

Teblo

jeu de puzzle pour deux personnes

[MAISON](#) [RÈGLES DU JEU](#) [CONSEILS DE JEU](#) [HISTOIRE](#) [VENTE](#) [PHOTOS](#) [CONTACT](#)

Règles de jeu détaillées

Description et mise en place

: TEBLO se compose d'un plateau de jeu de 144 cases, dont 140 blanches (cases de jeu) et 4 de couleur (cases de base). Chaque joueur dispose de 50 paires et de 2 pions, un pion et 25 paires de chaque couleur (rouge et jaune).

Le jeu se joue à deux sur un plateau carré.

Un tirage au sort détermine la couleur de chaque joueur ; le jaune commence.

Du point de vue du joueur, sa case de base se situe en bas à gauche du plateau.

Au début de la partie, les pions sont placés sur les cases de base correspondantes. Les 140 cases blanches restent vides.

Déroulement d'une partie

: Les joueurs jouent à tour de rôle, un coup à la fois. Un coup peut être joué de deux manières :

1. En plaçant un pion de sa couleur sur une case vide.
2. En déplaçant un pion de sa couleur horizontalement ou verticalement vers la case adjacente, à condition qu'elle soit vide. Les joueurs peuvent déplacer des pions sur des cases de leur propre couleur ou sur des cases de couleur de base.

b. Une case est temporairement occupée si un pion s'y trouve. Une case est occupée de façon permanente si une pièce de soutien s'y trouve. Les cases de couleur de base sont considérées comme des cases occupées de façon permanente. Un pion peut y être placé, mais pas une pièce de soutien.

c. Il est interdit d'effectuer un mouvement qui empêche un joueur d'atteindre une de ses cases de couleur de base. Ainsi, sa propre case de couleur de base doit également rester accessible. Une exception à cette règle est un mouvement qui occupe temporairement une case de jeu ou bloque temporairement un passage.

d. Il est interdit de défendre sa propre case de couleur de base avec son propre pion. Un pion attaquant peut donc se déplacer sur une case de couleur de base adverse, même si le pion du joueur attaqué s'y trouve déjà.

Gagner ou perdre une partie :

1. Un joueur gagne s'il atteint la case de base de l'adversaire avec un pion de sa propre couleur.
2. Si c'est au tour d'un joueur et qu'il ne peut pas jouer, l'autre joueur gagne.

En compétition, les règles suivantes s'appliquent :

1. Chaque joueur dispose d'une heure maximum par partie.
2. Chaque partie gagnée rapporte 3 points.
3. En cas de partie nulle, chaque joueur reçoit 1 point. **4. Aucune** partie perdue ne rapporte de points.

Une partie est nulle lorsque les deux joueurs sont d'accord ou lorsqu'ils effectuent trois fois la même suite de coups.

Enregistrement d'une partie :

Les cases horizontales sont numérotées de 1 à 12, les verticales de A à L. La case de base jaune se trouve donc en D3. Si un pion est déplacé, on note la case sur laquelle il est placé. Si une pièce est placée, on note la case sur laquelle elle est placée entre parenthèses. Par exemple :

Jaune Rouge

D4 H10

(H9) G10