

Permainan tabal

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Permainan tabal

Le Permainan tabal est un jeu de stratégie originaire d'Indonésie. Jeu de capture, il est souvent décrit comme un intermédiaire entre l'alquerque et les dames, mais il tient son originalité de la forme du plateau.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / saut

Matériel nécessaire

- un plateau de jeu (carré augmenté de 2 triangles)

- 16 pions clairs

- 16 pions foncés

BUT DU JEU

Capturer tous les pions de l'adversaire.

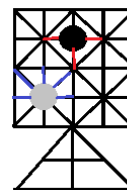
POUR Y PARVENIR

Les joueurs déplacent un pion à tour de rôle. À leur tour de jeu, ils peuvent soit effectuer un déplacement simple, soit capturer un pion adverse, soit amener un pion sur la dernière ligne afin de le promouvoir.

DÉPLACEMENTS

Les pions se déplacent d'une intersection vers une intersection libre voisine, **vers l'avant ou latéralement**, en suivant les lignes du plateau. Selon leur position de départ, ils peuvent donc se déplacer en diagonale, mais **ils ne**

peuvent pas reculer et ne peuvent pas sauter par-dessus un pion ami.



Le pion clair a 5 possibilités de déplacements, tandis que le pion noir en a 3.

Si un pion parvient sur la dernière rangée du plateau (la base du triangle opposé à son camp) **et s'y arrête**, il se transforme en dame, matérialisée par l'adjonction d'un pion de même couleur sur le premier.

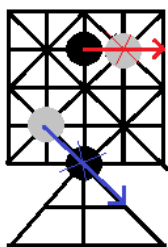
Les dames se déplacent le long des lignes du plateau **mais d'autant de cases libres qu'elles le souhaitent et elles peuvent avancer ou reculer**. En revanche, elles ne peuvent pas changer de direction au cours d'un même déplacement.

CAPTURES

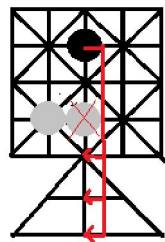
Elles se font **en sautant** par-dessus un pion adverse, également en suivant les lignes du plateau, mais **pions et dames peuvent prendre dans toutes les directions** (y compris en reculant).

Pour prendre **avec un pion**, le pion (ou la dame) adverse doit être sur une **intersection adjacente** au pion joué et l'intersection suivante doit être libre.

Pour prendre **avec une dame**, le pion (ou la dame) adverse doit être sur **la même ligne que la dame** (il peut y avoir des intersections libres entre les deux mais pas d'autres pions) et l'intersection juste après doit être libre, mais la dame n'est pas obligée de s'y arrêter si d'autres intersections libres suivent.

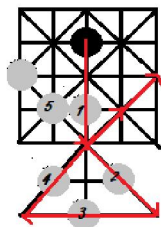


Prise par le pion



Prise par la dame

Si après une première prise, la dame ou le pion joué se trouve en position telle qu'une autre prise est possible, **les prises continuent, même si elles supposent un changement de direction. Les pions capturés restent en jeu jusqu'à la fin du tour**, ce qui peut leur permettre de protéger un autre pion d'une prise éventuelle.



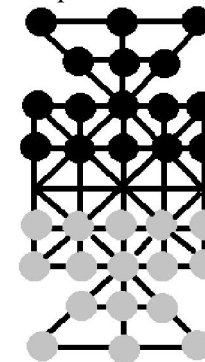
La dame noire prend 4 pions gris mais ne peut pas en prendre plus, le pion 1 protégeant le 5.

La prise est obligatoire et tant que des prises sont possibles, le joueur doit continuer.

Remarque : un pion qui termine sa course sur la base du triangle opposé ne peut s'y arrêter s'il a encore la possibilité d'effectuer des prises. Il n'est alors pas promu en dame.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Les pièces sont disposées sur les 4 premières lignes, de part et d'autre du plateau. Les joueurs se placent derrière leur couleur (la couleur peut être tirée au sort avant le début de la partie, ainsi que le joueur qui commence à jouer).

Le premier joueur déplace un de ses pions **d'une intersection vers une intersection libre voisine en suivant les lignes du plateau**, puis c'est au tour du joueur suivant.

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle.

Rappel : les pions ne peuvent pas reculer

FIN DE PARTIE

La partie se termine :

- soit quand un des joueurs **n'a plus de pions** sur le plateau : **il a alors perdu** ;
- soit quand un des joueurs, à son tour de jeu **ne peut effectuer ni prise, ni déplacement** : **il a alors perdu** ;
- soit quand **50 coups consécutifs sont joués sans qu'aucune prise ne soit effectuée**. Le gagnant est alors le joueur à qui il reste le plus de pièces en jeu (dans la

pratique, il est fréquent que les joueurs décident d'un commun accord d'arrêter la partie avant les 50 coups).

Si en fin de partie, **les deux joueurs ont le même nombre** de pièces sur le plateau, **celui qui a le plus de dames est déclaré vainqueur**. En cas d'égalité parfaite, la partie est déclarée nulle.

Résumé

- les pions se déplacent d'une intersection et ne peuvent pas reculer ;
- les dames se déplacent d'autant d'intersections libres qu'elles souhaitent dans toutes les directions ;
- pions et dames prennent dans toutes les directions ;
- un pion ne peut prendre qu'un pion situé sur une intersection adjacente, et doit s'arrêter immédiatement après ;
- une dame peut prendre un pion situé sur une intersection distante et peut continuer sa course après la prise ;
- la prise est obligatoire ainsi que les prises multiples ;
- pour être promu en dame, un pion doit s'arrêter sur la dernière ligne.