

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

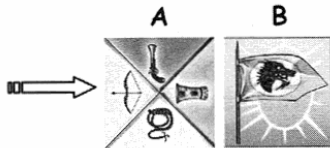
escaleajeux@gmail.com



TEKAO

REGLE DU JEU

But : Prendre le drapeau adverse pour gagner la partie.



A gagne la partie en prenant le drapeau et peut dire à son adversaire : **TEKAO !...**

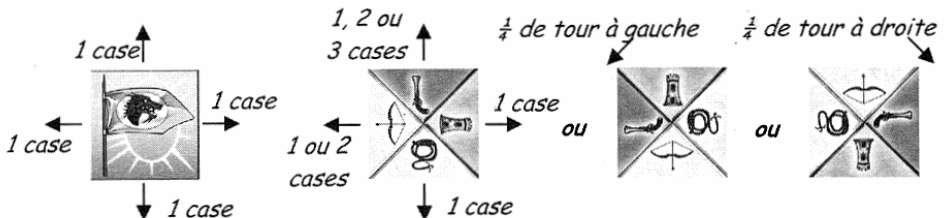
Composition du jeu :

- 18 pions (9 bleus, 9 jaunes),
- 1 plateau de 64 cases.

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4.

Déplacement des pions :

- Chaque pion peut se déplacer sur les 64 cases du plateau de jeu, dans le sens correspondant à l'arme choisie, en avant, en arrière, sur les côtés ou tourner d'un quart de tour.



- ❖ Le Drapeau avance d'1 case,
- ❖ Le Grappin avance d'1 case,
- ❖ La Tour avance d'1 case,
- ❖ L'Arc avance d'1 ou 2 cases,
- ❖ Le Pistolet avance d'1, 2 ou 3 cases.

- Un pion ne peut pas passer par-dessus un autre.
- Un même pion ne peut pas être joué plus de 3 fois de suite.

Force des armes :

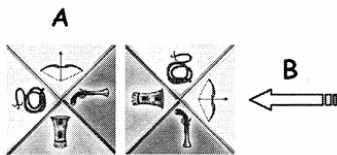
- ❖ Le **Grappin** est plus fort que la **Tour** et le **Drapeau**
- ❖ La **Tour** est plus forte que l'**Arc**, le **Pistolet** et le **Drapeau**
- ❖ L'**Arc** est plus fort que le **Grappin** et le **Drapeau**
- ❖ Le **Pistolet** est plus fort que le **Grappin**, l'**Arc** et le **Drapeau**
- ❖ Le **Drapeau** est plus faible que toutes les autres armes

(voir tableau comparatif en dernière page)

Prise des pions :

- Un pion est pris lorsque le pion adverse, dont l'arme est la plus forte, vient dans une case voisine.

Exemple :



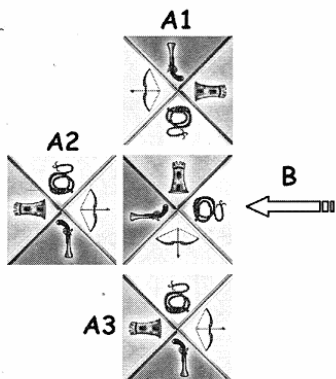
La **Tour** prend le **Pistolet**.

Le joueur **B** retire du jeu le pion **A**.

Le pion **B** ne bouge pas, il reste à sa place.

- Quand 2 armes identiques sont face à face, il ne se passe rien.
- Quand plusieurs pions sont en contact, il est possible d'en prendre plusieurs à la fois et/ ou de se faire prendre le pion attaquant après avoir pris le pion adverse.

Exemple :



B se déplace et prend les pions **A2** et **A3**.

Le **Pistolet** de **B** est plus fort que l'**Arc** de **A2** et l'**Arc** de **B** est plus fort que le **Grappin** de **A3**.

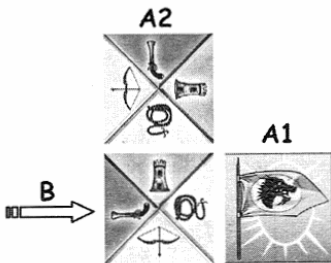
Ensuite **A1** prend **B** (le **Grappin** de **A1** est plus fort que la **Tour** de **B**).

Déroulement du jeu :

a) 2 joueurs :

- Les pions étant retournés, chaque joueur choisit à tour de rôle, dans sa couleur, un pion et le place où il veut dans la position qu'il souhaite sur une case de la zone de départ (zone coloriée correspondant à la couleur du pion).
- Quand les 9 pions de chaque joueur sont placés, la bataille débute.
- Chaque joueur joue chacun son tour en déplaçant ou en tournant d'un quart de tour les pions.
- La partie est gagnée lorsque l'on a pris le drapeau adverse.
- Le joueur gagnant peut alors dire : **TEKAO !...**

Exemple :

















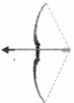















B prend A1 et gagne la partie même si un pion comme A2 prend ensuite le pion attaquant.

b) 3 ou 4 joueurs :

- Le principe reste le même qu'à 2 joueurs :
 - à 3 joueurs : 2 joueurs seront contre le 3^{ème},
 - à 4 joueurs : 2 joueurs seront contre les 2 autres.
- La mise en place des pions en début de partie se fait alternativement, le joueur qui aura le drapeau le placera où il veut dans la zone coloriée correspondant au pion.
- Un joueur d'une équipe aura placé 4 pions, l'autre 5.
- L'équipe dispose à son gré des 9 pions.
- Les joueurs jouent à tour de rôle :
 - à 3 joueurs : A1, B, A2, B, A1...
 - à 4 joueurs : A1, B1, A2, B2, A1...

Comparaison de la force des armes

CONTRE ↑ →						Déplacement des pions en nombre de cases
	/					1
		/				1
			/			1 ou 2
				/		1,2 ou 3
					/	1

- ❖ **Grappin** : plus fort que : **Tour et Drapeau**
- ❖ **Tour** : plus forte que : **Arc, Pistolet et Drapeau**
- ❖ **Arc** : plus fort que : **Grappin et Drapeau**
- ❖ **Pistolet** : plus fort que : **Grappin, Arc et Drapeau**
- ❖ **Drapeau** : plus faible que toutes les autres armes