

SHAKKU

ou jeu du diable

Introduction

Comme tout les jeux traditionnels son origine n'est pas clairement établit. Mais on y jouait déjà au moyen âge en Laponie et en Finlande. Le règles proposées ici n'ont pas la prétention d'être les même que celles pratiquées à l'époque, aucune donnée complète ne nous étant parvenu.

Son originalité repose sur la pièce maîtresse du jeu (le roi) qui change de camps en cours de partie.

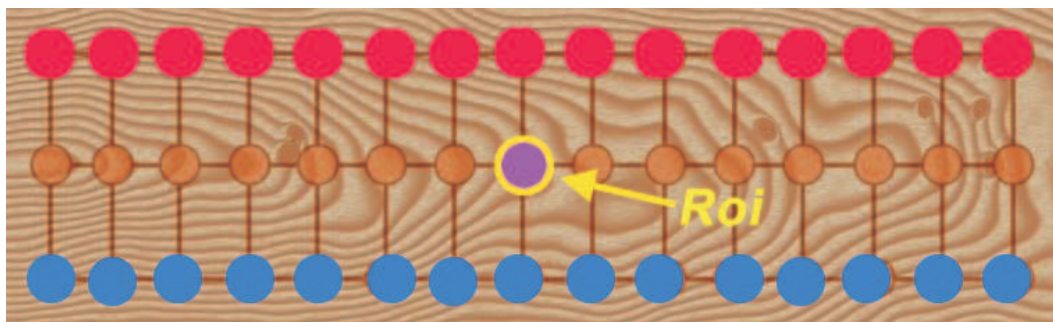
Matériel

3 dés parallépipédiques, 15 pions rouges, 15 pions bleus, 1 pion Roi et 1 plateau de jeu

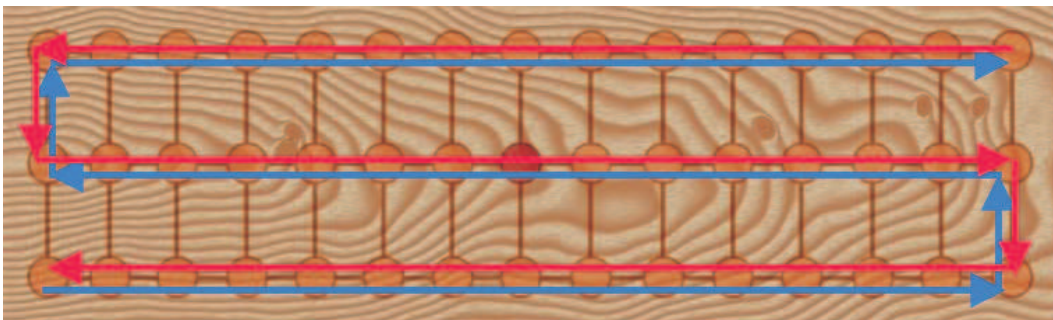
Mise en place

Disposez les pions comme sur la figure ci-dessous. Le "Roi" est placé sur la case centrale.

Le premier jour est tiré au sort puis chacun joue à tour de rôle.



Le sens du parcours est indiqué sur la figure ci dessous (les pions des deux joueurs parcours le plateau de jeu en sens inverse les uns des autres).



Déroulement du jeu

A son tour de jeu le joueur doit lancer les trois dés, déplacer ses pions selon la valeur des dés et éventuellement capturer des pions adverses.

Chaque dé comporte quatre faces 1 face vierge et 3 faces marquées X, II, III.

Les faces "X" permettent de déplacer un pion actif d'une case. Les faces marquées "II" permettent de déplacer un pion actif de deux cases, les faces marquées "III" permettent de déplacer un pion actif de trois cases, les faces vierges ne permettent pas de déplacer des pions.

En début de partie tous les pions sont inactifs. Un joueur ne peut activer que le pion inactif se trouvant le plus à droite sur sa ligne de départ. Pour le faire, le joueur doit obtenir un Sahkku (une croix) et déplacer ce pion d'une case dans le sens du parcours. Un pion inactif ne peut pas être déplacé par un "II" ou un "III".

La valeur de chaque dé ne doit être utilisée que pour déplacer un seul pion (si on obtient un III il n'est pas permis de déplacer un pion de deux cases et un autre d'une case). Par contre on peut déplacer un même pion plusieurs fois pendant un même tour (exemple: si on a obtenu II, I et III aux dés, on peut déplacer un même pion de deux cases, puis de 3 cases puis de 1 case). Le joueur est libre de choisir dans quel ordre il joue le résultat des dés.

Pour capturer un ou des pions adverses, il suffit de finir un déplacement sur la case occupée par un ou des pions adverses, ceux-ci sont définitivement retirés du jeu.

ATTENTION: il n'est pas permis de capturer un pion inactif. De même, un pion inactif ne peut pas capturer un pion lors de son activation (lors de son premier déplacement de une case)

Il est permis de sauter par dessus ses propres pions ou les pions de l'adversaire. Dans ce cas, les pions "sautés", restent en places.

Cas particulier du roi.

Pour capturer le roi, un joueur doit atteindre avec l'un de ses pions la case occupée par le roi. Le joueur en prend immédiatement possession (il place son pion sur la couronne du roi). Il peut ensuite déplacer le roi selon les règles suivantes:

- Le roi peut se déplacer de 1, 2 ou 3 cases selon le résultat des dés.
- Le roi n'est pas obligé de suivre le sens du parcours, il peut se déplacer en suivant n'importe laquelle des lignes dessinées sur le plateau de jeu (en avant, en arrière, en haut, en bas). Mais au cours d'un même déplacement (concernant un même dé) il n'a pas le droit d'effectuer de virage (il doit se déplacer en ligne droite).
- Le roi capture la (les) pièce(s) adverse(s) sur les quelles il termine son déplacement.
- Un roi peut être recapturé par le joueur adverse, dans ce cas il change immédiatement de camps, le pion qui servait de marqueur est éliminé, et remplacé par le pion de l'adversaire.

Remarque: Il ne peut pas y avoir plusieurs marqueurs sur la couronne du roi. Un joueur qui possède le roi ne peut donc pas amener un autre de ses pions sur la case occupée par le roi.

Fin de partie

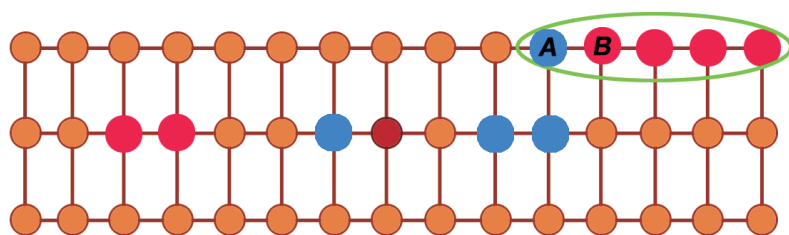
La partie se termine lorsque l'un des joueurs a perdu tous ses pions ou que tous ses pions restant en jeu sont bloqués. Son adversaire est évidemment déclaré vainqueur.

FAQ

- Lorsqu'un pion atteint la fin de son parcours (lorsqu'il atteint la fin de la ligne adverse), il repart depuis le début de sa ligne de départ, sans avoir besoin d'être réactivé. Si cette ligne n'est pas encore entièrement libre (qu'il reste des pions à activés) les pions restent en attente au début de cette ligne, jusqu'à ce que tous les pions aient été activés. Ils peuvent ensuite reprendre leur parcours normalement.

- Il est permis d'avoir plusieurs de ses pions sur la même case. En cas de capture ils seront tous capturés d'un coup. Lors d'un futur déplacement ils se déplaceront séparément.

- Il peut arriver que certains de vos pions se trouvent bloqués, soit parce qu'ils ne sont pas encore activés et que la case à leur droite n'est pas libre (occupée par un pion adverse), soit parce qu'ils ont atteint les pions encore inactifs de votre adversaire. Dans ce cas il vous faut jouer un autre pion ou le roi. Si ce n'est pas possible vous avez perdu la partie.



Dans l'exemple ci-contre les pions encerclés de vert sont bloqués.

Le joueur bleu ne peut pas déplacer son pion "A": il est interdit de capturer les pions inactifs du joueur rouge et il ne peut pas sauter par dessus (longueur de saut maxi = 3 cases).

Le joueur rouge ne peut pas activer son pion "B" ni les autres car la case à leur droite n'est pas libre.

Variantes possibles

- 1) Réduire la taille du plateau de jeu (au lieu de 15 cases vous pouvez n'en utiliser que 10 cela rend le jeu plus rapide et plus dynamique).
- 2) Lorsque vous possédez plusieurs pions sur une même case, vous pouvez les déplacer ensemble, comme s'il ne s'agissait que d'un seul pion. Vous êtes libre, lors d'un autre déplacement, de les jouer séparément.