

# Artaban

## La révolte des dés

Créé par Didier Müller (juillet 2009)  
Jeu abstrait à 2 joueurs, dès 8 ans  
Durée moyenne d'une partie : 20 minutes



### Liste du matériel

7 dés blancs 16 mm  
1 dé blanc 18 mm  
7 dés noirs (ou une autre couleur) 16 mm  
1 dé noir 18 mm  
1 échiquier  
1 cache en carton

*Les dés se sont révoltés ! Ils ne veulent plus être de simples accessoires qu'on lance négligemment. Ils proposent un jeu où ils seront les principaux acteurs. Ils se sont organisés en deux bandes. Chacune va se ruer de l'autre côté d'un échiquier, tout en empêchant l'autre bande d'en faire autant. La valeur indiquée par chaque dé sera sa force, qui changera à chaque déplacement. Les plus forts pourront éliminer les plus faibles.*

*Et c'est au cri de « Alea non jacta est » que la bataille commence !*

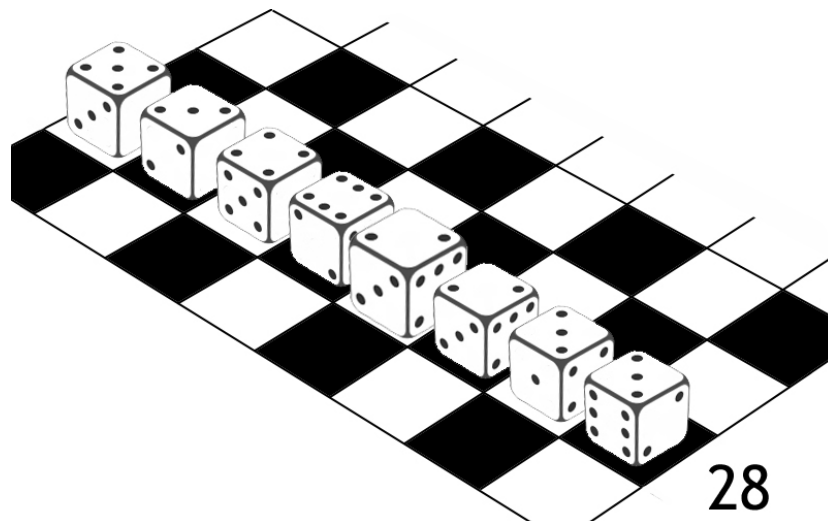
## But du jeu

En partant de la deuxième ligne de l'échiquier, il faut déplacer ses huit dés vers la dernière ligne. À la fin de la partie, on fait le total des points indiqués par les dés qui sont arrivés sur la dernière ligne. Le joueur qui a le plus grand total gagne la partie.

## Règles du jeu

### Placement des dés au début de la partie

- Les joueurs placent un cache pour ne pas voir les dés de l'adversaire.
- Le premier joueur prend les dés blancs.
- Le second joueur prend les dés noirs.
- Les deux joueurs placent leurs 8 dés sur la deuxième ligne de l'échiquier la plus proche d'eux.
- La somme des points indiqués par les huit dés doit faire 28.
- Quand les deux joueurs sont prêts, on retire le cache et la partie commence.



*Une position initiale valide pour les blancs*

Chaque joueur a un dé plus grand que les autres, qui représente le chef de sa bande. Le chef est légèrement plus puissant que les autres dés (voir « Prendre un dé adverse »).

## Tour de jeu

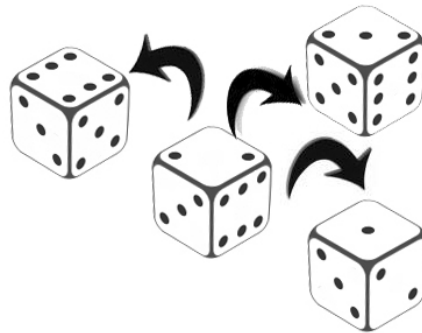
Les joueurs jouent à tour de rôle. Les blancs commencent.

À chaque tour de jeu, un joueur aura le choix entre 4 possibilités :

1. Déplacer un dé
2. Tourner un dé
3. Prendre un dé adverse
4. Sacrifier un dé

### Déplacer un dé

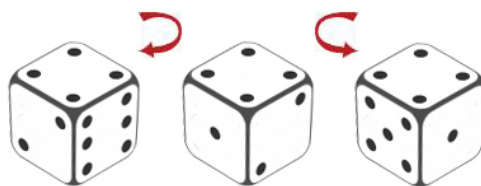
1. Durant toute la partie, il ne peut pas y avoir plusieurs dés sur une même case.
2. Un dé ne recule jamais.
3. Il ne peut jamais se déplacer en diagonale.
4. Un dé bouge sur une case voisine en roulant, c'est-à-dire en tournant d'un quart de tour dans le sens de la marche.
5. Une fois arrivé sur une case de la dernière ligne, un dé ne peut plus bouger.



Les 3 déplacements possibles d'un dé blanc

### Tourner un dé

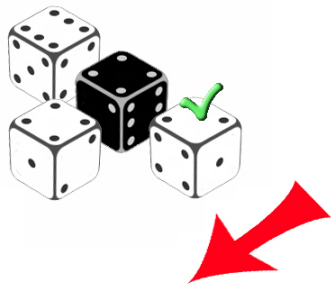
Un dé peut rester sur une case et tourner sur lui-même d'un quart de tour à gauche ou à droite.



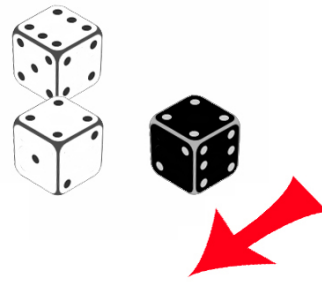
Les 2 rotations possibles d'un dé

### Prendre un dé adverse

1. Un dé peut prendre un dé adverse indiquant un chiffre inférieur et se situant sur une case adjacente (pas en diagonale). **Exception** : les chefs peuvent prendre un dé indiquant un chiffre inférieur ou égal. À part cette règle, les chefs sont des dés comme les autres. Un dé normal peut très bien prendre un chef.
2. Lors d'une prise, le dé ne roule pas.
3. Le dé attaquant prend la place du dé adverse, qui est enlevé du jeu.
4. Un dé ne peut évidemment pas prendre en reculant.



Sens de la marche des noirs



Sens de la marche des noirs

*Le dé noir ne peut prendre que le dé indiqué.  
Si le dé noir avait été le chef, il aurait pu  
prendre le dé placé devant lui.*

*Situation après la prise.  
Le dé noir n'a pas roulé.*

### Sacrifier un dé

L'intérêt du sacrifice est de hâter la fin de la partie.

1. Un dé peut se sacrifier en sautant sur un dé adverse voisin (comme pour une prise) si les valeurs des dés sont égales. Le dé attaquant est alors enlevé du jeu.
2. Un chef ne peut pas se sacrifier.

### Fin de la partie

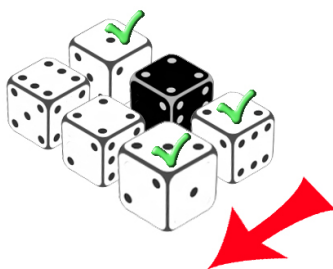
1. Le jeu s'arrête dès que l'un des deux joueurs ne peut plus bouger de dés.
2. À tout moment, un joueur peut proposer le nul à son adversaire, qui est libre d'accepter ou de refuser.

### Gain de la partie

1. Chaque joueur fait le total des points de ses dés positionnés sur la dernière ligne. Le joueur qui a le plus grand total a gagné.
2. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de dés sur la dernière ligne qui a gagné.
3. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui a le plus de dés sur l'échiquier qui a gagné.
4. S'il y a toujours égalité, la partie est nulle.

### Variante

En permettant de prendre un dé aussi en diagonale, le jeu est complètement différent. Essayez !



Sens de la marche des noirs

