

Nombre de joueurs : 2.

Durée d'une partie : 20 à 30 minutes.

Mundialito est un jeu de stratégie abstrait de déplacement dont l'objectif est de marquer un but (emmener le ballon jusqu'à la dernière ligne) avant votre adversaire. Déplacez vos pièces, poussez celles de votre adversaire et sautez par dessus jusqu'à ce que vous ayez marqué un but.

Présentation

La Coupe d'Or des Champions, aussi connue sous le nom de Mundialito, est un tournoi qui a opposé toutes les équipes nationales qui avaient gagné une Coupe du Monde de la FIFA. Elle s'est jouée à Montevideo entre le 30 décembre 1980 et le 8 janvier 1981. Cette compétition a eu de nombreuses répercussions à l'époque, et les meilleurs joueurs des meilleures équipes ont participé à ce qui était considéré comme un tournoi de très haut niveau.

Matériel

Vous avez besoin de 4 Martian Coasters et 2 ensembles Treehouse de n'importe quelle couleur (dans cette règle seront utilisés deux ensembles Rainbow).

Chaque joueur utilise six pyramides qui représentent ses six joueurs de football.

Un joueur utilise les six pyramides jaunes et l'autre, les six rouges. Il y a deux ballons représentés par 2 petits marqueurs des deux couleurs. Le joueur jaune est aussi nommé Gualda et le joueur rouge, Bermellon.

Préparation

Placez les Martian Coasters de façon à former une grille de 6x6. Assurez-vous que les marques figurant sur un coin des Martian Coasters sont toutes au centre.

Le joueur jaune, Gualda, choisit son extrémité de départ et laisse l'autre à son adversaire.

Le plateau est considéré cylindrique. Un joueur sortant d'un côté du plateau réapparaît de l'autre. Vous ne pouvez pas sortir du plateau par l'une des extrémités.

Chaque joueur prend ses six pyramides, 2 de chaque taille. Le joueur jaune place ses 6 pyramides sur la première ligne de son extrémité, comme bon lui semble. Le joueur rouge fait de même, à son extrémité. Ils placent ensuite, dans le même ordre, leur ballon sur n'importe quelle case de la deuxième ligne.

Le joueur rouge commence la partie.

But du jeu

Marquer un but (emmener le ballon à la dernière ligne) avant votre adversaire.

Déroulement de la partie

À chaque tour, un joueur peut effectuer 2 actions de la liste suivante, au choix :

- déplacer l'une de ses pyramides ;
- échanger la position de son ballon et d'une de ses pyramides ;
- pousser une pyramide adverse à l'aide d'une des siennes ;
- faire sauter une de ses pyramides par-dessus une pyramide adverse.

Une même action peut être utilisée deux fois dans le même tour.

Déplacer une pyramide

Le joueur peut déplacer l'une de ses pyramides d'une case en suivant les flèches du sous-verre.

- Il est impossible de se déplacer sur une case contenant une autre pyramide ou le ballon.
- Souvenez-vous que le plateau est cylindrique. Si une pyramide sort d'un côté, elle revient de l'autre.

Échanger la position du ballon et d'une pyramide

La position du ballon du joueur peut être échangée avec celle d'une de ses pyramides si elle se trouve sur la même ligne (diagonale ou horizontale, mais pas verticale), à une case ou plus de distance. La ligne ne doit pas être bloquée par d'autres pyramides ou par l'autre ballon.

- Le ballon n'a pas besoin d'être en contact avec une autre pyramide pour que la passe soit possible.
- Remarquez que c'est le seul moyen de déplacer le ballon, puisqu'il ne peut pas être poussé.
- Le ballon ne peut pas quitter le plateau, et la cylindricité de celui-ci n'affecte donc pas le ballon.

Pousser une pyramide adverse

Si une pyramide se trouve à côté d'une pyramide adverse et qu'une flèche permet le déplacement dans sa case, il est alors possible de déplacer votre pyramide et de pousser la pyramide de l'adversaire. Votre pyramide doit être de taille égale ou supérieure à celle de l'adversaire et une flèche doit permettre le recul de la pyramide poussée dans la direction de la poussée.

- Une pyramide poussée hors du plateau revient de l'autre côté (uniquement à droite et à gauche).
- Il est interdit de pousser une pyramide se trouvant sur la première ou la dernière ligne.
- Il est impossible de pousser un ballon.

Sauter par-dessus une pyramide

Si l'une de vos pyramides est à côté d'une pyramide adverse plus grande et que des flèches permettent à votre pyramide d'avancer de 2 cases dans sa direction, vous pouvez sauter par-dessus la pyramide adverse. Le saut doit être rectiligne (impossible de tourner en plein saut).

- Une pyramide ne peut pas sauter par-dessus le ballon.
- Une pyramide ne peut pas en sauter une autre se trouvant sur la première ou la dernière ligne.

Fin de la partie

Le vainqueur est le joueur qui parvient en premier à déplacer son ballon sur sa dernière ligne.

Variantes

- Pendant la préparation, posez les sous-verre suivant n'importe quelle orientation (même avec les flèches des coins pointant vers l'extérieur).
- Imposez une limite de temps (30 minutes devraient suffire) et jouez tant qu'il reste du temps. Le joueur qui marque le plus de buts remporte la partie.

Licence

Ces règles sont publiées sous la licence Creative Commons BY-NC-ND (v. 2.5)