

T A C - T I K

saintpinpinsurmoumoune.e-monsite.com

STRATEGIE, DETENTE ET CONVIVIALITE ASSUREES

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

REGLES GENERALES

OBLIGATION DE JOUER

Pour pouvoir jouer une carte sa valeur doit être utilisée entièrement. Un joueur est toujours obligé de jouer de jouer son tour quand il 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 casse démarrage entourée de sa couleur. il reste toujours un pieu tant il n'est pas déplacé ni permuté.

Un pieu ne peut pas :

- rentré dans sa base
- être mangé
- être dépassé
- être permuter (sauf par son propriétaire)

Il bloque donc tous les pions (mais ne les empêche pas de permuter), même ceux de son partenaire prêt 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.

DEPASSER

Un pion peut-on dépasser un autre sauf si ce dernier est pieu ou se trouve dans sa base (voir entrer dans la base)

RENTRE DANS SA BASE

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

Un pion dans sa base ne peut pas :

- En ressortir
- être mangé
- être dépassé
- être permuter

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 entrer dans la 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 ou un pieu démarre, sera également mangé.
- Un pion mangé et remis dans son alvéole et doit être à nouveau démarré.

Fonction des cartes

AVANCER 2, 3, 5, 6, 8,9 et12

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

AVANCER ou DEMARRER 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 la base le tour suivant.
- Elle peut servir à un pion où un pieu, à manger un pion se trouvant 4 cases derrière lui.

PERMUTER

Cette carte permet à un joueur de permuter un de ces pions ou son propre pieu (voir LE PIEU) avec un autre pion, les deux se trouvent 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: On permuté son propre pieux qui devient alors pion avec :

- un pion d'un autres 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 7 cases, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Elle mange toute les pions sur son passage
- Sa valeur (comme toutes les autres cartes) doit être utilisé entièrement dans tous les cas.
- La valeur de cette carte ne se partage jamais entre les pions de couleurs différentes.

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 la base).

L'échange d'informations en cours de partie ne convient pas à l'esprit du jeu
(Et rappelez-vous ceci n'est pas qu'un jeu.)

LE PLATEAU

