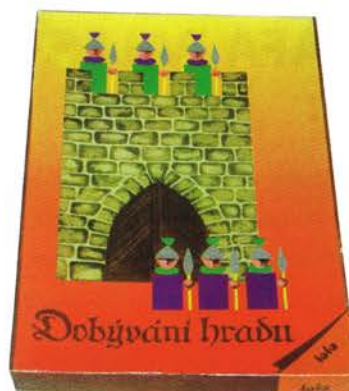


DOBÝVÁNÍ HRADU (LA CONQUÊTE DU CHÂTEAU)

UN JEU TCHÈQUE POUR UNE BATAILLE MÉDIÉVALE



Figures 1 et 2 - La boîte de jeu et le rangement (pièces et soldats).

Michel Boutin
Membre du groupe
Jeux et pratiques ludiques des Ceméa

Les deux joueurs commencent par construire les fortifications de leur château en installant des donjons, des tours et des murs. Ensuite chacun positionnera ses pions-soldats sur ses propres fortifications pour se protéger et préparer l'attaque du château voisin ! Une bataille médiévale va donc se dérouler. Les figures 1 et 2 montrent la boîte du jeu.

ÉQUIPEMENT

- Un tablier carré de 381 cases (19 x 19) (figure 3) ;
- Des pièces de construction pour les fortifications des châteaux (murs, tours et donjons) (figures 3 à 5) ;
- 16 pions-soldats dont 8 noirs et 8 blancs (figure 6).

SITUATION INITIALE

Le tablier est vide et chaque joueur construit les fortifications de son château en installant les donjons sur les cases rouges, les tours sur les cases grises et les murs sur les cases jaunes (figures 3 et 5).

BUT DU JEU

Pour gagner, les joueurs cherchent à occuper la case centrale du château adverse (repérée par un rond noir). Le joueur qui atteint cet objectif (ou capture tous les soldats adverses) gagne la partie.

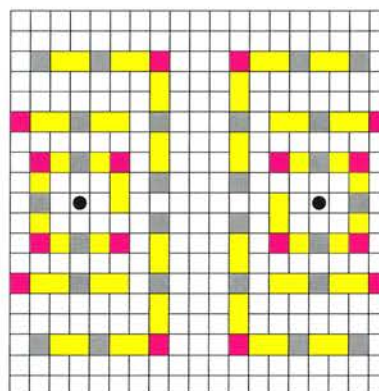


Figure 3. Les cases colorées correspondent aux positions des fortifications : rouges pour les donjons ; grises pour les tours ; jaunes pour les murs. Les deux cases, repérées par un rond noir, représentent le centre de chacun des deux châteaux.

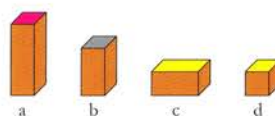


Figure 4. Les pièces pour la construction des fortifications ;
a) 16 donjons ;
b) 26 tours ;
c) 26 murs de deux unités ;
d) 12 murs d'une unité.

PLACEMENT DES SOLDATS

Dès que les fortifications sont construites, les joueurs posent leurs huit pions-soldats à tour de rôle sur les murs, aux emplacements de leur choix. Un tirage au sort désigne celui qui commence.

DÉPLACEMENTS ET PRISES

Les joueurs déplacent l'un de leurs soldats à tour de rôle. Tout soldat peut avancer, reculer, aller sur les côtés (à droite ou à gauche) mais les déplacements en diagonale ne sont pas permis. Un soldat peut se déplacer d'un nombre indéterminé de pas. Les cases traversées doivent être vides et les fortifications sont des obstacles pour ce type de mouve-

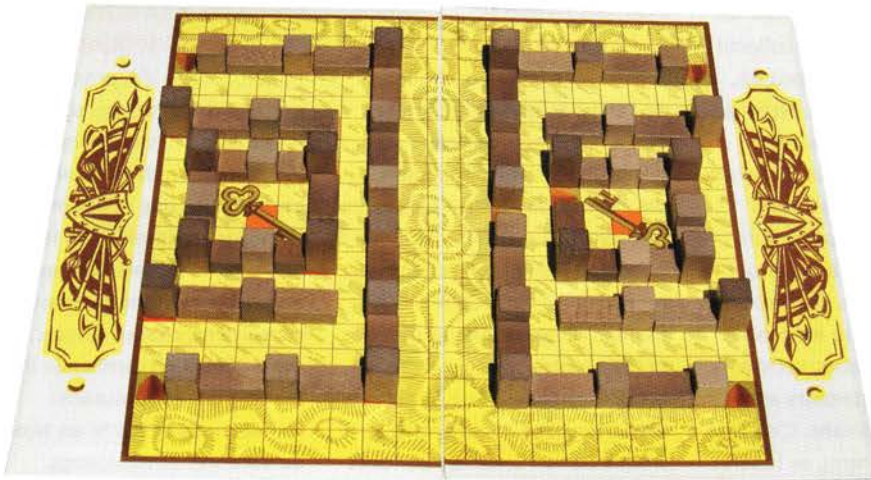


Figure 5 - Le tablier du jeu avec les fortifications installées.



Figure 6 - Les 16 pions-soldats équipés de leur lance.

ment. En outre, lors d'un coup, un soldat peut soit grimper sur un mur, soit s'y déplacer, soit en redescendre ; chacun de ces trois mouvements correspond à un seul pas de déplacement. Pour accéder à un mur, un soldat devra d'abord atteindre une case adjacente à ce mur puis au tour suivant il pourra y monter. Les soldats ne peuvent pas s'arrêter sur la case centrale de leur propre château mais ils peuvent la traverser. Toutes les autres cases de l'enceinte des châteaux et des murs sont accessibles aux soldats des deux camps. Lors d'un déplacement, tout soldat peut capturer un adversaire en occupant sa place. Le soldat pris est définitivement retiré du jeu. La prise n'est pas obligatoire.

COMMENTAIRES

Ce jeu fut édité par la société tchèque « Tofa » dans les années Quatre-vingt. Quelques années après la sortie de la Tchécoslovaquie du bloc soviétique, il était toujours vendu pour le prix modique de 85 couronnes tchèques (environ 21 francs à l'époque). Sur le catalogue de cet éditeur, cohabitaient des jeux inédits et des rééditions de jeux occidentaux tel *Kaminki* : une réplique de *Kensington*, jeu inventé et édité en 1979, en Grande-Bretagne par Peter Forbes et Brian Taylor.

L'originalité inhérente à ce jeu commence par l'installation des fortifications (donjons, tours et murs) qui exige de la patience et beaucoup de doigté. Ensuite, la pose des soldats sur les murs sera très vite accompagnée d'une réflexion indis-

pensable sur les tactiques à développer pour engager la bataille. En effet, les joueurs vont rechercher un compromis entre la défense de leur château et l'attaque de l'adversaire. Quand les joueurs ont installé leurs huit soldats sur les murs, les déplacements commencent, et chacun va essayer de réduire les forces adverses par des prises. Lors de cette action, une légère inattention d'un joueur peut lui faire perdre bêtement un soldat sans réciprocité de capture. Ce jeu combinatoire à pièces non hiérarchisées et à statut constant, bien que d'apparence banale, est en réalité très riche en subtilités. Dans ce jeu, rien n'est caché. C'est-à-dire que toutes les positions des pièces sont visibles par les deux joueurs à tout moment de la partie. Cependant, dans de nombreux jeux de ce type, la phase d'installation des pièces combattantes se fait derrière un écran ; celui-ci est ensuite retiré et la bataille elle-même se joue à découvert. Il serait bien entendu possible de jouer ainsi à *La Conquête du château* ; le jeu deviendrait alors à « information incomplète » et sa structure se rapprocherait des *kriegsspiele*.

L'intérêt pédagogique de *La Conquête du château* est éloquent. Les plus jeunes peuvent jouer à une sorte de « jeu de construction à règle » et les plus âgés comprendront très vite la manœuvre des combattants ! Sa fabrication peut aussi canaliser divers apprentissages de travaux manuels : cartonnage, bois, peinture... Ainsi, ce « jeu-jouet » peut être la source d'une grande variété de « loisirs éducatifs ». ■