

### Libération d'un Pion adverse

Quand un Pion est bloqué, l'ensemble ne peut plus se déplacer, il faut attendre que l'adversaire le libère.

L'adversaire peut libérer un Pion:

- en prenant une Tour, en se déplaçant sur un autre Pion, s'ils sont à bonne distance.
- en redescendant sur le plateau.

S'il choisit de redescendre sur le plateau, il applique la règle des déplacements sur le plateau.

Exemple: S'il redescend sur le plateau avec un Pion à deux collerettes (B), il a le choix de redescendre d'1 ou 2 cases dans tous les sens.

### Prise d'une Tour

Quand une Tour est prise, l'ensemble ne peut plus bouger. Le Pion ne peut plus redescendre sur un Pion, ni sur le plateau: Il a accompli sa mission de prendre une Tour. Le Pion peut néanmoins continuer à se déplacer de Tour en Tour pour faciliter la prise d'autres Tours, en respectant les déplacements d'attaque.

### Dernière règle

La règle dit qu'il est interdit de bloquer plus de la moitié des Pions disponibles de l'adversaire durant toute la partie. Les Pions disponibles sont ceux qui ne sont pas sur les Tours. Au fur et à mesure que l'on prend des Tours adverses, le nombre de Pions que l'adversaire peut bloquer diminue.

Celui qui bloque plus de la moitié des Pions adverses disponibles doit en libérer de son choix, si l'adversaire le remarque. Cette libération compte comme un coup joué. Cette règle est un élément important de la stratégie, alors attention ! Bonne partie.

Astuce: Pour compter rapidement le nombre de Pions que l'adversaire peut bloquer il suffit de compter les Pions sur les Tours adverses, les soustraire aux 10 Pions du départ et de diviser le reste par 2. Puis arrondir le résultat à l'entier inférieur.

### Exemple:

3 Pions sur les Tours adverses.

Restent 7 Pions disponibles.

L'adversaire peut bloquer 3 Pions maximum.

**Copyrights** © - Tawôl © est une marque déposée. La règle du jeu est déposée. Les pièces et plateau sont des modèles déposés. Les pièces et plateau de ce jeu sont fabriqués en France. Les vernis de protection utilisés satisfont à la **norme Européenne EN71.3 « Sécurité des jouets »**.

Site web: [www.tawol.fr](http://www.tawol.fr)



**2 joueurs – à partir de 8 ans.**

Tawôl © est un jeu de stratégie en 3D sur plateau

### Composition du jeu

- ✓ 1 plateau Tawôl © de 64 cases (8x8).
- ✓ 36 pièces réparties en 2 couleurs.



De gauche à droite, pour chaque couleur:

- 8 Tours (T),
- 4 Pions à un collerette (A),
- 4 Pions à deux collerettes (B),
- 2 Pions sans collerettes (C).

### But du jeu

Chaque joueur dispose de huit Tours et dix Pions. Le but du jeu est de prendre les 8 Tours adverses en positionnant 1 Pion sur chacune d'elles. Le premier qui prend les 8 gagne. Les blancs commencent.

### Mise en place du jeu

Chaque joueur place ses pièces suivant le schéma page suivante.

C	T	T	T	T	T	T	C
	B	B	T	T	B	B	
		A	A	A	A		
		A	A	A	A		
	B	B	T	T	B	B	
C	T	T	T	T	T	T	C



Schéma et photo de la mise en place du jeu.

### Déplacements des Pions et Tours sur le plateau

Tous les déplacements se font dans tous les sens, avant, arrière, sur les côtés et en diagonales.

Il existe 4 sortes de pièces:

- Les Pions avec 1 collerette (A), se déplacent d'une seule case dans tous les sens.
- Les Pions avec 2 collerettes (B), se déplacent au choix d'une ou deux cases dans tous les sens.
- Les Pions sans collerettes (C), se déplacent au choix d'une ou deux ou trois cases dans tous les sens.
- Les Tours (T) se déplacent d'une seule case dans tous les sens.

IL EST INTERDIT DE SAUTER PAR DESSUS UN PION OU UNE TOUR QUELS QU'ILS SOIENT.

LES DEPLACEMENTS SE FONT EN LIGNE DROITE, IL EST INTERDIT DE CHANGER DE DIRECTION LORS D'UN MÊME DEPLACEMENT.

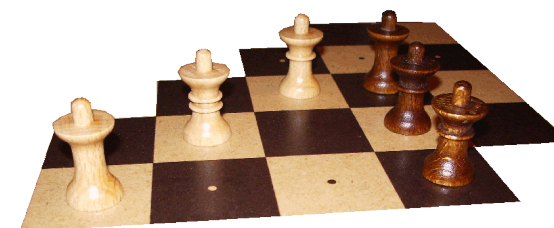
### Déplacements d'attaque

Pour :

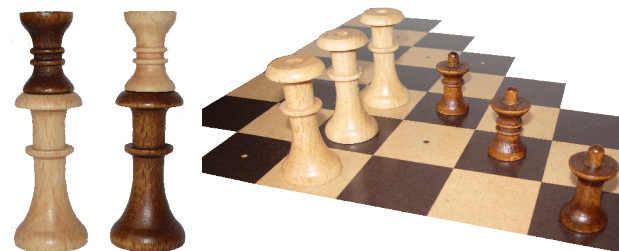
- bloquer un Pion adverse ou prendre une Tour,
- se déplacer de Pion en Pion,
- se déplacer de Tour en Tour,
- ou se déplacer d'un Pion vers une Tour,

le Pion attaquant doit obligatoirement faire le maximum de son déplacement.

Pion attaquant



Distances de prises correctes (Les blancs prennent).



(gauche) Prises de Tours adverses.  
(droite) Distances de prises correctes (Les noirs prennent).