

Téocalli

La bataille des pyramides

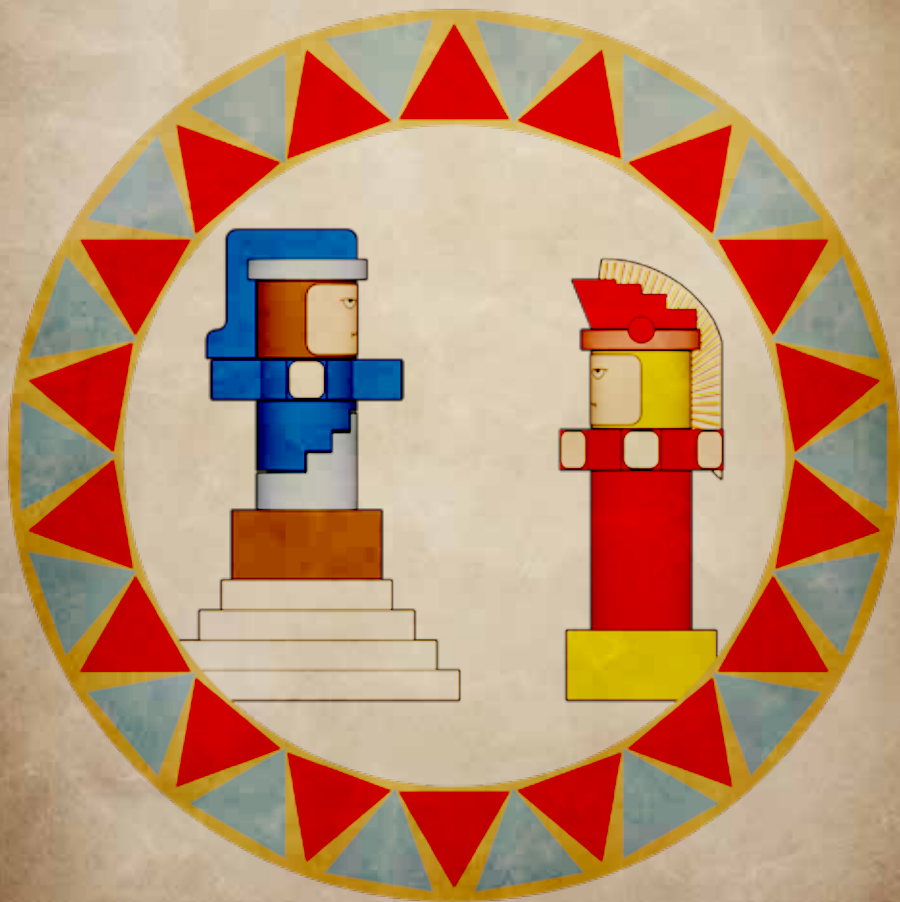


Table des matières

Liste du matériel	4
L'univers du jeu.....	5
L'objectif final	5
Caractéristiques des pièces	6
<i>L'éclaireur :</i>	6
<i>Le prêtre :</i>	8
<i>Le chef :</i>	9
La mise en place	10
Le déplacement des pièces :	11
Les différentes phases de jeu.....	12
<i>Pour commencer :</i>	12
<i>Déplacement des pièces :</i>	12
<i>Sauvetage d'une pièce :</i>	13
La fin du jeu	14
Exemples de déplacement	15
Les variantes	16
<i>Variante 1 : Sauvetage des éclaireurs.....</i>	16
<i>Variante 2 : Utilisation de tous les niveaux.....</i>	16
<i>Variante 3 : Téléportation</i>	16

Liste du matériel

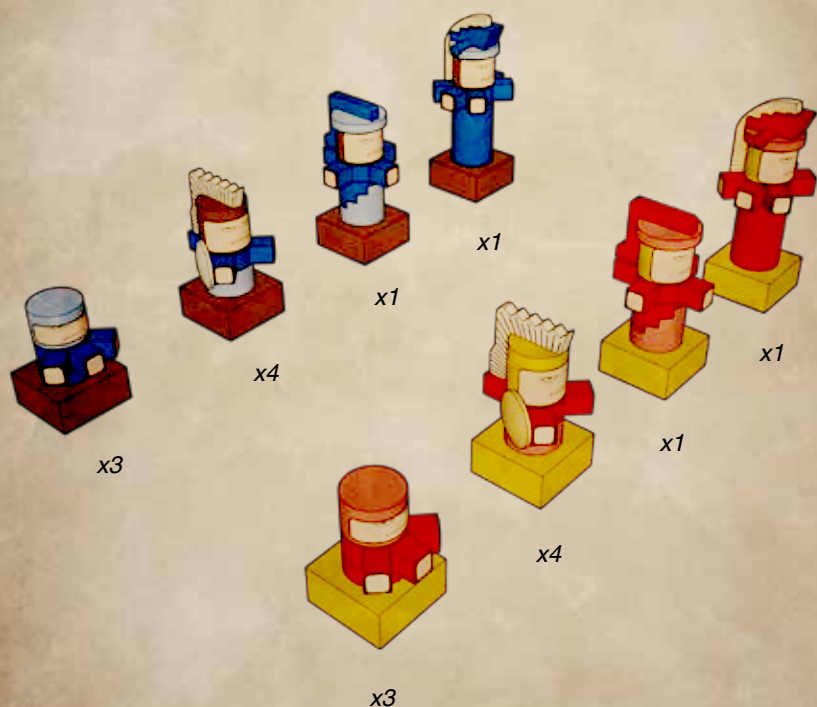
Le jeu se compose d'un plateau et de 18 pièces de deux couleurs.

Un chef rouge et un chef bleu.

Un prêtre rouge et un prêtre bleu.

Quatre guerriers rouges et quatre guerriers bleus.

Trois éclaireur rouges et trois éclaireurs bleus.



L'univers du jeu

Le jeu représente une bataille entre deux tribus aztèques dans l'ancien Mexique, au milieu d'une vallée parsemée de temples. Chefs guerriers et prêtres s'affrontent dans ces lieux oubliés.

Téocalli (définition) :

Pyramide à degrés de Mésopotamie surmontée par un temple. Le téocalli était dans le Mexique précolombien un lieu sacré, où étaient organisés certains des rituels religieux les plus importants, comme les sacrifices humains.



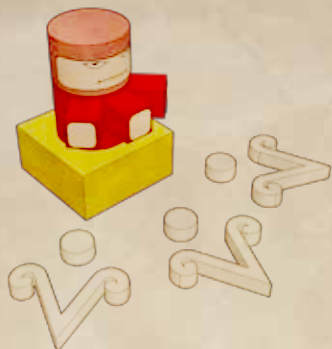
L'objectif final

L'objectif final est de capturer l'ensemble des pièces du joueur adverse.

Caractéristiques des pièces

L'éclaireur :

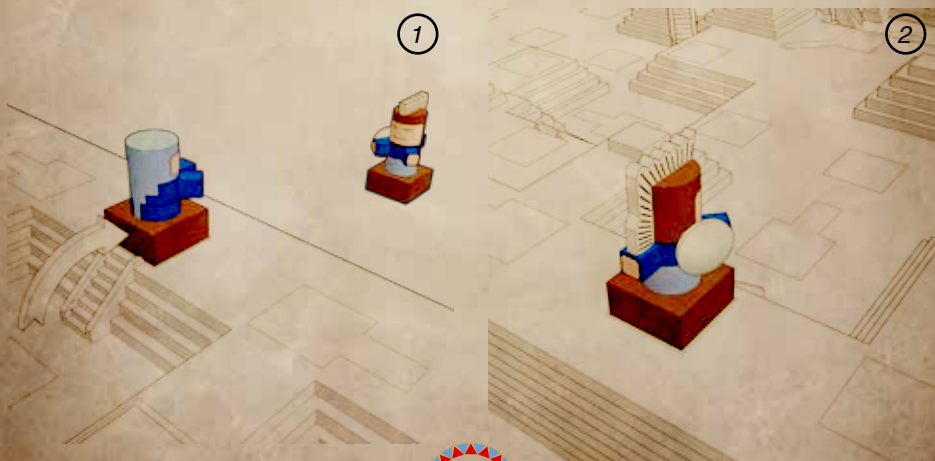
L'éclaireur se déplace dans trois directions :



L'éclaireur peut se déplacer sur toutes les cases du plateau excepté celles se trouvant en haut des temples.

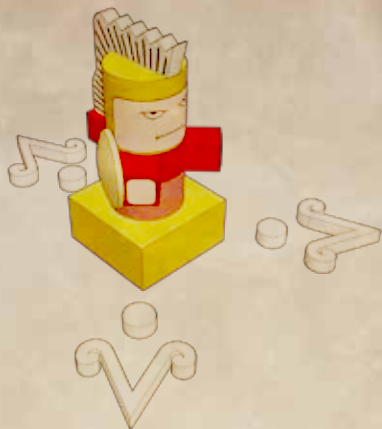
Il ne peut capturer une autre pièce. Sa fonction est de libérer une pièce qui a été prise par le joueur adverse. Pour que cela soit possible, l'éclaireur doit être déplacé jusque dans le camp adverse.

Une fois l'éclaireur positionné dans une des cases du camp adverse, le joueur choisi une pièce capturée qu'il souhaite libérer (1). L'éclaireur est échangé contre la pièce choisie et celle-ci est remplacée sur une des cases de son propre camp (2).



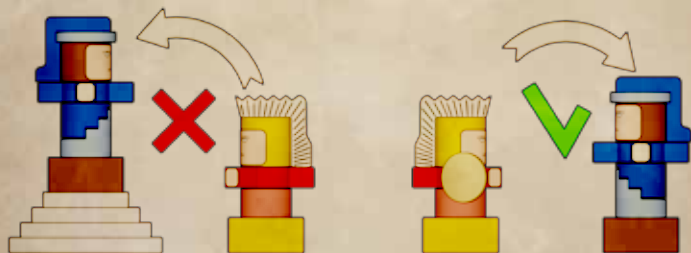
Le guerrier :

Le guerrier se déplace dans trois directions :



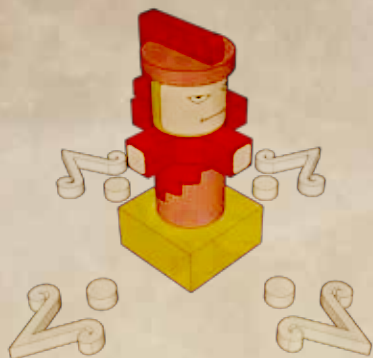
Le guerrier peut se déplacer sur toutes les cases du plateau excepté celles placées en haut des temples.

Le guerrier peut prendre n'importe quelle autre pièce, excepté un prêtre placé au sommet d'un temple et les pièces se trouvant dans leur camp.



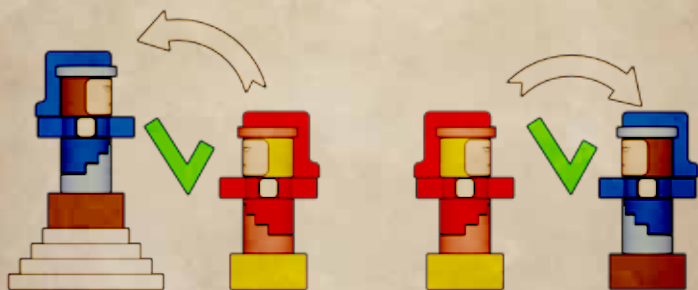
Le prêtre :

Le prêtre se déplace dans quatre directions :



Le prêtre peut se déplacer sur toutes les cases du plateau **y compris celles placées en haut des temples**.

Le prêtre peut prendre n'importe quelle autre pièce où qu'elle se trouve sur le plateau exceptées celles placées dans leur propre camp.



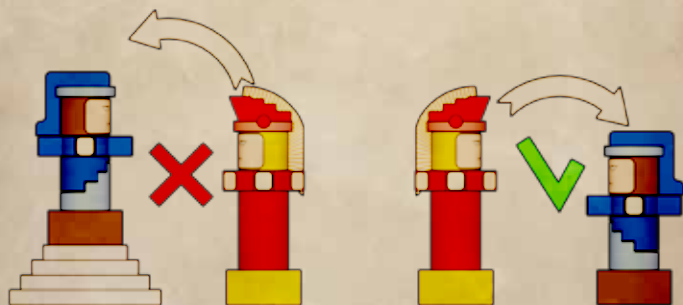
Le chef :

Le chef se déplace dans six directions :



Le chef peut se déplacer sur toutes les cases du plateau excepté celles placées en haut des temples.

Le chef peut prendre n'importe quelle autre pièce, excepté un prêtre placé au sommet d'un temple et les pièces se trouvant dans leur camp.



La mise en place

Les pièces des deux couleurs se font face. Elles sont placées sur les côtés du plateau comportant neuf cases comme montré dans l'image suivante.



*de gauche à droite : éclaireur - guerrier - chef/prêtre - guerrier
- éclaireur - guerrier - chef/prêtre - guerrier - éclaireur*

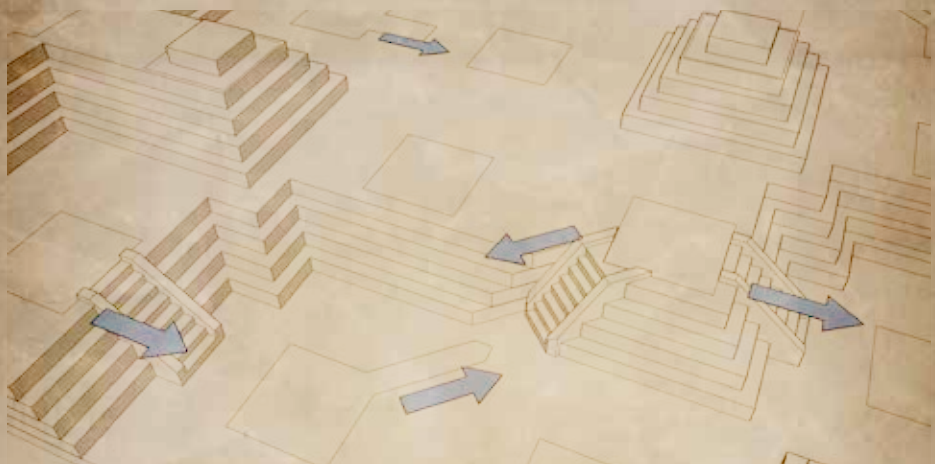
Les neufs cases à chaque extrémité du plateau de jeu sont appelées «**le camp**» de chacune des deux couleurs.



Le déplacement des pièces :

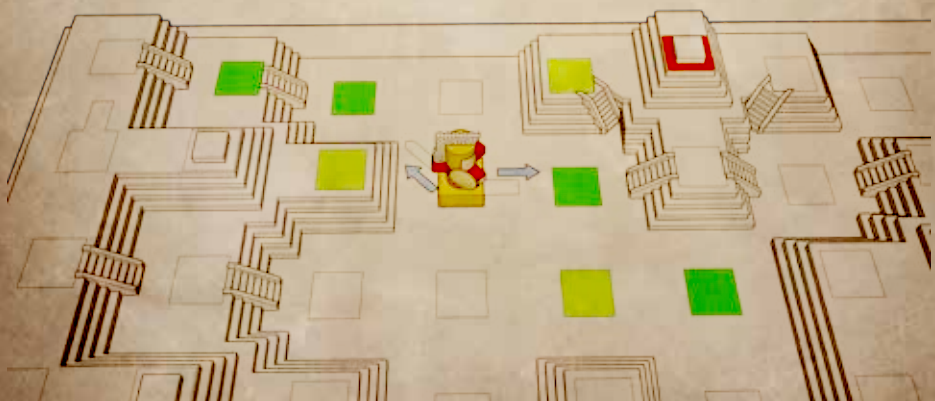
Les pièces ont leur propre déplacement comme expliqué précédemment.

Pour déplacer correctement une pièce, il faut tenir compte des directions indiquées sur les cases du plateau.



Le déplacement d'une pièce pourra se faire sur toutes les cases accessibles en cumulant les directions de la pièce et celles de la case de départ.

Dans l'exemple suivant, les trois directions du guerrier se cumulent aux deux directions de la case de départ. Les cases claires correspondent au déplacement de la pièce et les cases foncées correspondent au cumul pièce et case. La case rouge aurait pu être accessible mais les sommets des temples ne sont pas accessibles aux guerriers.



Les différentes phases de jeu

Pour commencer :

Le joueur qui dispose des pièces bleues commence. Il peut déplacer n'importe laquelle de ses pièces.



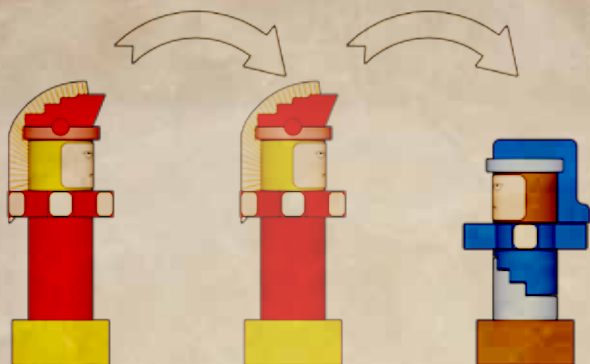
Déplacement des pièces :

En suivant les règles citées plus haut, chaque joueur déplace une de ses pièces à tour de rôle.



Prise d'une pièce :

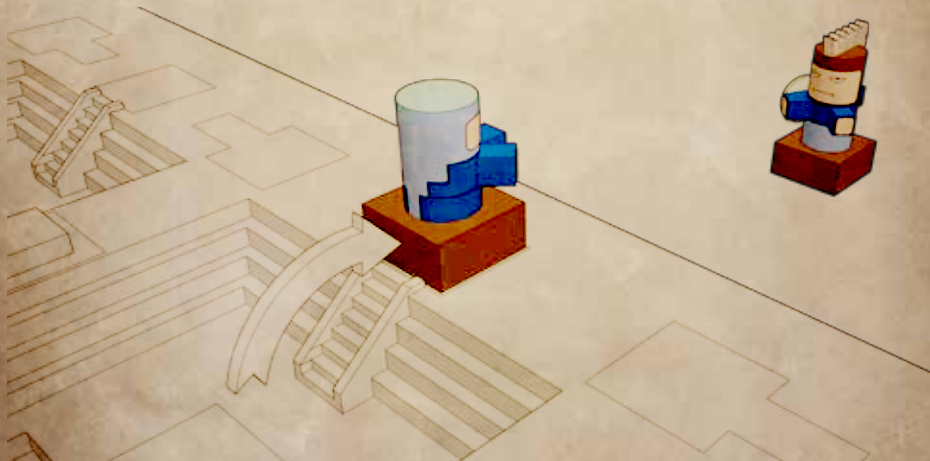
Une pièce est prise quand une autre pièce peut se placer sur la case qu'elle occupe.



Important !! : **Les camps** sont considérés comme des **zones neutres**. Aucune pièce ne peut être prise si elle se trouve sur une de ces cases.

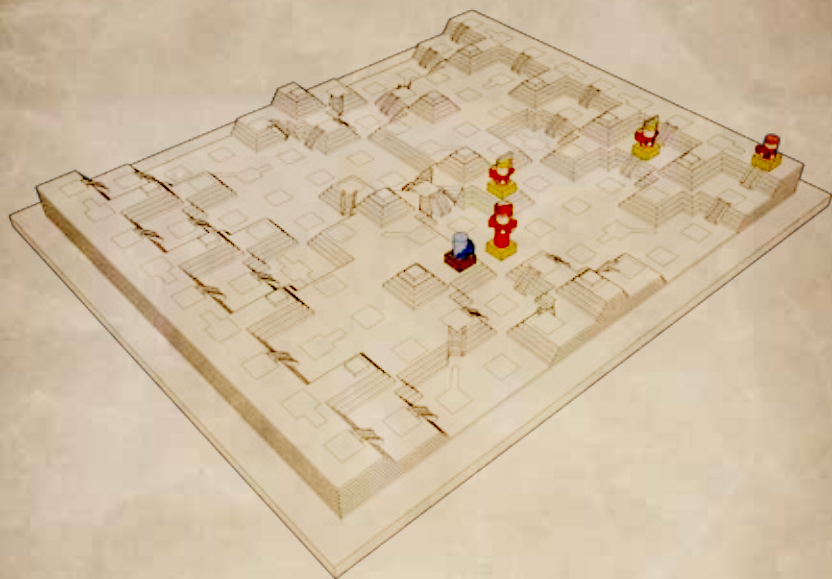
Sauvetage d'une pièce :

Pour sauver une pièce, un éclaireur doit être déplacé jusqu'à une case libre du camp adverse. Une fois cette condition remplie, le joueur choisit la pièce qu'il souhaite récupérer et laisse son éclaireur en échange au joueur adverse.



La fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un des deux joueurs n'a plus de pièce sur le plateau ou qu'il ne lui reste que des éclaireurs.



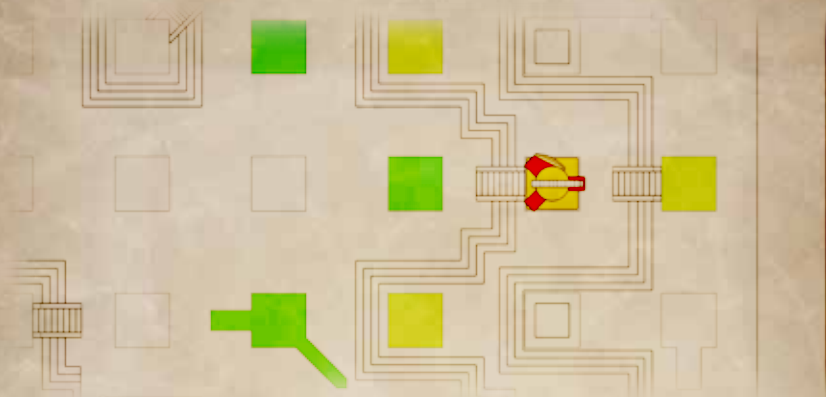
Fin alternative :

Pour anticiper la fin du jeu, s'il reste une pièce de chaque couleur, le joueur qui possède la pièce la plus puissante gagne.

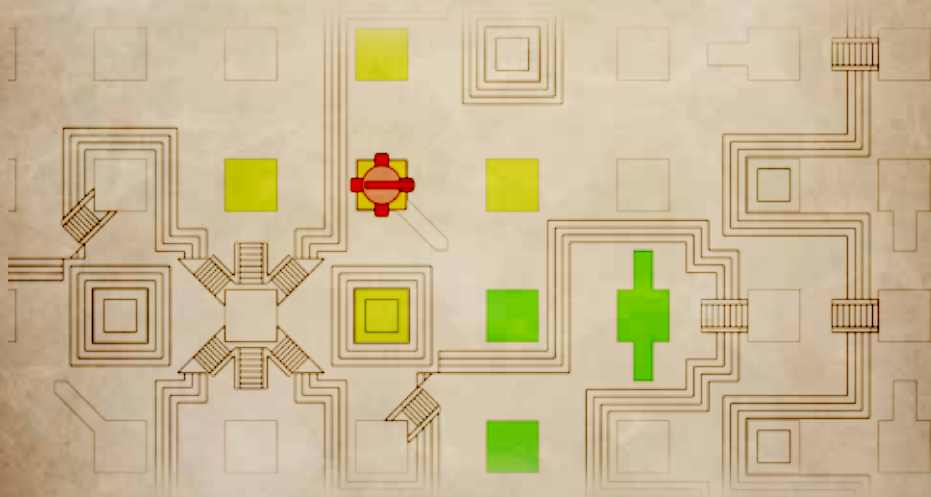
Ordre de valeur des pièces :

- Chef
- Prêtre
- Guerrier
- Éclaireur

Exemples de déplacement



Exemple d'un guerrier sur une case lui permettant d'avancer tout droit



Exemple d'un prêtre sur une case lui permettant d'aller en arrière à gauche.

Les variantes

Variante 1 : Sauvetage des éclaireurs

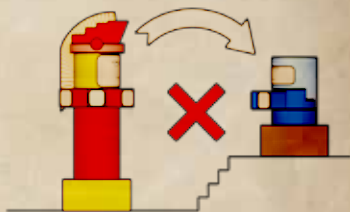
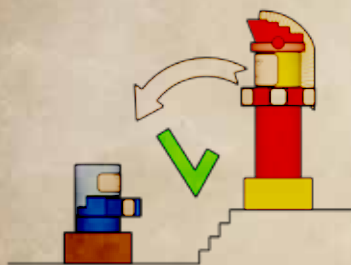
Lors du sauvetage d'une pièce comme expliqué plus haut, l'éclaireur est récupéré en même temps que la pièce sauvée et non échangé contre celle-ci.

Cette variante allonge considérablement la durée d'une partie.

Variante 2 : Utilisation de tous les niveaux

Pour prendre une pièce, celle-ci doit se trouver en dessous de la pièce qui prend.

La tactique de jeu se trouve nettement complexifiée !



Variante 3 : Téléportation

Un prêtre positionné au sommet d'un temple peut se déplacer au sommet de n'importe quel autre temple tant que celui-ci n'est pas occupé par le prêtre adverse.