

# 58 - Tac-Tik

Catégorie ESAR : 403 - jeu de circuit.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Ca y est !

Accessibilité : jeu en Braille et grands caractères.

A partir de 7 ans, 2 ou 4 joueurs

Présentation :

Qui sera le premier à ramener tous ses pions à la base ?

Le chemin est long et semé d'embûches, et le (ou les) adversaire(s) ne feront pas de cadeau !

Mais certaines cartes peuvent aider à sortir de situations complexes.

En route !

## **BUT DU JEU**

Chaque joueur a quatre pions, qu'il doit rentrer dans sa base après leur avoir fait « peut-être » accomplir un tour de plateau.

## **PREPARATION DU JEU**

Chaque joueur prend les quatre pions correspondant à sa couleur et les dépose dans l'alvéole se trouvant devant lui.

## **REGLES GENERALES**

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 si cela doit porter préjudice à lui ou à son partenaire.  
Si le joueur ne peut absolument pas jouer une carte, il en jettera une, face apparente, et passera son tour.

Pion, 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 un pieu tant qu'il n'est pas déplacé ni permuté.

Un pieu ne peut pas :

- rentrer directement dans sa base
- être croqué
- être permuté (sauf par son propriétaire)
- être dépassé.

Il bloque donc tous les pions mais ne les empêche pas de permuer.

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 invisible.

Dépasser :

Un pion peut dépasser un autre pion sauf si ce dernier est un pieu ou se trouve dans sa base.

Rentrer dans sa base :

La base de chaque joueur se trouve devant lui (partie horizontale encadrée). Un pion rentre dans sa base en passant par la case de démarrage. Un pion dans sa base est en sécurité et ne peut plus en ressortir. Un pion dans sa base ne peut pas être dépassé ou permuté. Chaque pion devra, le cas échéant, être poussé au maximum pour que les autres puissent rentrer.

Si la valeur de la carte est supérieure au nombre nécessaire pour rentrer dans sa base, le pion devra repartir pour le tour.

Croquer :

C'est le terme que l'on donne quand un pion est éjecté du plateau par un autre. Un pion croqué sera remis dans son

alvéole et devra être, le cas échéant, à nouveau démarré.

Pour croquer un pion, un joueur doit terminer son déplacement juste sur ce pion, sauf dans le cas de la carte "7x1".

## **PARTIE POUR 4 JOUEURS**

- Un joueur mélange les 48 cartes et distribue, une par une, quatre cartes à chaque joueur. Il passe ensuite le talon restant au joueur se situant à sa gauche en vue de la prochaine distribution.
- Chaque joueur regarde ses 4 cartes, il en choisit une qu'il passe, face cachée à son partenaire. Il ne faut pas regarder la carte reçue avant de donner la sienne. Cet échange de cartes est obligatoire et se fera suite à chaque nouvelle distribution de cartes.

- Quand les échanges de cartes sont terminés, le joueur à gauche de celui qui a distribué commence. Il jette une carte face visible dans le rectangle central du plateau puis déplace un pion en fonction de la valeur de la carte.
- Puis c'est au joueur suivant de jouer une carte et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.
- Sans le mélanger, le nouveau distributeur prend le talon restant de cartes et en distribue quatre à chacun.
- Quand le paquet de cartes est épuisé, le nouveau distributeur prend alors toutes les cartes se trouvant dans le rectangle central, les mélange et recommence le cycle de distribution.

- Quand un joueur a rentré tous ses pions dans sa base, il jouera avec ceux de son partenaire.

## **PARTIE POUR 2 JOUEURS**

- Chaque joueur a deux jeux de 4 pions, l'un a les rouge et jaune et l'autre, les bleu et vert.
- Le déroulement est le même que celui pour 4 joueurs sauf :
  - chaque joueur reçoit 6 cartes
  - chaque joueur doit passer une carte face cachée à son adversaire. L'objectif de cet échange est de gêner l'adversaire.

## FONCTIONS DES CARTES

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 indiquée.

1 et 10 :

ces cartes offrent le choix

- de démarrer un pion,
- de déplacer un pion dans le sens des aiguilles d'une montre selon la valeur indiquée.

4 :

cette carte permet de déplacer un pion de quatre cases, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Elle ne permet pas à un pion de rentrer directement dans sa base mais de se retrouver éventuellement en position (dans la case départ ou avant) pour rentrer dans sa base le tour suivant.

Elle peut servir à reculer un pieu qui pourra éventuellement rentrer dans sa base au tour suivant.

Elle peut servir à un pion ou à un pieu pour croquer un pion se trouvant quatre cases derrière lui.

Permuter :

cette carte permet à un joueur de permuter un de ses pions ou son propre 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

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 au tour suivant).

“ 7x1” :

cette carte permet à un joueur de déplacer un ou plusieurs de ses pions d'une case, jusqu'à un total de 7 cases, dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette carte “croque” tous les pions sur son passage. La valeur de cette carte (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 couleurs différentes !!!

## **FIN DE LA PARTIE**

Le gagnant est celui qui a rentré tous ses pions dans la base de la couleur.