

VI - fonctionnalités supplémentaires

 **Annuler coup** : permet d'annuler le coup que vous venez de faire. Si vous jouez contre une Intelligence Artificielle (IA), alors le coup qu'elle a fait après le vôtre sera aussi annulé.

 **Refaire coup** : lorsqu'un coup a été annulé, il peut être refait grâce à cette fonctionnalité. Cela peut être utile si vous n'avez pas vu ce que votre adversaire a joué.

 **Aide** : permet d'indiquer le meilleur coup à jouer dans la configuration de jeu en cours.

 **Disquette** : permet de sauvegarder la partie telle qu'elle est au moment où vous cliquez dessus.

Place au jeu !