

TAC-TIK

STRATÉGIE, DÉTENTE ET CONVIVIALITÉ ASSURÉES

Contenu: un plateau modulaire composé de trois parties – 24 pions – un jeu de 48 cartes – une règle de jeu

RÈGLE POUR 4 OU 6 JOUEURS – « EN ÉQUIPE »

(2 ou 3 équipes de 2 partenaires – chaque joueur a une couleur)

BUT

Etre la première équipe à rentrer les 4 pions des 2 partenaires, dans leur base respective.

PRÉPARATION

Pour 4 joueurs, le plateau est composé seulement des deux parties extrêmes, et pour 6 joueurs tout le plateau (y compris la pièce centrale) est utilisé. Formez les équipes composées de deux joueurs de façon **rouge avec jaune, bleu avec vert** et éventuellement **noir avec blanc**. Chaque joueur prend les 4 pions correspondant à sa couleur et les dépose dans leur alvéole se trouvant devant lui.

DÉROULEMENT

- (a) Un joueur mélange les 48 cartes, et distribue une par une, 4 cartes à chaque joueur. Il passe ensuite le talon restant au joueur se situant à sa gauche en vue de la prochaine distribution.
- (b) Chaque joueur regarde ses 4 cartes et en choisit une qu'il passe, **face cachée**, à son partenaire. **Cet échange de carte est obligatoire et se fera suite à chaque nouvelle distribution de cartes.** Il est primordial pour l'équipe parce qu'il peut permettre au partenaire de démarrer, de manger, de rentrer dans sa base etc.... Observez bien la situation du jeu avant de donner votre carte! Il ne faut pas regarder la carte reçue avant de donner la sienne.
- (c) Quand les échanges de cartes sont terminés, le joueur à gauche de celui qui a distribué commence. Il joue une carte face visible au centre du plateau, puis déplace un de ses pions selon sa valeur.
 - Ex 1:** Si le joueur n'a pas de pion sur le plateau, il doit alors s'il le peut, jouer une carte « 1 ou 10 » qui lui permettra d'en démarrer un et de le poser partie percée visible (voir PION PIEU) dans la case de démarrage entourée de sa couleur.
 - Ex 2:** S'il n'a pas de pion sur le plateau, ni de carte pour démarrer, il en sélectionne une pour la jeter face visible et passe son tour (voir OBLIGATION DE JOUER).
 - Ex 3:** Si le joueur a déjà un pion sur le plateau, il peut soit le déplacer, soit en démarrer un autre selon la stratégie choisie.
- (d) Puis, c'est au joueur suivant (celui de gauche) de jouer une carte, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leurs 4 cartes.
- (e) Sans le mélanger, le nouveau distributeur prend le talon restant de cartes, et en distribue une par une, 4 à chaque joueur. Chaque joueur échange à nouveau une carte face cachée avec son partenaire, puis le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes commence... etc...
- (f) Lorsque toutes les 48 cartes se trouvent au milieu du plateau, le nouveau distributeur les reprend, les mélange et recommence le cycle de distribution.

LORSQU'ON JOUE « EN ÉQUIPE »

Quand un joueur a rentré tous ses propres pions dans sa base, il joue les tours suivants avec ceux de son partenaire (rappelez-vous que la carte « 7x1 » ne se partage jamais entre des pions de couleur différente). A ce stade, l'échange de carte entre partenaires devient très important pour rentrer le dernier pion de l'équipe et gagner !

FONCTION DES CARTES

AVANCER 2, 3, 5, 6, 8, 9 et 12.

Ces cartes permettent de déplacer un pion dans le sens des aiguilles d'une montre selon la valeur.

AVANCER ou DÉMARRER 1 et 10.

Ces cartes offrent le choix, soit de démarrer un pion (voir LE PIEU) soit de déplacer un pion dans le sens des aiguilles d'une montre selon la valeur indiquée.

RECULER - 4.

Cette carte permet de déplacer un pion dans le sens contraire des aiguilles d'une montre de 4 cases. Elle ne permet pas à un pion de rentrer directement dans sa base (voir RENTRER DANS SA BASE).

- Elle peut servir à reculer un pieu (voir LE PIEU) qui pourra rentrer dans sa base le tour suivant.
- Elle peut servir à un pion ou un pieu, à manger un pion se trouvant 4 cases derrière lui.

PERMUTER

Cette carte permet à un joueur de permuter un de ses pions ou son propre pieu (voir LE PIEU) avec un autre pion, les deux se trouvant déjà sur le plateau en dehors des bases.

Ex 1: Permuter un de ses pions avec :

- un pion d'un autre joueur.
- un autre de ses pions (façon de jouer l'excuse!).

Ex 2: Permuter son propre pieu qui devient alors pion avec :

- un pion d'un autre joueur.
- un autre de ses pions (le pion se trouvant dans la case de démarrage pourra éventuellement rentrer dans sa base le tour suivant).

AVANCER 7x1

Cette carte permet à un joueur de déplacer un ou plusieurs de ses pions d'une case, jusqu'à un total de sept cases, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Elle mange tous les pions sur son passage.
- Sa valeur (comme pour toutes les cartes) doit être utilisée entièrement dans tous les cas.
- La valeur de cette carte ne se partage jamais entre des pions de couleur différente.

Ex 1: Déplacer plusieurs pions sur le plateau.

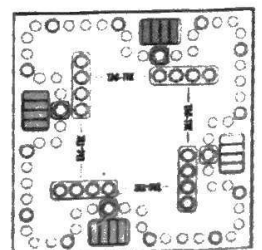
Ex 2: Avancer un ou plusieurs pions dans sa base pour faire de la place aux autres pions (voir RENTRER DANS SA BASE).

L'ÉCHANGE D'INFORMATIONS EN COURS DE PARTIE NE CONVIENT PAS AVEC L'ESPRIT DU JEU.
(Et rappelez vous... ceci n'est qu'un jeu !)



Il existe aussi, **TAC-TIK** "version simple", qui permet de jouer à 2 (en individuel) ou à 4 (en 2 équipes de 2 partenaires).

Le jeu de cartes, ainsi que les pions fournis avec **TAC-TIK** sont aussi disponibles à part.



RÈGLE POUR 3 JOUEURS - « EN INDIVIDUEL »

(Chaque joueur a 2 couleurs)

BUT

Etre le premier joueur à rentrer les 4 pions de chacune de ses deux couleurs dans leur base respective.

PRÉPARATION

Pour 3 joueurs, tout le plateau (y compris la pièce centrale) est utilisé. Un joueur prend en charge les pions rouges et jaunes, un autre les bleus et verts et un autre les noirs et blancs. Chaque joueur dépose ses pions dans leur alvéole.

DÉROULEMENT

Le déroulement pour 3 joueurs est le même que pour 4 ou 6 joueurs sauf (b).

- (b) Chaque joueur regarde ses 4 cartes et en choisit une qu'il passe **face cachée**, au joueur se situant sur sa gauche (l'adversaire d'un adversaire.... peut-il être un partenaire ?). **Cet échange de carte est obligatoire et se fera suite à chaque nouvelle distribution de cartes.** Il ne faut pas regarder la carte reçue avant de donner la sienne.

LORSQU'ON JOUE « EN INDIVIDUEL »

Chaque joueur est libre de choisir laquelle de ses deux couleurs il jouera à chaque tour (mais rappelez-vous que la carte « 7x1 » ne se partage jamais entre des pions de couleur différente). Un joueur aura en plus la possibilité de permuer entre ses deux propres pieux.

RÈGLE POUR 2 JOUEURS - « EN INDIVIDUEL »

(Chaque joueur a 2 couleurs)

BUT

Etre le premier joueur à rentrer les 4 pions de chacune de ses deux couleurs dans leur base respective.

PRÉPARATION

Pour 2 joueurs, le plateau est composé seulement des deux parties extrêmes. Un joueur prend en charge les pions rouges et jaunes, et l'autre les bleus et verts. Chaque joueur dépose ses pions dans leur alvéole.

DÉROULEMENT

Le déroulement pour 2 joueurs est le même que pour 4 ou 6 joueurs sauf (a) et (b).

- (a) Chaque joueur reçoit 6 cartes au lieu de 4 à chaque distribution.

- (b) Chaque joueur regarde ses 6 cartes et en choisit une qu'il passe **face cachée**, à son adversaire. **Cet échange de carte est obligatoire et se fera suite à chaque nouvelle distribution de cartes.** Il ne faut pas regarder la carte reçue avant de donner la sienne.

LORSQU'ON JOUE « EN INDIVIDUEL »

Chaque joueur est libre de choisir laquelle de ses deux couleurs il jouera à chaque tour (mais rappelez-vous que la carte « 7x1 » ne se partage jamais entre des pions de couleur différente). Un joueur aura en plus la possibilité de permuer entre ses deux propres pieux.

RÈGLES GÉNÉRALES

OBLIGATION DE JOUER

Pour pouvoir jouer une carte, sa valeur doit être utilisée entièrement. Un joueur est toujours obligé de jouer son tour quand il le peut, même s'il doit porter préjudice à lui-même (ou à son partenaire). S'il ne peut, en aucun cas, jouer une carte, il en jette une, face visible, et passe son tour..... gentiment!

LE PIEU

Quand un pion démarre, c'est un « pieu » et il doit être posé partie percée visible dans la case de démarrage entourée de sa couleur. Il reste toujours un pieu tant qu'il n'est pas déplacé ni permuté.

Un pieu ne peut pas :

- être mangé.
- être dépassé.
- être permuté (sauf par son propriétaire).

Il bloque donc tous les pions (mais ne les empêche pas de permuer), même ceux de son propriétaire prêts à rentrer dans la base ou à démarrer. Dès que le joueur déplace ou permute son pieu, il devient un pion ordinaire qui perd toutes ses caractéristiques de pieu et doit être retourné partie percée cachée.

DÉPASSER

Un pion peut en dépasser un autre sauf si ce dernier est pieu ou se trouve dans sa base (voir RENTRER DANS SA BASE).

RENTRER DANS SA BASE

Un pion rentre dans sa base via la case de démarrage avec une carte « AVANCER ».

Un pion dans sa base ne peut pas :

- en ressortir.
- être mangé.
- être dépassé.
- être permuté.

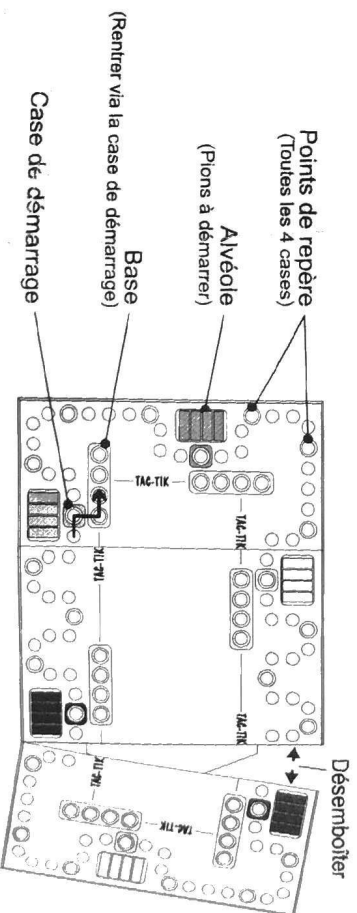
Chaque pion devra donc, le cas échéant, être poussé au maximum pour que les autres puissent être rentrés. Si la valeur de la carte est supérieure au nombre nécessaire pour rentrer dans sa base, le pion devra la dépasser (voir OBLIGATION DE JOUER).

MANGER UN PION

Pour manger un pion, un joueur doit terminer son déplacement juste sur ce pion, sauf dans le cas de la carte « 7x1 » (voir FONCTION DES CARTES).

- Un pion se trouvant dans la case de démarrage où un pieu démarre, sera également mangé.
- Un pion mangé est remis dans son alvéole et doit être à nouveau démarré.

LE PLATEAU



MANGER UN PION un joueur doit terminer son déplacement juste sur ce pion, sauf dans le cas de la carte « 7x1 » (voir FONCTION DES CARTES).

- Un pion se trouvant dans la case de démarrage où un pion démarre, sera également mangé.
- Un pion mangé est remis dans son alvéole et doit être à nouveau démarré.

LE PLATEAU

