



Brandub



2 joueurs

10 min

Stratégie

XIIe – XVIIe siècle

Irlande

Ce jeu est probablement apparu en Irlande, suite aux nombreux contacts entre la marine viking et les irlandais.

Ce jeu de chasse s'inspire du « Tablut », jeu qui oppose les suédois aux moscovites, évoquant les conflits autour de la mer Baltique.

On retrouve des descriptions du jeu irlandais dans des poèmes, tel « Abair riom a Éire ógh » de Maoil Eóin Mac Raith. Ici, la pièce particulière est appelée « Branán, » ce qui signifie « chef. » Le style littéraire permet de dater l'apparition du jeu entre 1200 et 1640.

Le Brandub comprend le plus souvent cinq pièces défensives d'une part et huit attaquants d'autre part. Les forces en présence varient avec la taille du plateau. Nous présentons ici le modèle de Mac White.

Matériel

1 plateau de jeu, 8 soldats d'une couleur (les attaquants), 4 soldats d'une autre couleur (les défenseurs), 1 branán.

But du jeu

Les attaquants doivent capturer le branán.

Les défenseurs doivent emmener leur branán dans un coin du jeu.

Déroulement

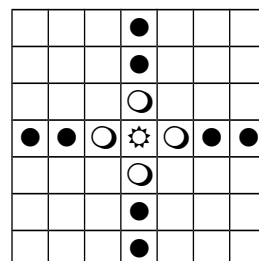
• Préparation

Le branán est installé au centre du jeu, protégé par ses 4 soldats. Les attaquants entourent les défenseurs.

• Les déplacements

Les soldats et le branán se déplacent tous horizontalement ou verticalement, d'autant de cases que voulues. Il est interdit de sauter par-dessus un pion.

La case centrale est strictement interdite à tous les soldats. Seul le branán peut s'arrêter sur cette case : c'est son trône.



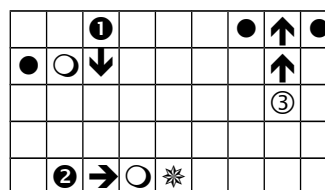
Position de départ

Maison des Jeux de Strasbourg 38, route de Schirmeck 67200 Strasbourg

03 88 36 22 95 – contact@maisondesjeux.fr – www.maisondesjeux.fr – et sur Facebook...

- **Les captures**

La prise d'un soldat adverse se fait par encadrement latéral. Lorsqu'un pion est cerné sur deux bords opposés (droite et gauche ou haut et bas), il est capturé. Par exemple, le pion noir n°1 capture le soldat blanc en se plaçant à sa droite.



Si le trône est libre, un soldat peut être capturé entre un soldat adverse et le trône. Ainsi le soldat n°2 peut prendre le pion blanc situé près du trône en se plaçant à sa gauche.

Tout soldat allant volontairement entre deux ennemis n'est pas capturé. La prise est toujours le résultat d'une attaque. Le soldat n°3 n'est donc pas capturé s'il se place entre les deux soldats noirs.

- **Fin de la partie**

La capture du branán est réussie avec 4 soldats (un sur chaque bord). Les attaquants gagnent ainsi la partie.

Le branán doit atteindre un des coins du plateau pour assurer la victoire aux défenseurs.

Variantes

Pour équilibrer les parties, plusieurs changements sont proposés. Ils peuvent être joués séparément ou non.

- **Le déplacement du Branán**

Il est limité à une seule case (horizontalement ou verticalement).

- **La capture des pions**

Le branán ne peut pas prendre de pions. Tout pion attaquant encadré par un soldat défenseur et le branán n'est donc pas retiré du jeu.

- **Le trône**

Le trône reste toujours inaccessible aux soldats, mais il ne sert plus pour capturer les pions.