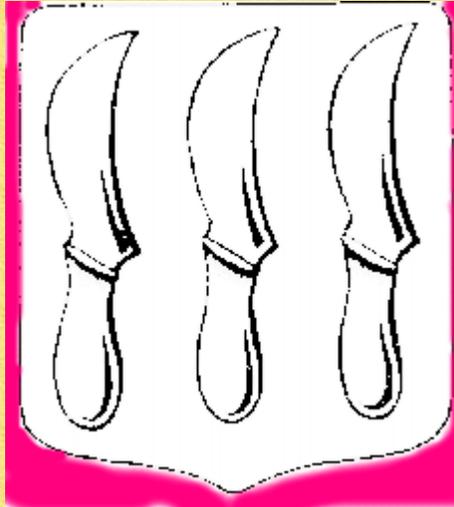


LE JEU DES ARTISEURS



Historique et liens non commerciaux...

Ce jeu est une adaptation très libre et personnelle des contraintes posées par le jeu des artisans décrit de manière succincte dans l'œuvre de Fantasy de Robin Hobb « [La quête de l'assassin royal](#) ». L'auteur n'ayant pas à ce jour donné son accord pour l'utilisation de ses personnages dans le cadre d'un jeu et son œuvre étant protégée par les lois du copyright, merci de ne pas considérer ce lien comme « copyleftable », il s'agit d'une source d'inspiration identifiée et de six à huit excellents bouquins une fois que l'on s'est donné la peine d'en passer l'introduction. Par contre, le présent jeu et ses mécanismes étant tous de mon crû et intégralement inscrits dans le projet 13àTable, je vous invite non seulement à les jouer, mais aussi à les dupliquer, modifier, et améliorer à volonté...

On peut tout à fait jouer au jeu des artisans sans forcément disposer d'un 7deTable, il faut et il suffit d'avoir des cailloux de trois couleurs distinctes et de formes équivalentes, bien que la gravure du pion de 7 puisse donner une indication utile sur le pion que l'on va tirer et faire passer cette légère entorse pour de la magie d'Art ! La dernière équipe nommée « osselets » dans la présente règle sera symbolisée par des pièces de monnaies ou des bouchons possédant tous une face identique et trois autres côtés distincts : deux « osselets » indiquent un point, les deux autres montrant respectivement deux points et une lune.

Le jeu des artisans

Ce jeu se pratique à un, deux ou trois joueurs. Les parties en solitaire autrement nommées puzzles ou problèmes sont les plus assimilables à l'œuvre de Fantasy. Parmi les quatre équipes dont vous disposez, utilisez les couleurs les plus proches du noir, du rouge et du blanc, là encore pour coller à la description littéraire du jeu mais surtout pour faciliter la lecture de la présente règle de jeu !

Une partie dure entre 10 et 20 minutes, cela peut aller en augmentant suivant les variantes.

But du jeu

Dans ce jeu d'élimination, l'objectif est de **conserver le plus de palets de sa couleur sur le plateau** lorsque tous seront tirés du sac ou bien que l'ensemble des joueurs décide que la partie est terminée. On notera que les palets en supériorité numérique sont aussi ceux du joueur ayant les pouvoirs les plus faibles.

Mise en place

Un carré sur la table représente un plateau de 5 par 5. Soit vous le dessinez, soit vous l'imaginez, cette seconde solution semble plus étrange, mais se prête mieux à l'univers mystérieux du jeu d'Art... Identiquement, vous pouvez jouer sur les 25 cases de votre damier, mais personnellement, je préfère utiliser les intersections d'un damier de quatre par quatre... ce plateau est vide au départ !

13 à Table : Opus premier

Les quatre palets plats noirs ainsi que deux palets plats rouges sont retirés du sac, l'ensemble des palets blanc s'y trouve et on écarte aussi la quatrième équipe dont les palets biseautés serviront de dé ou d'osselets. Chaque joueur choisit sa couleur et prend les pions écartés (deux rouges ou quatre noirs) afin de s'identifier clairement tout au long de la partie, le joueur n'ayant pas de pions devant lui jouera donc pour les blancs.

Principe et variantes

On pose et/ou déplace des pions (même adverses) sur le plateau et dès qu'un alignement de cinq pions est réalisé, on retire les cinq pions du jeu. Les pions de la couleur majoritaire dans l'alignement sont alors replacés sur le plateau au choix du joueur les ayant aligné; Cependant il en laisse autant hors du plateau que de pions de la couleur minoritaire dans son alignement... En cas d'égalité, comme d'ailleurs pour tous les cas d'égalité de ce jeu :

les noirs l'emportent sur les rouges qui sont aussi plus forts que les blancs.

Exemple 1 : Lors d'un alignement de trois pions blancs, et deux noirs, les blancs sont majoritaires et seulement l'un d'entre eux revient, puisqu'il y'a deux pions dans la couleur minoritaire (noir). Les quatre autres pions (deux blancs et deux noirs) sont éliminés.

○ ○ ● ● => ● ● ○ ○ sont éliminés, ○ revient

Exemple 2 : Lorsqu'un alignement de deux pions noirs, deux blancs et un rouge se forme, les cinq pions sont retirés du jeu. Les noirs, majoritaires, reviennent sur le plateau, mais seul un d'entre eux est remplacé puisqu'il faut en laisser autant que de pions minoritaires, soit un pour le rouge.

● ● ○ ○ => ● ● ○ ○ sont éliminés, ● revient

Exemple 3 : Lors d'un alignement de trois pions blancs, un rouge et un noir : les blancs sont majoritaires et deux d'entre eux reviennent, puisqu'il y'a un pion dans la couleur minoritaire, rouge.

● ● ○ ○ => ● ● ○ ○ sont éliminés, ○ ○ revient

Exemple 4 : Lors d'un alignement de cinq pions de couleur identique, tous sont remplacés sur le plateau puisqu'il n'y a aucun pion adverse, donc aucune minorité à opposer ! Le remplacement des palets est identique à leur placement lorsqu'on les tire du sac comme décrit ci-dessous

Il existe trois **pouvoirs** liés au **placement des pions** : les blancs, les rouges et les noirs. Un pion ne peut occuper qu'une seule des 25 cases du plateau à un instant donné et une case libre est une case inoccupée. Ci-dessous les possibilités de placement de ces trois types de pions :

- se place uniquement sur les cases libres du plateau
- se place sur les cases libres, le joueur rouge ou le noir peuvent aussi placer ce type de pions sur un pion déjà posé en déplaçant l'ancien occupant d'une case suivant les règles de déplacement.
- se place sur les cases libres, le joueur noir et uniquement lui peut placer ce type de pion sur un pion déjà posé, il s'empare alors de ce pion et le remplace en utilisant les pouvoirs liés à sa couleur.

Partie d'apprentissage

Le plateau de jeu est vide au départ. Chaque joueur joue à tour de rôle.

- Soit il tire un pion du sac et le place d'après les règles de placement de sa couleur et de celle du pion
- Soit il déplace un pion posé sur le plateau d'une case vers une case libre, mais **jamais en diagonale**.

Ce mode de jeu permet de comprendre comment se réduisent les alignements, hélas il génère des parties sans fin, on l'utilisera donc uniquement pour apprendre le jeu ou bien pour poser des problèmes. Dans ce dernier cas de puzzle, ou partie à un joueur, on dispose des pions sur le plateau et le joueur dispose d'un seul pion à poser ou d'un déplacement pour faire basculer la situation en sa faveur.

« Eh bien, faisons une petite partie de notre jeu, voulez-vous ? » me dit Caudron d'un ton enjôleur. Nous jouâmes quatre fois, suivant diverses règles, et je gagnai à deux reprises. Puis elle disposa des pions presque tous blancs sur le damier et me fournit un caillou noir grâce auquel je devais emporter la partie.

Le jeu tel qu'il était connu et pratiqué dans les 6 duchés

Si tous les écrits que j'ai pu retrouver sur ce jeu ne parlent que de problèmes à poser ou à résoudre, il s'agit probablement de fin de parties célèbres où un simple coup permet d'annoncer la résolution du jeu... Une véritable partie se pratique avec **quatre « osselets »** présentant tous une face commune (nous prendrons les quatre pions biseautés de l'équipe restante qui présentent tous un centaure). Les faces visibles des quatre palets après lancé indiquent les possibilités du joueur :

- **Centaure** : déplace un pion posé sur le plateau d'une case vers une case libre adjacente et jamais en diagonale. Les pouvoirs de placement ne sont pas utilisés dans ce cas.
- **Un point** : permet de tirer un pion du sac et de le placer sur le plateau en utilisant ses pouvoirs pour le placement. Lorsqu'il n'y a plus de pions dans le sac cette action devient simplement inutile !
- **Deux points** : permet de tirer deux pions du sac et de les placer sur le plateau avec leurs pouvoirs. Remarque, les deux pions doivent être tirés en même temps mais placés l'un après l'autre au choix du joueur, le placement d'un pion pouvant provoquer un alignement, le suivant sera placé après la résolution.
- **Lune** : permet de replacer un pion déjà posé sur le plateau, en appliquant éventuellement son pouvoir.

Ce mode de jeu était pratiqué par les enfants lors de l'apprentissage de l'Art, ils rejetaient les quatre « osselets » avant de jouer leur coup ou plutôt leur quatre coups puisqu'il s'agit de jouer les quatre actions indiquées par le jet des « osselets ». Le plateau est vide au départ et chacun joue complètement son tour avant de passer les quatre « osselets » au joueur suivant, le joueur blanc commence, le rouge suit et le noir ferme la marche en remettant les « osselets » au blanc... Par politesse, pour éviter les efforts de mémoire ou simplement pour imiter les adultes, **un « osselet » est remis au joueur suivant dès que l'action correspondante est jouée.**

Variante cervienne

Les joueurs expérimentés souhaiteront éviter le hasard afin d'exprimer au mieux leur Art, aussi les « osselets » ne seront réellement jetés qu'une seule fois au début de la partie. Lorsque l'on prend ses quatre actions pour jouer, on peut en se privant de l'une d'entre elles (i.e. En la remettant au joueur suivant), retourner un autre « osselet », c'est alors la nouvelle action indiquée qui s'appliquera lors du jeu de cet « osselet ». L'adversaire recevant un « osselet » de cette manière peut le placer pour son compte sur la face de son choix, contrairement au jeu normal d'une action qui passe l'« osselet » au joueur suivant sans en changer la face et donc l'action associée.

La partie s'achève lorsque tous les pions ont été piochés et qu'il reste moins de cinq pions sur le plateau.

Le vainqueur est le joueur le plus représenté, en cas d'égalité noir gagne devant rouge qui bat blanc.

Un exemple de partie pour bien fixer tous les principes : FitzChevalerie jouera les blancs, Caudron les rouges et Oeil de Nuit prendra les noirs. Les blancs commencent et lancent les quatre « osselets » pour l'unique fois de la partie. Il obtient deux centautes, une lune et un point. Avec un point il tire un palet au hasard dans le sac et le place sur le plateau. Il passe l'action « 1 point » à Caudron et pourrait donner les trois autres en effectuant les déplacements indiqués, mais il n'en fait rien, et choisit de remettre la lune à son adversaire pour retourner ainsi un de ses osselet. Caudron décide de replacer l'osselet reçu côté lune, mais elle aurait pu choisir le côté centaure. FitzChevalerie obtient un double point en retournant son « osselet » et tire ainsi deux palets du sac qu'il place en évitant l'alignement pour s'assurer que Caudron ne parviendra pas à supprimer de pions. Il remet enfin la dernière action (le déplacement) à son adversaire sans la jouer puisqu'il n'en voit pas l'intérêt (or il se trompe ;-). Caudron prend son tour de jeu, elle tire un puis deux palets et place donc trois palets, qu'elle décide de placer en alignement avec un des pions déjà posé. Elle utilise alors la lune pour replacer un des pions du plateau et parvient sans peine à réaliser l'alignement. Elle retire les cinq pions, remplace le surplus de couleur majoritaire, comme par hasard des pions rouges, et utilise leur pouvoir afin de préparer un futur alignement en repoussant les pions sur lesquels elle se pose. Il lui reste encore un déplacement qu'elle utilise villement en le donnant à oeil de nuit afin de lui retourner sous le nez son propre « osselet » à deux points, ce qu'aurait sans doute du faire le joueur blanc au tour précédent !!! etc etc...

Variante baugienne

Tout va toujours plus vite, cette variante est à réserver aux joueurs expérimentés : il s'agit du même jeu en quasi-simultané ou plutôt « à la volée », c'est-à-dire qu'un joueur peut commencer à appliquer une action d'un « osselet » dès que ce dernier est posé devant lui ou lorsqu'on lui donne et après qu'il en ai choisi la face !

La résolution des alignements de cinq palets est effectuée par le joueur réalisant l'alignement, par politesse les autres joueurs s'arrêteront de jouer tant que les pions n'auront pas été replacés. Jeu à la volée ne signifiant pas obligatoirement jeu chaotique, il est bon de rappeler quelques règles à suivre afin de n'exécuter qu'une seule action à la fois :

- on ne jouera pas une action tant que l'action en cours n'est pas complètement terminée.
- si deux joueurs veulent effectuer une action simultanément, noir aura priorité sur rouge et sur blanc, de même rouge aura priorité sur blanc, par contre aucun joueur ne pourra jouer deux actions de suite si un adversaire désire s'interposer.
- lorsque le jeu s'emballe (jeu de plusieurs actions simultanées), il faut simplement reprendre au tour par tour, c'est-à-dire que chacun joue (ou non) une action en respectant depuis le joueur prioritaire l'ordre du tour normal : blanc puis rouge puis noir puis blanc, ...
- donner un pion à un joueur pour retourner un palet n'est jamais considéré comme une action pour le récepteur du palet, et pas non plus pour l'émetteur du pion à condition qu'il joue dans la foulée l'action du palet retourné.

Un exemple de partie s'impose : FitzChevalerie jouera les noirs, Royal les rouges et Vérité les blancs.

Vérité commence par tirer les « osselets » et obtient trois centaures et un point, il utilise d'abord le point pour tirer un pion du sac et le placer sur le plateau. Il fait glisser le point utilisé pour le placer sur cette même face devant Royal. Ce dernier pourrait intervenir et jouer de suite ce « osselet » à un point, mais il n'en fait rien, Vérité lui donne alors un de ses centaures afin de retourner un des « osselets » qu'il lui reste, il a la main heureuse et fait apparaître deux points. Royal place le palet qu'on vient de lui donner sur la face de son choix, il aimerait intervenir mais Vérité indique qu'il désire terminer son action en jouant le palet qu'il vient juste de retourner; il pioche donc deux pions qu'il pose sur le plateau avant de faire glisser le palet à deux points vers Royal. Vérité souhaite effectuer sa dernière action, mais Royal fulmine et veut jouer aussi, en tant que joueur rouge il a la priorité, il joue donc son « osselet » à un point avant de le donner à FitzChevalerie qui pourra dès lors intervenir sur le plateau... Imaginons maintenant que tous veulent jouer leur coup, sans historique c'est le joueur noir qui aurait la priorité, mais la demande de jeu ayant été effectué au tour précédent lorsque le noir ne disposait pas encore d'« osselet », cela se joue entre Vérité et Royal, la encore sans historique la priorité revient au rouge, mais vu qu'il vient de jouer c'est donc Vérité qui prend son tour avant de donner son dernier « osselet » à Royal, puis entre Royal et FitzChevalerie, c'est le joueur noir qui effectuera son coup le premier !

Cas particuliers

Si plusieurs alignements sont réalisés simultanément, le joueur qui effectue cette figure choisi lequel des alignements il supprime. Notons qu'en replaçant des pions, il pourra très certainement effectuer de nouveau les alignements précédents...

Partie interminable : ce cas ne peut se produire qu'en mode « apprentissage » qui n'est pas le véritable jeu des artiseur, cependant, si l'ensemble des participants s'accordent pour dire que la partie est interminable ou qu'elle doit être terminée de suite, les joueurs marquent des points pour chacun de leurs pions présents sur le plateau : 3 points par pion noir pour le joueur noir, 2 par pion rouge pour le joueur rouge et 1,5 pour chaque pion blanc pour le joueur blanc. Le plus grand score gagne la partie et en cas d'égalité, comme d'habitude noir l'emporte sur rouge qui est aussi plus fort que blanc.

En attendant vos puzzles, versions, variantes et autres avis je vous laisse à vos jeux et à vos lectures...

@+